

Πράξη:

«Ανάπτυξη μεθοδολογίας και ψηφιακών διδακτικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης»

**Άξονες Προτεραιότητας 1-2-3 Οριζόντια Πράξη
ΟΠΣ: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051 ΕΣΠΑ 2007-2013**

Υποέργο 1 :

«Ανάπτυξη μεθοδολογίας και δειγματικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης»

08/07/2015

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ ΔΡΑΣΗΣ 2.1
Π.2.1.1. Τεύχος μελέτης εξειδίκευσης μεθοδολογίας, ανάπτυξης προδιαγραφών και μεθοδολογίας επιλογής των σεναρίων των εκπαιδευτικών για όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης ανά γνωστικό αντικείμενο για την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση στο γνωστικό αντικείμενο «Αγγλική γλώσσα»
Ονοματεπώνυμο: Βασιλική Μητσικοπούλου
Ιδιότητα: Μέλος ΔΕΠ

Βασιλική Μητσικοπούλου

Εισαγωγή

Η παρούσα μελέτη πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο της υλοποίησης του Υποέργου 1 «Ανάπτυξη μεθοδολογίας και δειγματικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» και αφορά στην εξειδίκευση προδιαγραφών και μεθοδολογίας για την ανάπτυξη ψηφιακών σεναρίων για τη διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, μέσω της ψηφιακής πλατφόρμας «ΑΙΣΩΠΟΣ». Στόχος της μελέτης είναι να αποτυπώσει τους βασικούς άξονες στους οποίους θα στηριχθεί η ανάπτυξη των ψηφιακών σεναρίων στην πλατφόρμα «ΑΙΣΩΠΟΣ» για τη διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας στο ελληνικό σχολείο. Η δημιουργία της πλατφόρμας αυτής από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής του Υπουργείου Παιδείας και ο σχεδιασμός ψηφιακών σεναρίων εκφράζουν την αλλαγή που έφεραν οι ψηφιακές τεχνολογίες στην εκπαίδευση στα καθιερωμένα πρότυπα διδασκαλίας και μάθησης, στις μαθησιακές διαδικασίες, στο ρόλο εκπαιδευτικών και μαθητών και στο σχεδιασμό μαθησιακού υλικού.

Η πλατφόρμα «ΑΙΣΩΠΟΣ» είναι ένα σύγχρονο εργαλείο σχεδίασης και ανάπτυξης ψηφιακών σεναρίων, που βασίζεται σε συγκεκριμένες σχεδιαστικές αρχές και φιλοσοφίες και υποστηρίζει τη διαδικασία σχεδιασμού μέσω ενός φιλικού προς το χρήστη περιβάλλοντος σχεδίασης. Παρέχει μια καθοδηγούμενη πορεία σχεδιασμού και ενσωματώνει διάφορες ψηφιακές τεχνολογίες, η κατάλληλη αξιοποίηση των οποίων μπορεί να προσδώσει προστιθέμενη αξία στα σεσνάρια μάθησης. Για να γίνει όμως αυτό, τα σεσνάρια πρέπει να ακολουθούν κάποιες βασικές παιδαγωγικές και διδακτικές αρχές και να πληρούν ορισμένες προδιαγραφές, όπως αυτές αναλύονται παρακάτω.

Μεταξύ άλλων η μελέτη αυτή έχει στηριχτεί στις μελέτες εξειδίκευσης μεθοδολογίας ανάπτυξης σεναρίων που αναπτύχθηκαν από τους εκπαιδευτικούς αγγλικής της

Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης που συμμετείχαν στο Έργο για την Εκπόνηση Δειγματικών Ψηφιακών Σεναρίων (Μάιος-Ιούνιος 2015, κο Κατελή Βίγκλα, Δρ. Ευαγγελία Καραγιάννη, κα Αντιγόνη Μπρατσόλη, κα Αικατερίνη Χεμπεκίδου) και επίσης έχει λάβει υπόψη της την αντίστοιχη μελέτη συμβατότητας των εξειδικευμένων προδιαγραφών με τα ισχύοντα προγράμματα σπουδών που εκπονήθηκε από την Σχολική Σύμβουλο Αγγλικής Δρ. Μαρία Μαλίτσα. Οι προτάσεις που κατατίθενται για την παιδαγωγική καταλληλότητα των ψηφιακών σεναρίων στη διδασκαλία της αγγλικής λαμβάνουν υπόψη τα παρακάτω **αναλυτικά προγράμματα σπουδών** για την αγγλική γλώσσα στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια εκπαίδευση:

Για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: το «Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) Ξένων Γλωσσών» και το «Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ) Αγγλικής Γλώσσας» για τις τάξεις Δ', Ε', και ΣΤ' του Δημοτικού Σχολείου, όπως περιγράφονται στα ΦΕΚ 303 και 304 / 13-3-2003, καθώς και το «Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ) της Γ' τάξης του Δημοτικού» (ΦΕΚ 1028/24-7-2003), το οποίο είναι συμπληρωματικό προς το ΔΕΠΠΣ και το ΑΠΣ της Αγγλικής Γλώσσας του Δημοτικού Σχολείου. Επίσης, το Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ – ΞΓ), που εκπονήθηκε το 2011 από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο για το Νέο Σχολείο και έχει χαρακτηριστεί συμπληρωματικό προς τα ισχύοντα Προγράμματα Σπουδών.

Για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: το ΔΕΠΠΣ Ξένων Γλωσσών και το ΑΠΣ της Αγγλικής Γλώσσας για το Γυμνάσιο, όπως περιγράφονται στα ΦΕΚ 303 και 304 / 13-3-2003 και το Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ – ΞΓ), που εκπονήθηκε το 2011 από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο για το Νέο Σχολείο. Επίσης για το Λύκειο το «Πρόγραμμα Σπουδών της Αγγλικής Γλώσσας στο Ενιαίο Λύκειο», όπως περιγράφεται στο ΦΕΚ 1868/11-10-1999. Λήφθηκε επίσης υπόψη και το ΦΕΚ 2772 Β' /16-10-2014, το οποίο παραπέμπει στο Αναλυτικό Πρόγραμμα της αγγλικής στα Ε.Π.Α., σύμφωνα με την Υ.Α. 85040/Γ2/30-7-2007 (ΦΕΚ 1564/Β').

Το κειμενικό είδος του ψηφιακού σεναρίου

Το ψηφιακό σενάριο αποτελεί έναν ειδικό τύπο εκπαιδευτικού σεναρίου το οποίο περιγράφει ένα μάθημα (ή μια σειρά μαθημάτων) με συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, παιδαγωγικές αρχές και σχολικές πρακτικές (EAITY 2007). Στην παραδοσιακή του μορφή το εκπαιδευτικό σενάριο είναι ένα κειμενικό είδος του οποίου οι συγγραφείς είναι *εκπαιδευτικοί που γράφουν για άλλους εκπαιδευτικούς*. Ως κειμενικό είδος έχει μια συγκεκριμένη δομή με διακριτά μέρη, συναντάται με μικρές διαφοροποιήσεις σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα και εντάσσεται στο πλαίσιο ενός συγκεκριμένου τύπου παιδαγωγικού λόγου (Mitsikorouli 2014). Στον χώρο της διδασκαλίας της αγγλικής ως ξένης γλώσσας είναι πιο διαδεδομένο το περίγραμμα μαθήματος (lesson plan), το οποίο τα τελευταία χρόνια έχει ενσωματωθεί στην ευρύτερη κατηγορία του εκπαιδευτικού σεναρίου.

Το ψηφιακό σενάριο δεν αποτελεί απλά τη μεταφορά του εκπαιδευτικού σεναρίου σε ψηφιακή μορφή. Το κύριο χαρακτηριστικό του είναι η δόμησή του με διαδραστικά ψηφιακά εργαλεία, τα οποία παρέχουν στους εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να δημιουργούν οι ίδιοι ασκήσεις και δραστηριότητες για τους μαθητές τους. Έτσι το ψηφιακό σενάριο μετατρέπεται από απλή καταγραφή ενός μαθήματος σε ένα σύνθετο κειμενικό είδος, στο οποίο οι καθηγητές δημιουργούν παράλληλα ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο για τη διεξαγωγή του σεναρίου τους. Με την αλλαγή αυτή του ρόλου του καθηγητή έρχεται και η αλλαγή των αποδεκτών του ψηφιακού σεναρίου: τα σενάρια αυτά απευθύνονται τόσο στους καθηγητές όσο και στους ίδιους τους μαθητές.

Το ψηφιακό σενάριο του «ΑΙΣΩΠΟΣ» (<http://aesop.iep.edu.gr/>) παρέχει πληροφορίες που, αφενός, αφορούν παραδοσιακά κυρίως τους εκπαιδευτικούς, σχετικά με τον σκοπό και τους στόχους του σεναρίου, την εκπαιδευτική βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο, την προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα, τη θεματική του σεναρίου, τον

βαθμό και επίπεδο διαδραστικότητας, κ.α. Το κύριο μέρος του ψηφιακού σεναρίου όμως αποτελεί το ίδιο το ψηφιακό μάθημα το οποίο είναι δομημένο σε φάσεις και απευθύνεται κυρίως στους μαθητές. Ξεφεύγοντας από την περιγραφή της διαδικασίας ενός μαθήματος την οποία συναντούμε σε ένα παραδοσιακό εκπαιδευτικό σενάριο, στο ψηφιακό σενάριο της πλατφόρμας «ΑΙΣΩΠΟΣ» οι μαθητές έρχονται σε άμεση και σε απευθείας επαφή με το ίδιο το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό και στις περισσότερες περιπτώσεις μπορούν να προχωρήσουν οι ίδιοι στην υλοποίηση του μαθήματος. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού εξακολουθεί να είναι σημαντικός και καθοριστικός για την παιδαγωγική αξιοποίηση του ψηφιακού σεναρίου, αυτό που αλλάζει όμως είναι ότι μέσα από την πλατφόρμα «ΑΙΣΩΠΟΣ» δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να έχουν πρόσβαση σε εκπαιδευτικό υλικό στο οποίο μέχρι σήμερα είχαν μόνο οι εκπαιδευτικοί και να πραγματοποιήσουν, π.χ. από το σπίτι τους, ένα ψηφιακό μάθημα μέσα από διαδραστικές δραστηριότητες.

Καθώς όμως αλλάζουν οι αποδέκτες του ψηφιακού σεναρίου, αλλάζει και ο τρόπος με τον οποίο σχεδιάζουν οι εκπαιδευτικοί ένα σενάριο. Από ένα είδος κειμένου το οποίο διακινείται μεταξύ επαγγελματιών, το ψηφιακό σενάριο γίνεται ένα δημόσιο είδος κειμένου με πολλαπλούς αποδέκτες. Ως εκ τούτου, ο σχεδιασμός ενός ψηφιακού σεναρίου πρέπει να λαμβάνει υπόψη του το πολλαπλό αυτό ακροατήριο και να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των πολλαπλών χρηστών του.

Είναι σημαντικό οι εκπαιδευτικοί της αγγλικής που θα χρησιμοποιήσουν την πλατφόρμα «ΑΙΣΩΠΟΣ» να είναι εξοικειωμένοι με τη δομή του ψηφιακού σεναρίου όπως χτίζεται στη συγκεκριμένη πλατφόρμα. Για τη διευκόλυνσή τους παρατίθενται παρακάτω τα βασικά του δομικά στοιχεία. Περισσότερες και αναλυτικότερες πληροφορίες μπορούν να αναζητηθούν στο «Εγχειρίδιο Χρήσης» της Πλατφόρμας Ανάπτυξης/Σχεδίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «ΑΙΣΩΠΟΣ».

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Βασικές Πληροφορίες

Τίτλος
Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Επιπλέον Πληροφορίες

Γενική Περιγραφή Περιεχομένου
Εικόνα Σεναρίου
Λέξεις κλειδιά
Υλικοτεχνική Υποδομή
Τυπικός Χρόνος Διεξαγωγής Σεναρίου
Πνευματικά Δικαιώματα
Θεματικές Ταξινομίες
Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Πρόσθετες Επιλογές

Τύπος Διαδραστικότητας
Επίπεδο Διαδραστικότητας
Προτεινόμενη Ηλικιακή Ομάδα Τελικού Χρήστη
Εκπαιδευτική Βαθμίδα που Απευθύνεται το Σενάριο

ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Διδακτικοί Στόχοι (μέχρι 5)

ΦΑΣΕΙΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος Φάσης Σεναρίου
Χώρος Διεξαγωγής της Φάσης
Χρονική Διάρκεια της Φάσης
Περιγραφή της Φάσης του Σεναρίου
Φύλλο Εργασίας

ΔΟΜΙΚΑ/ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΗΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Ήχος 2. Εικόνα 3. Βίντεο 4. Διαδραστικό Βίντεο 5. Εικόνα με Διαδραστικά Σημεία 6. Διαδραστικές Ενεργές Περιοχές 7. Ερώτηση αντιστοίχισης 8. Ερώτηση Επιλογής Λέξεων 9. Ερώτηση Πολλαπλής Επιλογής | <ol style="list-style-type: none"> 10. Ερώτηση Συμπλήρωσης Κενών 11. Σωστές/Λάθος Εκφράσεις 12. Σειρά Ερωτήσεων Μοναδικής Επιλογής 13. Εξωτερικό Περιεχόμενο 14. Παιχνίδι Μνήμης 15. Χρονολόγιο 16. Κάρτες Ερωτήσεων 17. Κάρτες Διαλόγου 18. Διαδραστικές Παρουσιάσεις |
|--|---|

Σχεδιασμός ενός ψηφιακού σεναρίου για την αγγλική γλώσσα

Κατά τον σχεδιασμό ενός ψηφιακού σεναρίου στην πλατφόρμα «ΑΙΣΩΠΟΣ», οι εκπαιδευτικοί αγγλικής μπορεί να ξεκινήσουν απαντώντας σε μια σειρά από βασικά ερωτήματα, όπως τα ακόλουθα (προσαρμοσμένα από Σοφός 2011):

Ποιό θέμα θέλω να παρουσιάσω;

- Ποιές διαστάσεις του θέματος είναι οι πιο σημαντικές και γιατί;
- Ποιες πλευρές του θέματος προσφέρονται για περισσότερη ανάπτυξη για τη συγκεκριμένη ηλικία και επίπεδο γλωσσομάθειας;

Σε τι στοχεύω;

- Τι θα γνωρίζουν/τι θα μπορούν να κάνουν καλύτερα οι μαθητές μετά την ολοκλήρωση του ψηφιακού σεναρίου;
- Σε τι θα τους χρησιμεύσει στην καθημερινότητα τους;
- Τι γλωσσικές, γνωστικές και επικοινωνιακές δεξιότητες στην αγγλική θα αποκτήσουν οι εκπαιδευόμενοι;

Σε ποιους απευθύνομαι;

- Ηλικία και φύλο των μαθητών
- Επίπεδο γλωσσομάθειας
- Γλωσσικές δεξιότητες
- Γενικές γνώσεις
- Κίνητρα

Τι εκπαιδευτικό υλικό χρειάζομαι;

- Τι είδος πολυμεσικού υλικού (συνδυασμός κειμένου, εικόνας, βίντεο, ιστοσελίδας κ.α.) είναι κατάλληλο για το συγκεκριμένο σενάριο;
- Τι είδους εκπαιδευτικό υλικό είναι χρήσιμο να παραχθεί από τον σχεδιαστή του ψηφιακού σεναρίου, σύμφωνα με τη συγκεκριμένη μεθοδολογία;
- Ποια δομικά/ διαδραστικά εργαλεία της πλατφόρμας «ΑΙΣΩΠΟΣ» είναι κατάλληλα για το συγκεκριμένο σενάριο;
- Πώς θα διατεθεί το παραγόμενο ψηφιακό υλικό (σε ποιες φάσεις θα χωριστούν οι δραστηριότητες);

Τι υποδομή και μέσα χρειάζομαι;

- Διαδραστικά εργαλεία
- Λογισμικά και εφαρμογές
- Εξωτερικό πολυμεσικό υλικό

Πώς οργανώνω την επεξεργασία του θέματος;

- Προσέγγιση διδασκαλίας
- Μορφές διδασκαλίας και εκπαιδευτικές τεχνικές
- Ιεράρχηση ενεργειών σε επιμέρους φάσεις
- Είδος διάδρασης (π.χ. μαθητής – μαθητής, μαθητής – εκπαιδευτικός, μαθητής – εκπαιδευτικό υλικό)

Πώς αξιολογώ την οργάνωση και την επιτυχία της εκπαιδευτικής διαδικασίας;

- Αξιολόγηση των γνώσεων και δεξιοτήτων των μαθητών
- Αξιολόγηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας και του υλικού από τους μαθητές
- Αξιολόγηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας και του υλικού από τον εκπαιδευτικό.

Συμβατότητα με τα αναλυτικά προγράμματα σπουδών αγγλικής

Σύμφωνα με τις αρχές που περιγράφονται στο ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2003), σκοπός της διδασκαλίας για τη αγγλική γλώσσα είναι «η ανάπτυξη της γλωσσικής ικανότητας των μαθητών ώστε να μπορούν να επικοινωνούν σε διαφορετικά γλωσσικά και πολιτισμικά περιβάλλοντα». Προάγοντας δηλαδή τις έννοιες του γραμματισμού στην αγγλική γλώσσα, της πολυγλωσσίας και της πολυπολιτισμικότητας, οι μαθητές αναπτύσσουν γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες προκειμένου να ανταποκριθούν σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας όπου η αγγλική γλώσσα γίνεται το βασικό εργαλείο συνεννόησης και πρόσληψης και διαχείρισης πληροφοριών.

Με την εξέλιξη των ψηφιακών τεχνολογιών να διαμορφώνουν την ανάγκη για νέες μορφές γραμματισμού (Μητσικοπούλου 2001) και νέες συνθήκες στον χώρο της διδασκαλίας εμφανίσθηκαν νέες μέθοδοι και νέες μορφές διδασκαλίας, τις οποίες οι εκπαιδευτικοί καλούνται να αξιοποιήσουν εντάσσοντας τις μέσα σε καινούρια παιδαγωγικά πλαίσια. Η επαφή αυτή έχει ως αποτέλεσμα την ανάπτυξη του πολυγλωσσικού, ενός από τους βασικούς στόχους του Ενιαίου Προγράμματος Σπουδών για τις Ξένες Γλώσσες, καθώς οι μαθητές εξοικειώνονται με μια ποικιλία μορφών κειμένου, όπως αυτή παρουσιάζεται μέσα από τα σύγχρονα περιβάλλοντα επικοινωνίας.

Επίσης, μέσα από την επαφή με πολυτροπικά αυθεντικά κείμενα, οι μαθητές αποκτούν δεξιότητες διαμεσολάβησης (από τη μια γλώσσα στην άλλη, ή και στην ίδια γλώσσα από το ένα είδος κειμένου σε ένα άλλο), μια απαραίτητη για τις πολυπολιτισμικές μας κοινωνίες δεξιότητα σύμφωνα με το Νέο Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών για τις Ξένες Γλώσσες (ΕΠΣ-ΞΓ) (ΥΠΔΒΜ, 2011). Οι μαθητές εκτίθενται στο να κρίνουν, να επεξεργάζονται και να επιλέγουν τις κατάλληλες πληροφορίες που απαιτούνται για να εξηγήσουν, να ενημερώσουν ή να μεταδώσουν πληροφορίες, σε μια

προσπάθεια επίτευξης του επικοινωνιακού τους στόχου. Μέσω των ψηφιακών σεναρίων, οι μαθητές έχουν πρόσβαση και αξιοποιούν πολύτιμο πολιτισμικό υλικό που άπτεται ποικίλων θεματικών περιοχών. Έτσι, τα ψηφιακά σενάρια προσφέρουν τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς αγγλικής να συνδέσουν διαθεματικά την αγγλική με άλλα γνωστικά αντικείμενα και να φέρουν τους μαθητές τους σε επαφή με μια πληθώρα θεματικών ενοτήτων και πολιτισμών.

Πιο συγκεκριμένα, εξετάζοντας τις **θεματικές ενότητες** που προβλέπονται στο ΔΕΠΠΣ και ΑΠΣ (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2003), οι εκπαιδευτικοί μπορούν αν επιλέξουν να σχεδιάσουν ένα ψηφιακό σενάριο που σχετίζεται άμεσα με τα ενδιαφέροντα των μαθητών τους ή να ασχοληθούν με μια θεματική που δεν καλύπτεται ικανοποιητικά μέσα από το σχολικό εγχειρίδιο. Το Παράρτημα Β στο ΕΠΣ-ΞΓ (ΥΠΔΒΜ, 2011) περιγράφει τις θεματικές που υπάρχουν σε όλα τα εγχειρίδια του δημοτικού ενώ στην ενότητα 6.2. παρουσιάζεται σχηματικά το οργανόγραμμα της ύλης των εγχειριδίων των ξένων γλωσσών. Έτσι, διαμορφώνεται μια δεξαμενή θεματικών ενοτήτων από τις οποίες οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιλέγουν κάθε φορά την πιο κατάλληλη για τις ανάγκες των μαθητών τους. Στη συνέχεια, ανατρέχοντας στο ΑΠΣ (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2003), μπορούν να αντλούν τους **στόχους** που θα θέσουν για την ανάπτυξη παραγωγής και κατανόησης του προφορικού/γραφτού λόγου και τις σχετικές ενδεικτικές θεματικές ενότητες που προτείνονται. Ακόμη, στο Κεφάλαιο 6 (ενότητα 6.1) του ΕΠΣ-ΞΓ (ΥΠΔΒΜ, 2011) δίνονται τα λειτουργικά και δομικά στοιχεία της γλώσσας ανά **επίπεδο γλωσσομάθειας**, όπου περιγράφονται οι επικοινωνιακοί στόχοι, η γλωσσική εστίαση και οι κειμενικοί τύποι.

Στη συνέχεια, οι εκπαιδευτικοί επιλέγουν το **υλικό** που χρειάζονται για να υλοποιήσουν το ψηφιακό σενάριο (κείμενο, εικόνες, βίντεο, πολυμεσικό, κ.α.) και ορίζουν τη **διδασκτική προσέγγιση** που θα υιοθετήσουν, αξιοποιώντας την υποδομή και τα μέσα που παρέχονται από την πλατφόρμα «ΑΙΣΩΠΟΣ» αλλά και από το «Φωτόδε-

ντρο», ή από άλλες πηγές που μπορούν να αξιοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς (π.χ. μουσεία, εκπαιδευτική τηλεόραση, κ.ά.).

Τέλος, ετοιμάζεται η **διαδικασία αξιολόγησης** των μαθησιακών αποτελεσμάτων και του ψηφιακού σεναρίου. Ως προς τα *μαθησιακά αποτελέσματα*, ο εκπαιδευτικός πρέπει να διαπιστώσει το βαθμό που οι μαθητές:

- αποκόμισαν νέες χρήσιμες γνώσεις (μπορεί να διαπιστωθεί μέσα από φύλλα εργασίας ή άλλες τεχνικές αξιολόγησης)
- ενεπλάκησαν σε συνεργατική, βιωματική, ενεργητική, ερευνητική διαδικασία
- απέκτησαν τεχνολογικές δεξιότητες
- απέκτησαν κοινωνικές δεξιότητες
- κινητοποιήθηκαν και διασκέδασαν τη νέα μορφή διδασκαλίας
- ανέπτυξαν κριτική σκέψη.

Ως προς το *ψηφιακό σενάριο* θα πρέπει να διαπιστώσει το βαθμό που αυτό:

- είναι συμβατό με τα ΔΕΠΠΣ και τα Α.Π.Σ. των Ξένων Γλωσσών και το Νέο Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών για τις Ξένες Γλώσσες
- προάγει τη συνεργατική, ενεργητική εξερευνητική μάθηση
- είναι εύκολα αντιληπτό και επεξεργάσιμο από τους μαθητές
- άπτεται των ενδιαφερόντων και προβληματισμών των μαθητών
- χρειάζεται μελλοντική τροποποίηση σε σημεία που πιθανώς οι μαθητές αντιμετώπισαν προβλήματα (π.χ. ήταν πολύ δύσκολο ή εύκολο για το επίπεδο γλωσσομάθειάς τους).

Σχεδιασμός ψηφιακών σεναρίων για την αγγλική στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Τα ψηφιακά σενάρια για τη διδασκαλία της αγγλικής στο Δημοτικό απευθύνονται σε μαθητές ηλικιακού φάσματος 6-9 ή 9-12 χρόνων. Τα σενάρια που θα αναπτυχθούν πρέπει να είναι καταληπτά, σαφή αλλά ταυτόχρονα να έχουν κάποιο βαθμό δυσκολίας που θα επιτρέπει στους μαθητές να επιτύχουν τους στόχους τους μέσω συνεργασίας και υπό την κατάλληλη καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό. Η θεματική των σεναρίων μπορεί να αποφασιστεί από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό λαμβάνοντας υπόψη τα ενδιαφέροντα, τις κλίσεις, τις δυνατότητες των μαθητών και τη θεματολογία του σχολικού εγχειριδίου. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να προσέξει τα θέματα και η μεθοδολογία προσέγγισής τους να είναι τέτοια ώστε οι μαθητές να εμπλακούν σε δραστηριότητες βιωματικής μάθησης, να διασφαλιστεί η ενεργή συμμετοχή τους στις διδακτικές και μαθησιακές διεργασίες, να καλλιεργηθούν συναισθηματικά και διανοητικά και να διαμορφώσουν θετικές συνήθειες, στάσεις και αξίες.

Για τους μικρότερους ηλικιακά μαθητές (**6-9 ετών**), οι δραστηριότητες θα πρέπει να είναι σχετικά απλές, προσαρμοσμένες στις αντιληπτικές και γνωστικές τους ικανότητες και προοδευτικά, για τα σενάρια που απευθύνονται σε μεγαλύτερης ηλικίας μαθητές, να ανεβαίνει ο βαθμός δυσκολίας. Για τους μικρότερους μαθητές, η χρήση πολυτροπικού λόγου έχει ιδιαίτερα θετικά αποτελέσματα, όπως επίσης και οι παιγνιώδεις μορφές μάθησης, κάτι που καθιστά εργαλεία όπως η εικόνα (με ή χωρίς διαδραστικά σημεία), το βίντεο και το παιχνίδι μνήμης εξαιρετικά ενδιαφέροντα. Ακόμη, ιδιαίτερα σημαντική είναι και η χρήση παραμυθιών σε αυτές τις μικρές ηλικίες, καθώς είναι κοντά στα ενδιαφέροντα και τις προτιμήσεις τους. Λόγω ακριβώς του νεαρού της ηλικίας των μικρών μαθητών, τα σενάρια που θα αναπτυχθούν γι' αυτούς είναι προτιμότερο να εξελίσσονται σε περιβάλλοντα καθοδηγούμενης ανακάλυψης. Δραστηριότητες εξάσκησης και πρακτικής (drill and practice), διαλογικές

ιστορίες και πολυμεσικά παραμύθια (interactive stories), όπως και δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων προσφέρονται περισσότερο για τις ηλικίες αυτές.

Για τους μεγαλύτερους ηλικιακά μαθητές (**9-12 ετών**), με υψηλότερο επίπεδο γλωσσομάθειας και μεγαλύτερες αντιληπτικές ικανότητες, είναι πιο κατάλληλα τα περιβάλλοντα μάθησης μέσω ανακάλυψης και διερεύνησης (ΙΕΠ, 2014), στα οποία περιλαμβάνουν και συστήματα ανοικτού τύπου. Κατάλληλες εφαρμογές αυτού του τύπου είναι οι ιστοεξερευνήσεις (web quests), τα χρονολόγια (timelines) και τα διαδραστικά βίντεο. Η ερευνητική προσέγγιση της παρεχόμενης γνώσης που υλοποιείται μέσα από τη χρήση των εργαλείων αυτών θα βοηθήσει τους μαθητές να βελτιώσουν τις πρακτικές ενεργητικής, ερευνητικής μάθησης και να αναζητήσουν χρήσιμο υλικό για εκπόνηση ερευνητικών εργασιών. Ενδεικτικά, πρακτικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε αυτό το επίπεδο που θα προάγουν την κριτική σκέψη και τη φαντασία και θα διαμορφώσουν ένα ευχάριστο μαθησιακό περιβάλλον είναι η εικαστική έκφραση, οι θεατρικές δράσεις, η εκπόνηση σχεδίων εργασίας και η δημιουργική γραφή.

Είναι επίσης σημαντικό κατά τη διάρκεια διεξαγωγής ενός ψηφιακού σεναρίου στην τάξη, ο εκπαιδευτικός να αναλαμβάνει συντονιστικό και συμβουλευτικό ρόλο, επιτηρώντας τους μαθητές, συνεπικουρώντας τους σε τυχόν απορίες, ενθαρρύνοντάς τους αλλά χωρίς να παρεμβαίνει για να τους διορθώσει.

Σχεδιασμός ψηφιακών σεναρίων για την αγγλική στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

Τα ψηφιακά σενάρια του **Γυμνασίου** για το μάθημα της αγγλικής γλώσσας απευθύνονται σε νέους **12-15 ετών** και θα πρέπει να λάβουν υπόψη το μαθησιακό επίπεδο των παιδιών, τα ιδιαίτερα ενδιαφέροντά τους και το επίπεδο γλωσσομάθειάς τους. Οι δραστηριότητες θα πρέπει να είναι ενδιαφέρουσες και να έχουν κάποιο νόημα και σύνδεση με τη ζωή των εφήβων, έτσι ώστε να κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον τους και να τους παρακινούν σε αυτενέργεια, διερεύνηση και πειραματισμό. Η συστηματική χρήση διαλόγου σε όλες τις δραστηριότητες είναι η ουσία της ενεργητικής μάθησης και οι συζητήσεις ο πυρήνας της διαθεματικής προσέγγισης. Η αγγλική γλώσσα προσφέρεται για πολλές συνδέσεις με άλλα αντικείμενα και αυτό πρέπει να διατρέχει τα σενάρια, καθώς η διαθεματικότητα δε διευκολύνει μόνο τη μάθηση αλλά και την αναβαθμίζει ποιοτικά, διότι οι διαδικασίες γενίκευσης, αφαίρεσης και σύνθεσης που συνεπάγεται η διαθεματική προσέγγιση, οδηγούν σε ανωτέρου επιπέδου μάθηση (Ματσαγγούρας, 1999: 244-246). Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει επίσης να προωθούν την *ομαδοσυνεργατική διδασκαλία* που ευνοεί την ανάληψη πρωτοβουλιών από την πλευρά των μαθητών, την ανάπτυξη σχέσεων εμπιστοσύνης και αλληλοβοήθειας μεταξύ τους, ενώ μειώνει τον εγωκεντρισμό και την εξάρτηση τους από τον εκπαιδευτικό.

Για την παιδαγωγική καταλληλότητα των ψηφιακών σεναρίων που θα σχεδιασθούν για την αγγλική γλώσσα στο Γυμνάσιο πρέπει να υιοθετηθούν παιδαγωγικές αρχές οι οποίες θα εξασφαλίζουν την ενεργή συμμετοχή των μαθητών, θα ενισχύουν την αυτονομία και την αυτενέργεια του μαθητή, την ανάπτυξη της κοινωνικότητάς του, την ικανότητα εξεύρεσης λύσεων, καθώς και την ανακάλυψη της γνώσης από τον ίδιο. Για να είναι δε η γνώση αυτή ελκυστική και εύληπτη θα πρέπει να συνδέεται

με τη ζωή και τις πραγματικές κοινωνικές καταστάσεις και να είναι πρακτικώς εφαρμόσιμη.

Τα ψηφιακά σενάρια για το **Γυμνάσιο** που θα διαπνέονται από τις παραπάνω αρχές πρέπει να είναι απλά και όχι υπερφορτωμένα με εργαλειακή – μηχανιστική λογική. Η χρήση των ψηφιακών εργαλείων που βρίσκονται στη διάθεση των εκπαιδευτικών στην πλατφόρμα «ΑΙΣΩΠΟΣ» δεν αποτελεί αυτοσκοπό, αλλά μέσο συγγραφής απλών και σωστά δομημένων σεναρίων που θα διαθέτουν ρεαλιστικούς και επιτεύξιμους στόχους, λογική αλληλουχία των φάσεων, ενδιαφέρουσες και πρωτότυπες δραστηριότητες, στοιχεία διαθεματικότητας, συμπληρωματικά φύλλα εργασίας όπου και όταν χρειάζεται, και όλα αυτά **σε συμφωνία με τα αναλυτικά προγράμματα σπουδών.**

Ενδεικτικά, κάποιες θεματικές ενότητες γύρω από τις οποίες θα μπορούσαν να αναπτυχθούν τα ψηφιακά σενάρια είναι: αγορά, καταναλωτικά αγαθά, μόδα, τέχνη, εκδρομές, ΜΜΕ, λαϊκός πολιτισμός, ταξίδια, αξιοθέατα, ιστορικά γεγονότα, ψυχαγωγία, Διαδίκτυο, τεχνολογία, εκπαίδευση, λογοτεχνία, δικαιώματα και υποχρεώσεις του πολίτη, κοινωφελή έργα, τρόπος ζωής, συνήθειες, έθιμα, προβλήματα των νέων, ψυχολογία, ανθρώπινες σχέσεις, επικαιρότητα και πολλά άλλα.

Τα ψηφιακά σενάρια για το **Λύκειο (15-18 ετών)** θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τις επικοινωνιακές ανάγκες των εφήβων μαθητών που ετοιμάζονται για την ενήλικη ζωή τους και να τους ετοιμάζουν, μεταξύ άλλων, με βάση τις αρχές της αυτονομίας, της προσαρμοστικότητας και της ευελιξίας, ώστε να μπορούν να δράσουν και να καταστούν παραγωγικοί μέσα σε μια κοινωνία με αυξανόμενες ανάγκες. Σε αντιδιαστολή με τους μικρότερους μαθητές της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης και των πρώτων τριών τάξεων της Δευτεροβάθμιας, οι μαθητές του Λυκείου μπορούν με άνεση να χειριστούν τις ψηφιακές τεχνολογίες και να διοχετεύσουν δημιουργικά τις

εφηβικές τους ανησυχίες, λίγο πριν αναλάβουν οι ίδιοι τις τύχες της ζωής τους. Αυτές οι ιδιαίτερες συναισθηματικές καταστάσεις στις οποίες μπορούν να περιπέσουν οι μαθητές του Λυκείου θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν με δεξιότητα από τον εκπαιδευτικό και να αποτελέσουν μοχλό κινητοποίησης και δημιουργίας.

Ιδιαίτερα το γνωστικό αντικείμενο της αγγλικής γλώσσας αντιμετωπίζεται ως «μέσο πρόσβασης στην οικουμενική γνώση» σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία των Αγγλικών στο Λύκειο, με στόχευση στον προβληματισμό των μαθητών, στην ευαισθητοποίησή τους και στην εύρεση λύσεων, με παράλληλη ανάπτυξη της κριτικής τους σκέψης ως βάση της ατομικής αλλά και της συλλογικής δράσης.

Κριτήριο στην επιλογή των θεμάτων των ψηφιακών σεναρίων θα πρέπει να είναι λαμβάνονται υπόψη τα ενδιαφέροντα των εφήβων – άρα, επίλυση προβλημάτων που κεντρίζουν την περιέργειά τους. Επιπλέον, μέσα από μεταγνωστικές διαδικασίες όπως αυτή της αυτο-αξιολόγησης, οι μαθητές *μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν* (learn to learn) υιοθετώντας τεχνικές που μπορούν να αποδειχθούν χρήσιμες στο μέλλον.

Η μεθοδολογία που συνιστάται για τα ψηφιακά σενάρια αυτού του επιπέδου είναι η ομαδοκεντρική. Επιπλέον των αρχών της αμοιβαιότητας, της επικοινωνίας και της δόμησης κοινωνικότητας, η ομαδική εργασία στηρίζεται και σε ένα φυσικό χαρακτηριστικό, που είναι η μετάδοση γνώσεων και δεξιοτήτων από τους πιο ώριμους μαθητές στους υπόλοιπους με φυσικό και αβίαστο τρόπο.

Το παιχνίδι ρόλων (role play game) είναι επίσης μια καλή δραστηριότητα τους μαθητές αυτού του επιπέδου, καθώς είναι εξοικειωμένοι με αυτού του είδους τα παιχνίδια και τους είναι ιδιαίτερα αγαπητά. Επίσης, η παρουσίαση ενός αληθινού στόχου τον οποίο καλούνται οι μαθητές να επιτύχουν βιώνοντας καταστάσεις που υ-

πάρχουν στον κόσμο των ενηλίκων, επιστημόνων και ειδικών, είναι ένα άλλο σημαντικό στοιχείο αυτής της δραστηριότητας.

Τα ψηφιακά σενάρια για τα αγγλικά στο Λύκειο μπορούν να στηριχθούν στην έρευνα (π.χ. για την οργάνωση ενός ταξιδιού στο πλαίσιο κάποιου σχολικού προγράμματος), στην επιλογή και την επιχειρηματολογία που καλούνται να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές. Στόχος είναι να αναπτυχθούν συνεργασίες μεταξύ των μελών των ομάδων, να βελτιωθούν δεξιότητες και να επιτευχθεί διανοητική, συναισθηματική και γλωσσική πρόοδος. Επίσης προτείνεται να γίνεται συστηματική χρήση του Διαδικτύου, λογισμικών παρουσιάσεων, ακόμη και λογιστικών φύλλων. Η συνεργασία μέσα στην ίδια ομάδα μελών με διαφορετικό επίπεδο ανάπτυξης της δεξιότητας που αφορά τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών είναι ζητούμενο, έτσι ώστε να από τη μια να αποφεύγεται η περιθωριοποίηση των πιο αδύναμων μελών και από την άλλη να επιτυγχάνεται η μεταβίβαση γνώσεων από τους συμμαθητές (peer learning).

Σημαντικό στοιχείο της μεθοδολογίας των ψηφιακών σεναρίων στη διδασκαλία της αγγλικής αποτελεί η αυτο-αξιολόγηση, η οποία προτείνεται να υπάρχει στο τέλος των δραστηριοτήτων κάθε ψηφιακού σεναρίου. Στόχος της αυτο-αξιολόγησης είναι ο εντοπισμός των δυνατών και των αδύναμων σημείων που επέδειξε ο κάθε μαθητής κατά τη διάρκεια της πραγματοποίησης του σεναρίου και η μελλοντική βελτίωσή του. Χωρίς το άγχος του ελέγχου από τον καθηγητή και την μειωτική εικόνα που ίσως παρουσιάζει η συνολική αξιολόγησή του, αποφεύγεται η συναισθηματική και ψυχολογική υποβάθμιση του εφήβου. Την ίδια στιγμή επιτυγχάνεται μια πιο συνειδητοποιημένη και ειλικρινής ματιά από τον ίδιο τον μαθητή προς τις εργασίες του και μπαίνουν οι βάσεις για αυτο-βελτίωση.

Συμπερασματικά

Η χρήση της πλατφόρμας «ΑΙΣΩΠΟΣ» μπορεί να συμβάλλει σημαντικά στη διδασκαλία της αγγλικής. Τα διαδραστικά εργαλεία της πλατφόρμας προσφέρουν στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να επιλέξει τη χρήση εκπαιδευτικού υλικού που θα είναι προσαρμοσμένο στο διανοητικό και γνωστικό επίπεδο των μαθητών του, κοντά στα ενδιαφέροντα και τις προσδοκίες του, διατηρώντας παράλληλα τον μαθητοκεντρικό και κοινωνικό προσανατολισμό της διδασκαλίας.

Μέσω των ψηφιακών εκπαιδευτικών σεναρίων, οι μαθητές εμπλέκονται σε δραστηριότητες που αξιοποιούν την πρότερη γνώση τους και, στο μέτρο του δυνατού, είναι ενεργητικού ερευνητικού χαρακτήρα. Οι δραστηριότητες πρέπει να δομούνται έτσι ώστε να δημιουργούνται στην τάξη περιστάσεις συνεργατικής μάθησης ανάμεσα σε ομάδες μαθητών με διαφορετικά επίπεδα ικανότητας. Επίσης, μέσω των ψηφιακών σεναρίων δίνεται η δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να διαφοροποιήσει τη διδασκαλία ανάλογα με το επίπεδο του κάθε μαθητή, με ποικιλία μαθησιακών ερεθισμάτων.

Υπό μορφή «προτάσεων-οδηγίων», θα μπορούσε κανείς να συνοψίσει τις αρχές ανάπτυξης ψηφιακών σεναρίων για τη διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας στον ακόλουθο οδηγό:

ΣΥΝΤΟΜΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΑΓΓΛΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΕΝΑΡΙΩΝ

Οι εκπαιδευτικοί αγγλικής καλούνται:

01. Να εξοικειωθούν με τις δυνατότητες που προσφέρει η πλατφόρμα «ΑΙΣΩΠΟΣ» για την ενσωμάτωση λογισμικών, την επεξεργασία πολυτροπικών κειμένων (βίντεο, διαγραμμάτων, ήχου, animation, εικόνας, κλπ) και τη χρήση των διαδραστικών εργαλείων τα οποία διαθέτει, και να διερευνήσουν τους τρόπους με τους οποίους αυτά μπορεί να αξιοποιηθούν διδακτικά και παιδαγωγικά στη διδασκαλία της αγγλικής.
02. Να σχεδιάζουν σενάρια που ανταποκρίνονται στις ανάγκες, τα ιδιαίτερα ηλικιακά και αντιληπτικά χαρακτηριστικά των μαθητών στους οποίους απευθύνονται, καθώς και στο επίπεδο γλωσσομάθειάς τους.
03. Να λαμβάνουν υπόψη τους τις γενικότερες γνώσεις και τις ικανότητες που έχουν ήδη οι μαθητές για την αγγλική γλώσσα και τις ψηφιακές τεχνολογίες.
04. Να καθορίζουν προσεκτικά τον σκοπό του ψηφιακού σεναρίου (ο οποίος διατυπώνεται ως εκπαιδευτικό πρόβλημα στην πλατφόρμα «ΑΙΣΩΠΟΣ») και να προσδιορίζουν με ακρίβεια τους στόχους (γλωσσικούς, επικοινωνιακούς, μαθησιακούς, παιδαγωγικούς, συναισθηματικούς, κοινωνικούς, κλπ) του ψηφιακού σεναρίου και τις δεξιότητες που αναμένεται να αποκτήσουν οι μαθητές.
05. Να διαφοροποιούν το περιεχόμενο της διδασκαλίας μέσα από ποικιλία δραστηριοτήτων ώστε να ανταποκρίνονται στις ανάγκες της σημερινής σχολικής τάξης, που παρουσιάζει διαφοροποιήσεις ως προς το φύλο, την εθνικότητα, το στυλ μάθησης του κάθε μαθητή κλπ.
06. Να επιλέγουν τα θέματα για τα ψηφιακά σενάρια ανάλογα με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών και με γνώμονα την ευαισθητοποίηση των μαθητών σε συγκεκριμένα θέματα, καθώς και τους στόχους μάθησης που πρέπει να καλυφθούν
07. Να επιδιώκουν την απόκτηση δεξιοτήτων συνεργασίας, διαπραγμάτευσης και ευελιξίας μέσα από βιωματικές και διερευνητικές δραστηριότητες (όπως projects, webquests, role-play activities) και την καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων (όπως *μαθαίνω πώς να μαθαίνω*) που προάγουν την κριτική σκέψη και την ανάπτυξη γραμματισμού στην αγγλική γλώσσα.
08. Να χρησιμοποιούν κατάλληλες μεθόδους, τεχνικές και στρατηγικές διδασκαλίας, ώστε να παρακινούν τους μαθητές και να δημιουργούν κίνητρα για ενεργή συμμετοχή.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών Ξένων Γλωσσών (Δ.Ε.Π.Π.Σ. & Α.Π.Σ.) (2003) Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

http://ebooks.edu.gr/info/cps/14depps_XenonGlosson-Agglika.pdf.

Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών των Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ-ΞΓ) (2011). Αθήνα: Υπουργείο Παιδείας και Δια Βίου Μάθησης (ΥΠΔΒΜ) .

<http://ebooks.edu.gr/info/newps/Ξένες%20Γλώσσες/ΠΣ%20Ξένων%20Γλωσσών.pdf>.

ΕΑΙΤΥ (2007). *Επιμορφωτικό Υλικό για την Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών - Τεύχος 1 (Γενικό Μέρος)*. Πάτρα: ΙΤΥΕ-Διόφαντος.

ΙΕΠ (2014). *Τόμος Οδηγιών Επιλογής και Παιδαγωγικού Σχολιασμού Ψηφιακών Μαθησιακών Αντικειμένων Πολιτισμικού Περιεχομένου*. Αθήνα: ΙΕΠ.

Ματσαγγούρας, Η. (1999). *Θεωρία και Πράξη της Διδασκαλίας*. Αθήνα: Γρηγόρης.

Μητσικοπούλου, Β. (2001). «Γραμματισμός». Στο *Εγκυκλοπαιδικός Οδηγός για τη Γλώσσα*, επιμ. Α.-Φ. Χριστίδης. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, 209-213.

Mitsikoroulou, B. (2014). *Rethinking Online Education: Media, Ideologies, and Identities*. Boulder, CO: Paradigm Publishers.

Πρόγραμμα Σπουδών της Αγγλικής Γλώσσας στο Ενιαίο Λύκειο (1999). Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (ΦΕΚ 1868/11-10-1999).

Σοφός, Α. (2011). *Εκπαιδευτικό σενάριο. Πανεπιστημιακές Ηλεκτρονικές Σημειώσεις.*

Πανεπιστήμιο Αιγαίου: ΠΤΔΕ.