

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 «Γαλλική Γλώσσα»	
Ονοματεπώνυμο: Αργυρώ Πρόσκολλη	
Ιδιότητα: Μέλος ΔΕΠ	

(Υπογραφή)

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγικό Σημείωμα	3
I. Το εκπαιδευτικό σενάριο	4
I.1. Εννοιολογικές διαισαφηνίσεις	4
I.2. Χαρακτηριστικά του ψηφιακού εκπαιδευτικού σεναρίου	8
I.3. Ιδιαιτερότητες του ψηφιακού εκπαιδευτικού σεναρίου για την κατάκτηση/εκμάθηση της Γ2.....	9
II. Τύποι εκπαιδευτικών σεναρίων	14
II.1. Τύποι δραστηριοτήτων/«καθηκόντων» στο πλαίσιο ενός εκπαιδευτικού σεναρίου	14
III. Σχεδιάζοντας ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό σενάριο	20
III.1. Ένα μοντέλο σχεδιασμού εκπαιδευτικού σεναρίου	22
III.2. Φύλλο σχεδιασμού ενός εκπαιδευτικού σεναρίου	24
Επίλογος	28
Βιβλιογραφία	16
Ιστογραφία: Εκπαιδευτικά σενάρια διαθέσιμα στο διαδίκτυο	31
Πόροι και ψηφιακά/διαδικτυακά Εργαλεία χρήσιμα για τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών σεναρίων	32

Εισαγωγικό σημείωμα

Το παρόν τεύχος εκπονήθηκε στο πλαίσιο της Πράξης «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης – Οριζόντια Πράξη» και αποτελεί αποδεκτική μελετών σχετικών με τα ψηφιακά εκπαιδευτικά σενάρια και των βασικών προδιαγραφών τους ώστε να είναι σε θέση οι εκπαιδευτικοί να αξιολογήσουν και να επιλέξουν τα κατάλληλα σενάρια για τους εκάστοτε διδακτικούς τους στόχους, και κυρίως σύνθεση μελετών της σχετικής μεθοδολογίας ανάπτυξης/σχεδιασμού ανάλογων σεναρίων.

Στο πλαίσιο αυτό, στηριχθήκαμε

- στη μελέτη των Γενικών Προδιαγραφών ανάπτυξης, αξιολόγησης και επιλογής σεναρίων (Τεύχος 1 & Τεύχος 2),
- στη μελέτη των δομικών χαρακτηριστικών του ηλεκτρονικού περιβάλλοντος ανάπτυξης ψηφιακών σεναρίων Aesop
- στη μελέτη του ελέγχου συμβατότητας των εξειδικευμένων προδιαγραφών που εκπονήθηκαν με βάση τα Ισχύοντα Αναλυτικά Προγράμματα
- στις μελέτες εξειδίκευσης της μεθοδολογίας ανάπτυξης σεναρίων των ειδικών επιστημόνων για το γνωστικό αντικείμενο «Γαλλικά» για την Πρωτοβάθμια και τη Δευτεροβάθμια (Γυμνάσιο-Λύκειο) Εκπαίδευση,
- στη μελέτη της σχετικής βιβλιογραφίας με τα εκπαιδευτικά σενάρια (συμβατά και ψηφιακά).

Με βάση τα παραπάνω, θα επιχειρήσουμε να παρέμβουμε συμπληρωματικά κά-
νοντας μία γενική παρουσίαση του εκπαιδευτικού σεναρίου και των χαρακτη-
ριστικών του εστιάζοντας στο εκπαιδευτικό σενάριο για την ανάπτυξη γλωσσικών
δεξιοτήτων και θα προσπαθήσουμε να δώσουμε σχετικά παραδείγματα από τα
οποία μπορεί να αντλήσει ιδέες ο εκπαιδευτικός που θα μπει στον πειρασμό να
σχεδιάσει δικά του σενάρια, και κυρίως να αναφερθούμε στις βασικές αρχές του
σχεδιασμού ενός εκπαιδευτικού σεναρίου που μπορεί να αποδειχθούν χρήσιμες
σε ένα τέτοιο εγχείρημα.

I. Το εκπαιδευτικό σενάριο

Το εκπαιδευτικό σενάριο αποτελεί ουσιαστικά ένα πρόσφατο μαθησιακό υλικό που η δομή του και η μορφή του ανταποκρίνονται στις σύγχρονες θεωρίες της μάθησης και γενικότερα της εκπαίδευσης. Εδώ και μια δεκαετία, γνώρισε σημαντική διείσδυση στη διδακτική πρακτική της ελληνικής εκπαίδευσης, και διακρίνεται για τη συμβολή του στην αναβάθμισή της, στην εξομάλυνση δυσκολιών κατανόησης και στη μαθησιακή επικοινωνία, στην αφαίρεση από το μαθησιακό υλικό του καθαρά σχολικού του χαρακτήρα.

Η μεγάλη πλειονότητα των εκπαιδευτικών συμφωνούν ως προς το ότι ένα καλά σχεδιασμένο εκπαιδευτικό σενάριο δραστηριοποιεί τους μαθητές, τους βγάζει από την παθητικότητα, τους κινητοποιεί και τους εμπλέκει στη μάθησή τους, επειδή τους παρέχει την αίσθηση της ανεξαρτησίας και τους δίνει δυνατότητες επιλογής κατά την εξέλιξη/πορεία του σεναρίου και κάποιες φορές τη δυνατότητα διαμόρφωσής του.

Με την έννοια αυτή, και με απώτερο στόχο τη βελτιστοποίηση της κατάκτησης της γλώσσας από το μαθητή, είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για τη διδασκαλία της Γαλλικής δεδομένων και των κατά γενική ομολογία αδυναμιών και προβλημάτων που επισημαίνονται από την εκπαιδευτική κοινότητα στα σχετικά διδακτικά εγχειρίδια τα οποία χρήζουν βελτιωτικών παρεμβάσεων.

I.1. Εννοιολογικές διασαφηνίσεις

Πριν εξετάσουμε τα χαρακτηριστικά αυτού του μαθησιακού υλικού, δύο επισημάνσεις κρίνονται απαραίτητες για να αντιληφθεί ο εκπαιδευτικός την ιδιαιτερότητά του, να το αξιοποιήσει στην τάξη και να βοηθηθεί ενδεχομένως στο σχεδιασμό εκπαιδευτικών σεναρίων:

- Ο όρος «σενάριο» προέρχεται από το χώρο της ενασχόλησης με τα οπτικοακουστικά μέσα και τη σκηνοθεσία ενός γραπτού κειμένου, θεατρικού ή κινηματογραφικού. Ειδικά στην περίπτωση του κινηματογραφικού σεναρίου καταγράφεται η ρηματική/λεκτική αφήγηση μιας ιστορίας, μιας ενδιάμεσης παραγωγής η οποία πρόκειται να μετατραπεί σε εικόνα και ήχο. Ο επιθετικός προσδιορισμός «εκπαιδευτικό» έρχεται αργότερα να υποδηλώσει την είσοδο του σεναρίου στο χώρο της εκπαίδευσης/κατάρτισης. Με την έννοια αυτή, το εκπαιδευτικό σενάριο που βασίζεται σε μια ιστορία που εκτυλίσσεται προτείνοντας διάφορες δραστηριότητες είναι ο πιο αγαπητός τύπος στους μαθητές, ειδικά στους μαθητές των γλωσσικών μαθημάτων, μολονότι, όπως θα δούμε παρακάτω, πολλοί άλλοι τύποι εκπαιδευτικών σεναρίων έχουν στο μεταξύ προκύψει, ειδικά για τα μαθήματα που στηρίζονται σε ένα γνωστικό

περιεχόμενο που πρέπει να κατακτήσει ο μαθητής. Όπως και να έχει πάντως, η μεταφορά του «σεναρίου» στο μαθησιακό αυτό αντικείμενο δείχνει ότι πρόκειται για "σκηνοθεσία" κειμένων ή προϊόντων που εντάσσονται σε μια ιδέα, σε μια θεματική, μέσα από μία πορεία η οποία ενσωματώνει καθήκοντα που εξυπηρετούν γενικούς και ειδικούς στόχους ενός γνωστικού αντικειμένου και ειδικότερα τους σκοπούς της εκπαίδευσης/εξάσκησης στην εικόνα, στις οθόνες και στα δίκτυα, αξιοποιώντας έτσι μαθησιακά αντικείμενα (πληροφορίες, γνώσεις, διαδικασίες, μέθοδοι, συμπεριφορές, στάσεις...) στο πλαίσιο μιας μαθησιακής περίπτωσης που δομήθηκε από το εκπαιδευτικό, και η οποία δεν περιορίζεται σε μια απλή πρόσληψη/κατανόηση των παραπάνω.

- Στη γαλλική βιβλιογραφία, επικρατεί ο όρος « παιδαγωγικό σενάριο » (scénario pédagogique). Ο όρος αυτός για τη διδασκαλία/εκμάθηση των γλωσσών φαίνεται να πρωτοχρησιμοποιήθηκε από το Mangenot (2001).

Πολλοί ορισμοί έχουν επιχειρηθεί από διδακτολόγους, παιδαγωγούς και ερευνητές. Πέραν των όσων μπορεί ο εκπαιδευτικός να βρει στο *Τεύχος μελέτης προδιαγραφών και μεθοδολογίας ανάπτυξης ψηφιακών σεναρίων για όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης*, θα επιχειρήσουμε εδώ να μεταφέρουμε ορισμούς, σχόλια και σκέψεις της γαλλόφωνης βιβλιογραφίας.

5

Σύμφωνα με τον Robert Bibeau,

- Το εκπαιδευτικό σενάριο περιγράφει το σχεδιασμό ενός μαθησιακού γεγονότος που οργανώνεται προς όφελος των εκπαιδευομένων στο πλαίσιο συγκεκριμένων δραστηριοτήτων στις οποίες θα εμπλακούν (αναζήτηση πληροφοριών, έκφραση μιας κρίσης, αξιολόγηση ενός ισχυρισμού, συγγραφή κειμένου, κλπ.) με στόχο την ενίσχυση της μάθησης μέσω της τεχνολογίας.
- Ένα εκπαιδευτικό σενάριο αποτελεί μια πρωτοβουλία για την επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων και την κατάκτηση γενικών ή γλωσσικών επικοινωνιακών δεξιοτήτων που έχουν να κάνουν με έναν ή περισσότερους τομείς της ζωής σύμφωνα με τον τρόπο και τις προδιαγραφές του προγράμματος σπουδών.

Οι Brassard και Daele (2003: 438) ορίζουν το εκπαιδευτικό σενάριο ως «το αποτέλεσμα της διαδικασίας σύλληψης μιας μαθησιακής δραστηριότητας», διαδικασία η οποία εγγράφεται σε μια περίπτωση χωροχρονικά προσδιορισμένη και καταλήγει στην πραγματοποίηση/εκτέλεση του σεναρίου. Εξετάζουν μάλιστα την έννοια του σεναρίου σε συνδυασμό με την ένταξή του σε ένα γενικό πλαίσιο.

ο/περιβάλλον (dispositif)¹. Με απλά λόγια, ο εκπαιδευτικός που θα αποφασίσει να σχεδιάσει ή να αξιοποιήσει ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό σενάριο θα πρέπει να γνωρίζει εάν το διαθέσιμο περιβάλλον στον εργασιακό του χώρο, στη σχολική του μονάδα, του παρέχει τα απαραίτητα μέσα και ποιους πόρους.

Οι Pernin και Lejeune (2004) ορίζουν το σενάριο ως «μία περιγραφή a priori και a posteriori της ανάπτυξης/εκτύλιξης μιας μαθησιακής περίπτωσης που στοχεύει στην κατάκτηση/ιδιοποίηση ενός συγκεκριμένου συνόλου γνώσεων, έχοντας προσδιορίσει τους ρόλους, τις δραστηριότητες καθώς και τους πόρους διαχείρισης γνώσεων, εργαλείων, υπηρεσιών και αποτελεσμάτων που συνδέονται με την πραγματοποίηση των δραστηριοτήτων.»

Σύμφωνα με τον Paquette (2005), η σύλληψη/ο σχεδιασμός των παιδαγωγικών σεναρίων πραγματοποιείται με βάση τα αποτελέσματα μιας προκαταρκτικής εξέτασης για τον εντοπισμό των εκπαιδευτικών προσανατολισμών. Αυτή η προκαταρκτική εργασία κατευθύνει την κατασκευή ενός δικτύου μαθησιακών δραστηριοτήτων/δράσεων και τις ιδιότητες των μονάδων μάθησης εντός του εν λόγω δικτύου.

Οι Quintin, Depover και Degache (2005: 336), κατά την ανάλυση μίας εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, μελέτησαν το ρόλο του εκπαιδευτικού σεναρίου το οποίο ορίζουν ως «ένα διαρθρωμένο και συνεκτικό σύνολο που αποτελείται από δύο διακριτά μέρη:

- το *σενάριο μάθησης* (scénario d'apprentissage), του οποίου ο ρόλος είναι να περιγράψει τις δραστηριότητες μάθησης, την άρθρωσή τους στην ακολουθία εκπαίδευσης/κατάρτισης καθώς και τις παραγωγές που αναμένονται από τους εκπαιδευόμενους και
- το *σενάριο εκπαίδευσης* (scénario de formation)» που απευθύνεται στον εκπαιδευτή/καθηγητή.

Στη συνέχεια, οι δύο ερευνητές μετονομάζουν το *σενάριο εκπαίδευσης* σε *σενάριο πλαισίωσης* («scénario d'encadrement») και τούτο προκειμένου να αποφευχθούν συγχύσεις μεταξύ των παρεμβάσεων των εκπαιδευτών που έχουν αναλάβει την στήριξη των εκπαιδευομένων/μαθητών και των καθηκόντων των ιδίων των εκπαιδευομένων/μαθητών. Το *σενάριο μάθησης* περιγράφει τις μαθησιακές δραστηριότητες που προτείνονται στους μαθητές, τις αρθρώσεις τους, τους πόρους, τα αναμενόμενα/προσδοκώμενα αποτελέσματα/προϊόντα/δημιουργίες, τα κριτήρια επιτυχίας, και προσδιορίζει το χωρο-χρονικό πλαίσιο της εκπαίδευσης/κατάρτισης καθώς και των εργαλείων που υποστηρίζουν τη συνεργατική

¹ Με τον όρο αυτό αναφέρονται σε «ένα σύνολο μέσων που έχουν τεθεί στην υπηρεσία μιας στρατηγικής, μιας στοχευόμενης δράσης η οποία έχει σχεδιαστεί με στόχο την απόκτηση ενός αποτελέσματος» (Peraya, 153, όπως αναφέρεται από τους Brassard και Daele).

δραστηριότητα. Όσο για το *σενάριο παισίωσης*, παρουσιάζει το ρόλο όλων των δραστών της εκπαίδευσης/κατάρτισης (μαθητών, καθηγητών), ιδιαίτερα όσον αφορά τη διδασκαλία και τους τρόπους των παρεμβάσεων για τη στήριξη του σεναρίου μάθησης, προσφέρει δηλαδή υποστήριξη στην πραγματοποίηση του σεναρίου.

Σύμφωνα με τους συγγραφείς, η ύπαρξη ενός διακριτού *σεναρίου παισίωσης* στοχεύει στην εστίαση της προσοχής των σχεδιαστών του σεναρίου στη σημασία προσδιορισμού των παρεμβάσεων των υπευθύνων που έχουν αναλάβει την υποστήριξη των μαθητών κατά την εκπαίδευση/κατάρτισή τους.²

Στη γαλλική βιβλιογραφία, ορισμένοι ερευνητές (Tricot & Plégat-Soutjis, 2003 ; Dejean-Thicuir & Mangenot, 2006 ; Nissen, 2006 ; Mangenot, 2008) προτιμούν τον όρο «σενάριο επικοινωνίας» αντί του «σενάριο παισίωσης», ομολογούν όμως προτιμητέος, επειδή είναι ευρύτερος και περισσότερο επικεντρωμένος στον μαθητή ως μια παράμετρο αναπόσπαστη του εκπαιδευτικού σεναρίου. Πρόκειται κυρίως για σενάρια που στοχεύουν την ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων και οι διδακτολόγοι/ερευνητές επιμένουν εδώ στη διάσταση της επικοινωνίας. Κατ' επέκταση και ο καθορισμός των τύπων *διάδρασης/διεπίδρασης* είναι ιδιαίτερα σημαντικός στα εκπαιδευτικά σενάρια που χρησιμοποιούνται στην ξενόγλωσση τάξη, προκειμένου να προσδιοριστούν οι γλωσσικές πρακτικές στις οποίες θα εμπλακούν οι μαθητές. Ως εκ τούτου, σημαντική θέση στο εκπαιδευτικό σενάριο εμφανίζεται να έχει η έννοια των *ανταλλαγών* και της *συλλογικής δράσης* άρρηκτα συνδεδεμένης με τις διεπιδράσεις που γεννά.

Κατά τον Mangenot (2006a), υπάρχουν τυπολογίες εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που παρουσιάζουν ενδιαφέρον επειδή προάγουν/απαιτούν συλλογική εργασία³. Πλην όμως δεν εμβαθύνουν στο ζήτημα των online ανταλλαγών και κυρίως δεν δείχνουν ότι ένα συγκεκριμένο είδος εργασίας μπορεί να αξιοποιήσει διαφορών τύπων ανταλλαγές.

² Επισημαίνεται, στο σημείο αυτό, ότι κάποια από τα δειγματικά σενάρια της πλατφόρμας Αίσωπος για τα Γαλλικά, εμφανίζουν αυτή τη σύγχυση ως προς τον αποδέκτη των οδηγιών και χρήζουν βελτιώσεων.

³³ Συγκεκριμένα, οι De Hare et al., (2002) προτείνουν «μια τυπολογία εξ αποστάσεως δραστηριοτήτων που προωθούν τη συλλογική εργασία», και εκ των οποίων άλλες είναι ατομικές άλλες συλλογικές.

Οι Henry et al. (2001) έχουν καταρτίσει μια τυπολογία με πέντε τύπους συλλογικών δραστηριοτήτων με ιεράρχηση ως προς τις απαιτήσεις: τη συλλογική αναζήτηση/έρευνα, την κριτική ανάλυση, τη ανταλλαγή απόψεων/θέσεων, τη λήψη αποφάσεων, την επίλυση προβλημάτων.

Οι De Lièvre et al. (2006) εστιάζουν στον τρόπο με τον οποίο οι εκπαιδευτές χρησιμοποιούν τα εργαλεία επικοινωνίας στο πλαίσιο του σεναρίου, παρά στη ρύθμιση ορισμένων παραμέτρων επικοινωνίας. (Mangenot, 2006a)

Ι.2.Χαρακτηριστικά του ψηφιακού εκπαιδευτικού σεναρίου

Σε γενικές γραμμές, όλοι οι ορισμοί συμφωνούν ως προς το ότι το εκπαιδευτικό σενάριο, με στόχο την πλαισίωση των δραστηριοτήτων των μαθητών, περιγράφει μια μαθησιακή στιγμή, προσδιορίζει τους εκπαιδευτικούς του στόχους και τα μέσα που πρέπει να αξιοποιηθούν για την επίτευξη αυτών των στόχων όπως, για παράδειγμα, ο εντοπισμός των αναγκαίων πόρων διδασκαλίας.

Σύμφωνα με τον Guéraud (2006), το σενάριο έχει τριπλό ρόλο:

- προσδιορίζει επακριβώς την προτεινόμενη δραστηριότητα στους μαθητές ως προς το ΔΠΑ (Διαδραστικό Παιδαγωγικό Αντικείμενο),
- υποδεικνύει/εξειδικεύει επίσης τον έλεγχο της προόδου του μαθητή που θα γίνει κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας,
- τέλος, καθορίζει την παιδαγωγική βοήθεια που θα του παρασχεθεί αυτομάτως και σε σχέση/αναλογικά με την πρόοδο του.

Με βάση τα παραπάνω, θα μπορούσαμε να πούμε ότι η έννοια του ψηφιακού σεναρίου ανταποκρίνεται - έστω και μερικώς - στους όρους:

- σχέδιο εργασίας (project): πρόκειται για μια ιδιαίτερη μαθησιακή δραστηριότητα, η υλοποίηση της οποίας αξιοποιεί διαδικτυακούς πόρους και, ενδεχομένως, έντυπα και αρχεία οπτικοακουστικά ή πολυμεσικά και ζητά συγκεκριμένα αποτελέσματα που ανταποκρίνονται στην πραγματική ζωή,
- διδακτική ενότητα, δεδομένου ότι προβλέπει τον έλεγχο των προσδοκώμενων δεξιοτήτων που αναμένεται να αναπτύξουν οι μαθητές με την υλοποίησή του,
- εκπαιδευτική χρήση/αξιοποίηση των διδακτικών και ψηφιακών μέσων και εργαλείων.

Επιχειρήσαμε παρακάτω να συνοψίσουμε τα βασικά χαρακτηριστικά του ψηφιακού εκπαιδευτικού σεναρίου:

- Πρόκειται για την περιγραφή ενός μαθησιακού πλαισίου.
- Δομείται γύρω από μία κεντρική ιδέα που διέπει το σενάριο και η οποία
 - αναφέρεται σε ένα ή περισσότερα θεματικά πεδία
 - εκτυλίσσεται με βάση ένα αφηγηματικό πλαίσιο.
- Έχει συγκεκριμένους προσδιορισμένους εκπαιδευτικούς στόχους οι οποίοι πρέπει να είναι σαφείς και ξεκάθαροι και να χαρακτηρίζονται από συνοχή.
- Υλοποιείται μέσα από μια σειρά εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων (educational activities) που καλείται να πραγματοποιήσει ο μαθητής, ατομικά και, κατά προτίμηση, συλλογικά με σαφείς, ξεκάθαρες και λειτουργικές οδηγίες.
- Υπακούει σε παιδαγωγικές και διδακτικές/μεθοδολογικές αρχές.
- Προβλέπει δράσεις και ρόλους για τους εμπλεκόμενους, μαθητές και εκπαιδευτικούς.

- Αξιοποιεί συγκεκριμένα εκπαιδευτικά εργαλεία και υποστηρικτικό υλικό όπως έτοιμους ψηφιακούς πόρους, πολυμεσικά/πολυτροπικά κείμενα και λογισμικά, ιστότοπους δημιουργίας ψηφιακών πόρων και δραστηριοτήτων και εν γένει τις ΤΠΕ, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα στους μαθητές να αποδεσμευτούν έστω και μερικώς από την επίβλεψη του εκπαιδευτικού.
- Δεν είναι καθοδηγητικό αλλά ενδεικτικό: δεν είναι ένα εργαλείο αποκλειστικό που επιδέχεται μία μόνο απάντηση, αλλά μπορεί να προσαρμοστεί σε διάφορες μαθησιακές περιστάσεις, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα στο μαθητή να κρατήσει ένα περιθώριο επιλογής, παρέμβασης και έμπνευσης.
- Πρέπει να χαρακτηρίζεται
 - από σωστή εργονομία, χρηστικότητα, λειτουργικότητα αισθητική φροντίδα... και κυρίως
 - από ελεγκτασιμότητα: να είναι σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να επιτρέπει παρέμβαση και αλλαγή εκ μέρους του μαθητή και καθηγητή (π.χ. ως προς τον αριθμό των μαθητών που μπορούν να πάρουν μέρος) και δημιουργική χρήση του σε πολλές περιπτώσεις.
- Να σημειωθεί τέλος ότι όσο περισσότερες πληροφορίες περιλαμβάνει ένα σενάριο, τόσο περισσότερο αποδεικνύεται μια χρήσιμη διδακτική πηγή για τη σχολική κοινότητα.

Ι.3. Ιδιαιτερότητες του ψηφιακού εκπαιδευτικού σεναρίου για την κατάκτηση/εκμάθηση της Γλώσσας²

9

Είναι αυτονόητο ότι ένα τέτοιο σενάριο θα πρέπει να υπακούει στις βασικές αρχές της διδασκαλίας της γλώσσας. Ως εκ τούτου, τόσο ο σχεδιασμός του και η δημιουργία του, όσο και η επιλογή και αξιοποίηση στην ξενόγλωσση τάξη ενός εκπαιδευτικού σεναρίου από τον καθηγητή υπαγορεύονται από τις σύγχρονες θεωρίες της γλώσσας και μάθησης (κοινωνικός εποικοδομητισμός/ socioconstructivism) και τις συνακόλουθες σύγχρονες αρχές της παιδαγωγικής και διδακτικής προσέγγισης της διδασκαλίας/εκμάθησης των γλωσσών. Συγκεκριμένα:

- Με βάση τις **θεωρίες της γλώσσας** (βλ. Γνωστική Γλωσσολογία, Γλωσσολογία της Εκφοράς του Λόγου και Συστημική Λειτουργική Γραμματική) - σύμφωνα με τις οποίες η γλώσσα αντιμετωπίζεται όχι ως ένα αυθαίρετο και μεμονωμένο φαινόμενο αλλά ως *κοινωνική πρακτική* και συνιστά σημαντικό μέσο κατασκευής και ανταλλαγής νοημάτων -, το εκπαιδευτικό σενάριο θα πρέπει
 - ο Να επιτρέπει στοιχειώδη χρήση μεταγλώσσας για ενδεχόμενη παρουσίαση/διδασκαλία των λεξικογραμματικών στοιχείων (λεξιλογική παραγωγή και μορφοσυντακτικά φαινόμενα), με βάση τις νέες ερευνητικές και επιστημονικές θέσεις σχετικά με την κατάκτηση ενός

γλωσσικού συστήματος αλλά και τις ανάγκες ανάπτυξης μεταγλωσσικών δεξιοτήτων στο μαθητικό κοινό (έφηβοι μαθητές Γυμνασίου).

- ο Να έχει, ως απώτερο στόχο, όχι μόνο την κατανόηση της λειτουργίας των λεξικογραμματικών στοιχείων της προς εκμάθηση γλώσσας και την κατάκτησή τους, αλλά την ανάπτυξη της ικανότητας που επιτρέπει στο μαθητή να χειρίζεται διάφορα είδη και τύπους λόγου, δηλ. την κατάκτηση των μηχανισμών της γλώσσας σε «πραγματικές» περιστάσεις επικοινωνίας. Καλείται δηλ. να μάθει ο μαθητής με ποιο (διαφορετικό/ξεχωριστό) τρόπο και με ποιες (διαφορετικές/ ξεχωριστές) λεξικογραμματικές κατηγορίες κατασκευάζεται η εμπειρία στη γαλλική γλώσσα.
- ο Να προτείνει εκμαθήσεις πραγματο-γλωσσικές οι οποίες:
 - να οργανώνονται γύρω από το «κείμενο» (και όχι γύρω από την πρόταση) και πάντα σε σχέση με το γενεσιουργό του κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο (σημειωτική περίσταση) και την κοινωνική-πολιτισμική πραγματικότητα η οποία προσδιορίζει τόσο το «κείμενο» όσο και το κοινωνικό «συγκείμενο». Με την έννοια αυτή, ο μαθητής καλείται να εξετάσει τη γλωσσική χρήση στο συγκεκριμένο της πλαίσιο (language use in context).
 - να στοχεύουν μακροπρόθεσμα, πέρα από την ενσυνείδητη κατανόηση των δομικών και λειτουργικών στοιχείων της γλώσσας, στην αντίληψη των τρόπων με τους οποίους χρησιμοποιούνται με συστηματικό τρόπο γλωσσικά σχήματα για την κατασκευή του κοινωνικού κόσμου, δηλ. στην *κριτική γνώση για τη γλώσσα* άλλως *γλωσσική συνειδητότητα* (language awareness).

- Με βάση τις **θεωρίες μάθησης** - σε σχέση πάντα με τις γλωσσικές κατακτήσεις -, το εκπαιδευτικό σενάριο θα πρέπει
 - ο να εστιάζει, αρχικά και σε χαμηλό επίπεδο γλωσσομάθειας, στη *δηλωτική γνώση*⁴ και εκ των υστέρων, σε υψηλότερο επίπεδο, στη *διαδικαστική γνώση*⁵.

⁴ Με τον όρο *δηλωτική γνώση* αναφερόμαστε στους γλωσσικούς κυρίως στόχους (συνήθως με όρους δεξιοτήτων που πρέπει να αναπτύξει ο μαθητής στη/κατά τη χρήση της Γαλλικής) και στα περιεχόμενα

- γλωσσικά (που να αφορούν τα διάφορα επίπεδα λειτουργίας της γλώσσας, ξεκινώντας από το πραγματολογικό και το σημασιολογικό και πώς πραγματώνονται μέσα από τις λεξιλογικές επιλογές και τις γραμματικές δομές (μορφοσύνταξη) και βεβαίως τα ηχητικά/ γραφηματικά σύμβολα που τα αποδίδουν/απεικονίζουν ακουστικά και οπτικά),
- κοινωνικο-πολιτισμικά (από τις γνώσεις σχετικά με το νέο κοινωνικο-πολιτισμικό σύστημα μέχρι την ανάπτυξη διαπολιτισμικής συνειδησης).

- ο να ευνοεί την «ανακάλυψη της νέας γνώσης»: παρουσιάσεις επεξηγηματικού χαρακτήρα⁶ οι οποίες να ευνοούν κυρίως την ανάδραση/απάντηση από το μαθητή (προτάσεις/ιδέες διαδραστικού τύπου) κατά τη διαδικασία απόκτησης της νέας γνώσης ενεργοποιώντας γνωστικές στρατηγικές μάθησης: επαγωγή ή απαγωγή, αναγωγή συμπερασμάτων μέσα από υποθέσεις και προβλέψεις (inférence), κατηγοριοποίηση/ομαδοποίηση της νέας γνώσης, μεταφορά μάθησης (transfert) και - δεδομένου ότι έχουμε να κάνουμε με γλώσσα - παράφραση, περίφραση...
 - ο να προβλέπει επαναλήψεις προγενέστερων εκμαθήσεων σε σχέση πάντα με τη νέα γνώση. Υποστηρίζεται έτσι η ανακεφαλαίωση της κερκτημένης γνώσης και η σύνδεσή της με τη νεοαποκτηθείσα γνώση (cf. Progression spiralaire)
- Με βάση τις αρχές της **διαφοροποιημένης παιδαγωγικής προσέγγισης**, ο σχεδιασμός των σεναρίων θα πρέπει να ανταποκρίνεται σε διαφορετικά μαθησιακά στυλ και γνωστικά προφίλ (οπτικό, ακουστικό, κιναισθητικό, συνθετικό, αναλυτικό...), να αφορά σε διάφορες παραμέτρους της διδασκαλίας της γλώσσας (διάφορους στόχους, διαφορετικά περιεχόμενα, διαφορετικές μεθόδους και τρόπους διδασκαλίας/μάθησης...), να προσφέρεται με διάφορα τεχν(ολογ)ικά υποστηρικτικά μέσα και εργαλεία (βλ. τύποι κειμένων, γλωσσικά και εξωγλωσσικά συστήματα...), να καλύπτει διαφορετικές θεματικές περιοχές.
- Με βάση τις αρχές της **διδακτικής και μεθοδολογικής προσέγγισης** η οποία εστιάζει πλέον στην **ενεργητική/βιωματική διδασκαλία/εκμάθηση της ξένης γλώσσας**, το εκπαιδευτικό σενάριο θα πρέπει

⁵ Με τον όρο *διαδικαστική γνώση* αναφερόμαστε στους τρόπους με τους οποίους χρησιμοποιεί τη γλώσσα ο μαθητής, στις λεξικογραμματικές επιλογές που είναι σε θέση να κάνει με βάση τον «κριτικό εγγραμματισμό» που έχει αναπτύξει και ο οποίος του επιτρέπει, πέρα από το να χειρίζεται διάφορα είδη και τύπους λόγου, να είναι σε θέση να συνειδητοποιεί τη δυναμική των νοημάτων τους, έτσι όπως κατασκευάζονται μέσω της προς εκμάθηση γλώσσας (language awareness). Με την έννοια αυτή, το προτεινόμενο σενάριο θα πρέπει να στοχεύει στην ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων στη χρήση της γλώσσας μετατρέποντας τις δηλωτικές γνώσεις (λεξικογραμματικά στοιχεία) σε ενέργειες και δράσεις. Ως εκ τούτου, σημαντικές είναι οι έννοιες savoir-faire/ know how και μαθαίνω να μαθαίνω/savoir apprendre, καθώς και συγκεκριμένο πλαίσιο/contexte, πραγματολογική ικανότητα/ compétence pragmatique και κυρίως ικανότητα δόμησης λόγου/compétence discursive...

⁶ Δεδομένων κυρίως των αδυναμιών των διδακτικών εγχειριδίων, θα πρέπει να υπάρχουν προτάσεις με χαρακτήρα απλώς επεξηγηματικό με την έννοια της υποστήριξης της αντίληψης και της κατανόησης της νέας (δηλωτικής) γνώσης που προτείνονται σε κάθε ενότητα.

- ο να ανταποκρίνεται στους απώτερους γενικούς στόχους ανάπτυξης κοινωνικής/συλλογικής συνείδησης (πολιτειότητα) ως πολίτη/«κοινωνικού υποκειμένου», ανάπτυξης εγγραμματισμού και ανάπτυξης πολυγλωσσικών/πολυπολιτισμικών δεξιοτήτων
- ο να σχεδιαστεί/δημιουργηθεί ή να επιλεγεί με βάση τους εκάστοτε διδακτικούς στόχους των σχετικών Προγραμμάτων Σπουδών, με όρους ανάπτυξης γλωσσικών επικοινωνιακών δεξιοτήτων (πραγματιστικοί και κοινωνιογλωσσικοί στόχοι και λεξικογραμματικές επιλογές που τους πραγματώνουν) και συγχρόνως γενικών δεξιοτήτων στις οποίες εντάσσονται και τις οποίες καλείται να αναπτύξει ο μαθητής στο σχολείο προκειμένου να γίνει ολοκληρωμένος συνειδητός πολίτης⁷
- ο να ενεργοποιεί το μαθητή με τις κατάλληλες «δραστηριότητες γλωσσικής επικοινωνίας» (πρόσληψη/κατανόηση, παραγωγή/έκφραση, διάδραση/διεπίδραση και διαμεσολάβηση) όπως αυτές στις οποίες θα προσφύγει αργότερα, ως «κοινωνικός δράστης», πραγματώνοντας έτσι «μακρο-λειτουργίες» τις γλώσσας (περιγραφή, αφήγηση, οδηγίες, επιχειρηματολογία...) σε «πραγματικές» περιστάσεις επικοινωνίας, μέσα από την εκφορά λόγου που θα αποτυπώνει «μικρο-λειτουργίες» της γλώσσας (εκφράζω συναισθήματα, δίνω/ζητώ πληροφορίες...).

Με βάση τα παραπάνω, το ψηφιακό εκπαιδευτικό σενάριο για το μάθημα της ξένης γλώσσας

- στοχεύει κυρίως στην ανάπτυξη γλωσσικών επικοινωνιακών δεξιοτήτων του μαθητή, αλλά και γενικών δεξιοτήτων (πρακτικών, ερευνητικών, τεχνολογικών...) μέσα από τις τέσσερις γλωσσικές δραστηριότητες (πρόσληψη και παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου, διάδραση/διεπίδραση και διαμεσολάβηση)
- δεν επικεντρώνεται ούτε περιορίζεται στην επεξεργασία κειμένων με αναλυτικό και εξαντλητικό τρόπο, αλλά αντίθετα εστιάζει στην αποτελεσματικότητα τους αναφορικά με πραγματικές επικοινωνιακές περιστάσεις
- έχει, κατά προτίμηση, ένα «αφηγηματικό χαρακτήρα» που μπορεί να αξιοποιεί τη φαντασία και το εικονικό/πλασματικό στοιχείο (ειδικά στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση)⁸

⁷ Πέραν της γνωσιολογικής ανάπτυξης (απόκτηση γνώσεων), βασικός σκοπός της εκπαίδευσης αποτελεί πλέον η συναισθηματική ολοκλήρωση και η ανάπτυξη κοινωνικής συνείδησης και «πολιτειακού πλουραλισμού».

⁸ Θεωρούμε ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα την παρατήρηση του Guichon (2006: 53) ότι στο σενάριο μάθησης πρέπει να προτείνεται ένα «αφηγηματικό πλαίσιο» που ενδεχομένως ανατρέχει στη φαντασία και στο πλασματικό. Η ιδέα της φαντασιακής διάστασης του εκπαιδευτικού σεναρίου τού προσδίδει την πρωτογενή σημασία της "σκηνής" ενώ, γενικότερα, η εισαγωγή ενός

- θεωρεί το μαθητή ως κοινωνικό δράστη που καλείται, ατομικά ή συλλογικά και μέσα από συνεργασίες, να πάρει πρωτοβουλίες και να δράσει για να «λύσει καθημερινά προβλήματα»⁹
 - ο που δεν έχουν συστηματικά σχολικό χαρακτήρα
 - ο που η εμπλοκή σε αυτά έχει κάποιο νόημα (επίτευξη ενός σκοπού, επίλυση ενός προβλήματος, ανταλλαγή απόψεων, διαπραγμάτευση για καλύτερους όρους συν-εργασίας, ...)
 - ο που δίνουν ένα από αποτέλεσμα/προϊόν.
- προωθεί δραστηριότητες αληθοφανείς (κατά προτίμηση «καθήκοντα»/ tâches¹⁰), διαδραστικές και οι οποίες εγγράφονται σε ένα κοινωνικό πλαίσιο που προβλέπεται από και στηρίζεται στα θεματικά πεδία του Προγράμματος Σπουδών
- δίνει έμφαση στη συλλογικότητα, τη διάδραση/διεπίδραση και τη συνεργατικότητα (interaction, collaboration, coopération) για την πραγματοποίηση/επίλυση των δραστηριοτήτων
- προτείνει κατά προτίμηση πολυτροπικά και πολυμεσικά κείμενα που, εκτός του ότι αποτελούν μέρος της πραγματικής ζωής, πολλαπλασιάζουν τα κανάλια πρόσληψης της νέας γνώσης¹¹.

αφηγηματικού νήματος στο εκπαιδευτικό σενάριο μπορεί να είναι ένας τρόπος σύνδεσης των δραστηριοτήτων μάθησης μεταξύ τους ένα μέσο δημιουργίας αλληλεπίδρασης μεταξύ τους.

⁹ Ο όρος είναι γενικός και στο πλαίσιο της βιωματικής ενεργητικής διδακτικής προσέγγισης της διδασκαλίας της γλώσσας, «προβλήματα» αντιμετωπίζουμε στην καθημερινή ζωή και καλούμαστε να επιλέξουμε τη συμφερότερη/οικονομικότερη (με όρους πραγματικούς και συμβολικούς) λύση, όπως όταν πρόκειται να συγκρίνουμε τιμές του ίδιου προϊόντος από διαφορετικούς προμηθευτές, να κάνουμε οικονομία δυνάμεων προκειμένου να μετακινήσουμε ένα βαρύ αντικείμενο, να χαράξουμε το συντομότερο δρομολόγιο για να κερδίσουμε χρόνο.

¹⁰ Πρόκειται για «κάθε σκόπιμη πράξη την οποία κάποιος θεωρεί αναγκαία για να επιτύχει ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα στο περικείμενο ενός προβλήματος που πρέπει να λυθεί, μιας υποχρέωσης που πρέπει να εκπληρωθεί ή ενός στόχου που πρέπει να επιτευχθεί. Ο ορισμός αυτός θα μπορούσε να καλύψει ένα ευρύ φάσμα πράξεων όπως, π.χ. τη μεταφορά μιας ντουλάπας, τη συγγραφή ενός βιβλίου, την εξασφάλιση ορισμένων όρων κατά τη διαπραγμάτευση ενός συμβολαίου, τη διεξαγωγή ενός χαρτοπαιγνίου, την παραγγελία ενός γεύματος σε εστιατόριο, τη μετάφραση ενός ξενόγλωσσου κειμένου ή την προετοιμασία μιας σχολικής εφημερίδας με ομαδική δουλειά.» (Συμβούλιο της Ευρώπης, Κοινό Ευρωπαϊκό πλαίσιο αναφοράς για τις γλώσσες)

¹¹ Έρευνες έχουν αποδείξει ότι οι εικόνες αυξάνουν την προσληπτική ικανότητα του λεξιλογίου ειδικά σε μαθητές μικρής ηλικίας.

II. Τύποι εκπαιδευτικών σεναρίων

Οι Mangenot και Louneau διακρίνουν τρεις τύπους:

- Στον τομέα της εκπαίδευσης/κατάρτισης σε απευθείας σύνδεση, όπου προβλέπεται ένας όσο το δυνατόν ακριβής σχεδιασμός της πορείας ενός μαθήματος ή ενός μέρους του μαθήματος. Πρόκειται στην ουσία για ένα έργο στο οποίο προστίθεται ένα σενάριο επικοινωνίας (μεταφορά από τον κινηματογράφο) και προτείνει στους εκπαιδευόμενους ένα οδικό χάρτη με ένα σύνολο από καθήκοντα (tâches) κλειστού ή / και ανοικτού τύπου.
- Στη διδακτική/παιδαγωγική των γλωσσών, συχνά το εκπαιδευτικό σενάριο βασίζεται στη διαμόρφωση μιας κατάστασης/περίστασης και προτείνει :
 - ο προσομοιώσεις του πραγματικού κόσμου (π.χ. αναζήτηση ωραρίων και τιμών στην ιστοσελίδα αεροπορικής εταιρείας)
 - ο παιχνίδια ρόλων (βλ. εικονικά μυθιστορήματα ή εικονικές εκθέσεις.. Π.χ. <http://www.epi.asso.fr/revue/articles/a0305e.htm>).

Ο Masselot-Girard προτείνει τέσσερις τύπους σεναρίων

- τα εννοιολογικά (notionnels) που αποσκοπούν στην οριοθέτηση εννοιών ειδικά για τη μελέτη της εικόνας (πλάνο, καντράρισμα, πεδίο, προοπτική, δέκτης, ομιλητής, κλπ.)
- τα μεθοδολογικά: επιτρέπουν στο μαθητή να δομήσει πραγματικές ικανότητες ελέγχου της γλώσσας (αναγνωστικών δεξιοτήτων και παραγωγής λόγου, στάσεων απέναντι στην εικόνα και την οθόνη, ικανότητες πλοήγησης με εντοπισμό πληροφοριών)
- τα πολιτισμικά: στοχεύουν στη διερεύνηση πολιτιστικών ζητημάτων απαραίτητων για την καλή χρήση των εικόνων
- τα θεματικά: επιτρέπουν τη διασταύρωση δύο απόψεων καθώς και κειμένων πάνω στην ίδια θεματική.

14

II.1. Τύποι δραστηριοτήτων/«καθηκόντων» στο πλαίσιο ενός εκπαιδευτικού σεναρίου:

Σημαντικές διαφορές επισημαίνονται ως προς τη διάκριση των εκπαιδευτικών σεναρίων με βάση τον τύπο των προτεινόμενων δραστηριοτήτων και «καθηκόντων» (tâches). Στηριχθήκαμε στην τυπολογία του Τομέ όσον αφορά στο κριτήριο αυτό με το οποίο προτείνει να γίνει η ανάλυση των ψηφιακών σεναρίων¹²:

¹² Ο Τομέ αναφέρει τέσσερα κριτήρια ανάλυσης του ψηφιακού εκπαιδευτικού σεναρίου:

- το κανάλι επικοινωνίας (αλληλογραφία, λίστες συζήτησης, ιστότοπος στο διαδίκτυο)
- η παιδαγωγική σχέση μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητή (παρουσία ή απουσία του δασκάλου)

II.1.1 Βιβλιογραφική έρευνα

Πρόκειται για την διερεύνηση ενός συγκεκριμένου θέματος για το οποίο συγκεντρώνεται μία βιβλιογραφία ή καταγράφεται το υπάρχον πολυμεσικό υλικό για το θέμα αυτό.

Πρβλ. <http://webdoc.snv.jussieu.fr/Guide_documentation.pdf>

Οδηγίες και στοιχεία που προτείνονται από το δάσκαλο ή επιλέγονται από το μαθητή:

- θέμα (κατά προτίμηση ένα επίκαιρο θέμα, ένα γνωστό πρόσωπο, ένα ιστορικό / πολιτιστικό γεγονός)
 - λέξεις-κλειδιά / έννοιες-κλειδιά / ιδέες
 - μέθοδος/οι, εργαλείο/α και τεχνική/ές έρευνας
 - πόροι/πηγές που χρησιμοποιούνται
 - κριτήρια επιλογής των εγγράφων/κειμένων που βρέθηκαν/εντοπίστηκαν
- ...

Βλ. <<http://www.colvir.net/pedagogie/parea/rechvali.html>>

II.1.2. Αγώνες δρόμου (Jeux de piste)

Προτείνεται η συμμετοχή σε μια διαδικασία αναζήτησης/έρευνας, στη δημιουργία ενός προϊόντος ή ακόμη και σε συζητήσεις. Μεταξύ αυτών έχουμε εντοπίσει τις παρακάτω κατηγορίες δραστηριοτήτων:

II.2.1. Το κυνήγι θησαυρού

(βλ. στο <<http://www.colvir.net/pedagogie/parea/course.html>>)

Για παραδείγματα βλ.

<<http://chasse-au-tresor.info/anniversaire/organiser-une-chasse-au-tresor/fichiers-gratuits-pour-chasse-au-tresor/>> (μικρές ηλικίες)

<<http://www.canalvie.com/famille/vie-de-famille/activites-en-famille/chasse-au-tresor-cle-en-main-les-pirates-1.1219964>>

<<http://www.chassesautresorludiques.com/chasse-au-tresor-ou-jeu-de-piste.php>>

- ο τύπος του καθήκοντος που προτείνεται (βιβλιογραφική έρευνα, αγώνας δρόμου, προσομοίωση, δημοσίευση στο Διαδίκτυο)
- ο τύπος αξιολόγησης / διόρθωσης που επιλέγεται (αυτο-διόρθωση, από κοινού διόρθωση, παρέμβαση του δασκάλου).

Π.2.2. Η συλλογική δημιουργία όπως, για παράδειγμα, ενός παραμυθιού, μιας νουβέλας, ενός ποιήματος, των στίχων ενός τραγουδιού... (για περισσότερες πληροφορίες βλ. στα

<<http://www.colvir.net/pedagogie/parea/creation.html>>

<<http://expositions.bnf.fr/contes/pedago/atelier/index.htm>>

<<http://www.epi.asso.fr/revue/articles/a0305e.htm>>

Π.2.3. Το Rallye όπου καλούνται οι μαθητές να απαντήσουν σε μια λίστα με ερωτήσεις κλειστού τύπου πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα αναζητώντας τη σχετική ενημέρωση/τεκμηρίωση στο Internet.

Για πληρέστερη ενημέρωση βλ.

<<http://www.csrndn.qc.ca/discas/IntegrationTIC/rallyevirtuel.html>>

Επίσης, βλ. παραδείγματα για rallye

- στο <<http://flenet.rediris.es/actipedago.html#jeuxdepiste>>

- στην αρχαία Αίγυπτο στα

ο <<http://www.documentation.ac-versailles.fr/spip.php?article77>>

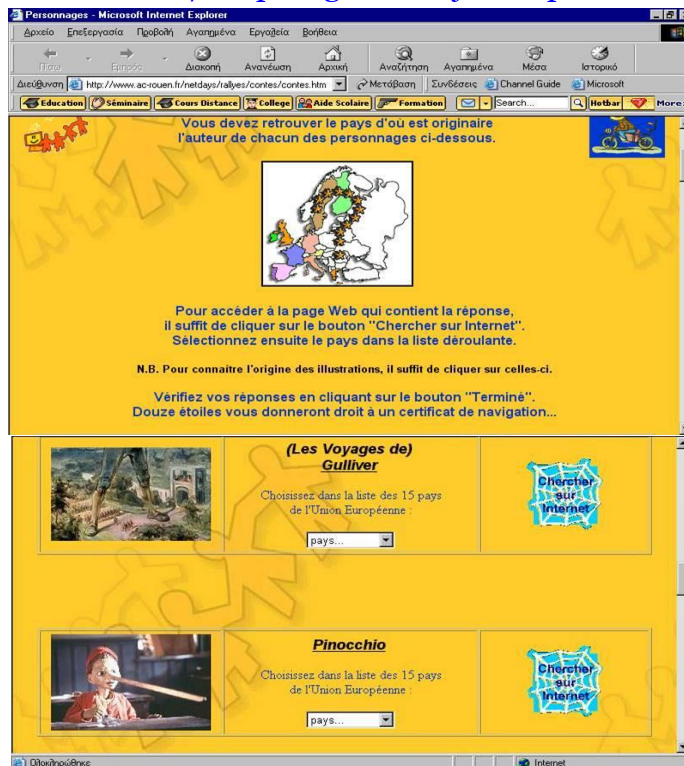
ο <<http://eduscol.education.fr/bd/urtic/documentation/index.php?commande=aper&id=296>>

- Βλ. επίσης και liste de rallyes sur :

ο <<http://www.mots-croises.ch/Forum/lecture.htm?Message=72213>>

ο <http://flenet.rediris.es/actipedago.html#jeuxdepiste>

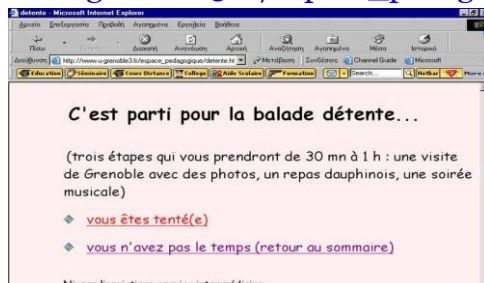
16



Π.2.4. Κυβερνοπερίπατος (Cyberbalade):

Βλ. στο http://users.sch.gr/akossyv/pratiqu_pedago.htm

π.χ. http://www.u-grenoble3.fr/espace_pedagogique/balades.htm



Π.1.3. Προσομοιώσεις και Παιχνίδια ρόλων

Πρόκειται για εκπαιδευτικά σενάρια όπου ενεργοποιείται μια συνήθης επικοινωνιακή περίσταση (κάνω αγορές, ζητώ πληροφορίες...).

Ενδιαφέρον παράδειγμα για τη διδασκαλία της Γαλλικής υπήρξε το σενάριο

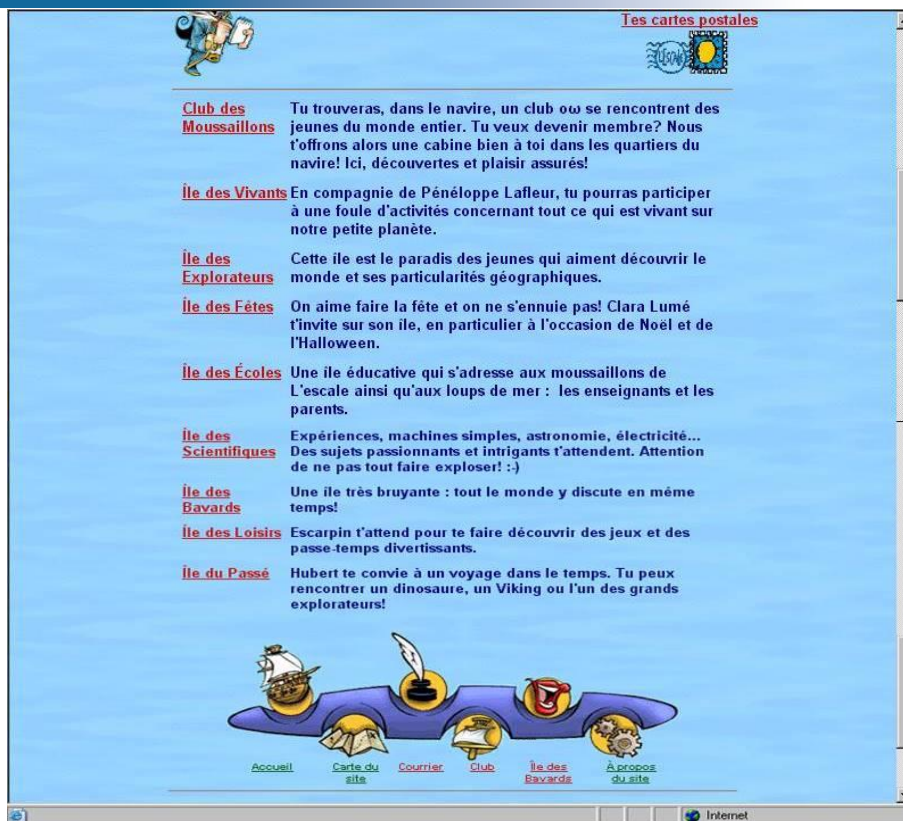
L'escale (<<http://www.lescale.net/>>)

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο δεν είναι πλέον ενεργό αλλά μπορεί ο ενδιαφερόμενος να έχει πρόσβαση σε αυτό και να το μελετήσει μέσω του Internet Archives Wayback machine στους εξής δεσμούς:

http://web.archive.org/web/20050101000000*/http://www.lescale.net

<http://web.archive.org/web/20040304110022/http://www.lescale.net/>





Βλ. επίσης και τα παρακάτω παραδείγματα

- L'immeuble : <<http://www.acusd.edu/~mmagnin/Immeuble.html>>
- <<http://home.sandiego.edu/~mmagnin/immeuble99.html>>
- <<http://home.sandiego.edu/~mmagnin/hotel.html>>
- <<http://www.edufle.net/La-simulation-globale>>
- <<http://home.sandiego.edu/~mmagnin/affaires.html>>

II.1.4. Εκδόσεις στο Internet

Αυτού του τύπου το σενάριο μπορεί να έχει διάφορες μορφές:

- Συμμετοχή του μαθητή σε συλλογική δημοσίευση: εργασία που εκπονείται από δύο τάξεις των οποίων οι μαθητές καλούνται να συλλέξουν αρχεία και κείμενα στο Internet στο πλαίσιο της επεξεργασίας ενός συγκεκριμένου θέματος.
(Για πληρέστερη πληροφόρηση βλ. <<http://www.colvir.net/pedagogie/parea/pubcoll.html>>)
- Ατομική συνεισφορά του μαθητή σε μία περιοδική έκδοση : πρόκειται για ένα τύπο εργασίας που έχει ομοιότητες με τη συλλογική δημοσίευση και τη συνεργασία σε μία ιστοσελίδα W3 με μια έντονη δημοσιογραφική διάσταση. Τα μικροκαθήκοντα στα οποία μπορεί ο μαθητής να συνεισφέρει:

αναζήτηση πληροφοριών, σύνταξη άρθρων, σύνδεση των άρθρων με άλλες πηγές πληροφόρησης στο διαδίκτυο (με δημιουργία υπερδεσμών), διάταξη στην οθόνη, εμπλουτισμός με εικόνες και ήχο...

(Για πληρέστερη πληροφόρηση βλ. <<http://www.colvir.net/pedagogie/parea/period.html>>)

- *Δημιουργία/Δημοσίευση της προσωπικής σελίδας στο διαδίκτυο* (ένα blog, μια ιστοσελίδα) όπου ο μαθητής παρουσιάζεται, εντάσσει ένα φάκελο ή βιογραφικό σημείωμα που ενημερώνεται, παρουσιάζει/εκθέτει τα πεδία ενδιαφέροντός του, τα επιτεύγματά του, τα σχέδιά του (προσωπικής ή επαγγελματικής αναζήτησης)

(Για πληρέστερη πληροφόρηση βλ. <<http://www.colvir.net/pedagogie/parea/pagep.html>>)

- *Συνεργασία σε μία ιστοσελίδα*: εδώ υπάρχουν διάφοροι τύποι και μορφές συνεργασίας: δημιουργία της ιστοσελίδας, σχεδιασμός της δομής της ιστοσελίδας, σύνταξη των κειμένων, διάταξη στην οθόνη, συντήρηση της ιστοσελίδας...

III. Σχεδιάζοντας ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό σενάριο

Κατά την εκτίμησή μας, η διαδικασία δημιουργίας εκπαιδευτικών σεναρίων περιλαμβάνει κυρίως έξι (6) φάσεις όχι απαραίτητα διακριτές:

1. Ανάλυση της κατάστασης:

- Κατ' αρχάς, σε ποιο κοινό των μαθητών απευθύνεται το σενάριο και το οποίο ορίζεται με όρους
 - ο ηλικίας
 - ο επιπέδου γνώσης της γλώσσας
- Το περιβάλλον και ο διαθέσιμος υποστηρικτικός μηχανισμός (dispositif): τύπος και βαθμίδα εκπαίδευσης (δημόσιο/ιδιωτικό σχολείο, Κέντρο ξένων γλωσσών...), πόροι, εξοπλισμός, εργαλεία, διαθέσιμος χρόνος κ.λπ.
- Η φάση της διδασκαλίας στην οποία πρόκειται να ενταχθεί το σενάριο.

2. Σύλληψη/Σχεδιασμός του εκπαιδευτικού σεναρίου: προσδιορίζονται

- Η κεντρική ιδέα με βάση το/τα θεματικό/ά πεδία και την εξέλιξη της ιστορίας του σεναρίου.
- Οι εκπαιδευτικοί/μαθησιακοί στόχοι που χρησιμεύουν και για τον προσδιορισμό της αξιολόγησης γνώσεων και δεξιοτήτων των μαθητών με την ολοκλήρωση του σεναρίου
- Οι εργασίες (δραστηριότητες και καθήκοντα/tâches μαθητή και δασκάλου)
- Οι ρόλοι (ποιος εκτελεί τι και πώς)

3. Προετοιμασία: Προσδιορίζεται, αναζητείται και συλλέγεται το απαραίτητο υλικό και εντοπίζονται τα τεχνικά/ψηφιακά εργαλεία που θα αξιοποιηθούν για τη δημιουργία του σεναρίου και των επί μέρους δραστηριοτήτων.

4. Ανάπτυξη/Παραγωγή του εκπαιδευτικού/μαθησιακού υλικού σύμφωνα με τις βασικές αρχές διδασκαλίας/εκμάθησης των γλωσσών σε ψηφιακή ή/και συμβατική μορφή (φύλλα εργασίας, online ασκήσεις αξιολόγησης, κλπ.).

5. Εφαρμογή του σεναρίου

6. Αξιολόγηση της ποιότητας του σεναρίου με αποτίμηση της μαθησιακής αποτελεσματικότητας και ενδεχομένως επανεξέταση του συνόλου ή των επί μέρους δραστηριοτήτων που αποτελούν το εκπαιδευτικό υλικό. Στη φάση αυτή, βασικό κριτήριο είναι

- η δυνατότητα ένταξής του στο κύριο διδακτικό έργο

- ο βαθμός ανταπόκρισης στο Πρόγραμμα Σπουδών και στις ανάγκες μαθητών και εκπαιδευτικών
- η σαφήνεια στον ορισμό των διδακτικών στόχων (γενικών και ειδικών)
- η επεκτασιμότητα: δυνατότητα στο μαθητή να επιλέγει μεταξύ διαφόρων εναλλακτικών για την ολοκλήρωση του σεναρίου, αλλά και στον εκπαιδευτικό να μπορεί να το επεκτείνει εντάσσοντας νέες δραστηριότητες συναφείς με τη θεματική και που να ανταποκρίνονται στους βασικούς αρχικούς στόχους, λειτουργώντας συμπληρωματικά. Μπορεί τέλος να επεκτείνει το σενάριο και σε άλλες θεματικές.
- οι ευκαιρίες συνεργατικής δράσης για την ανάπτυξη των σχέσεων μεταξύ μαθητών αλλά και μαθητών-εκπαιδευτικών (ιδιαίτερα χρήσιμες στην εφηβεία όπου εκδηλώνεται άρνηση επικοινωνίας, οι ευκαιρίες αυτές προετοιμάζουν το μαθητή να διαχειρίζεται ευαίσθητες καταστάσεις και τον μαθαίνει να συνεργάζεται ακόμη και με άτομα άγνωστα με ιδιοσυγκρασιακές διαφορές με τον ίδιο)
- η ορθή και έξυπνη αξιοποίηση της προστιθέμενης αξίας των Τ.Π.Ε. και των ψηφιακών πόρων, εργαλείων και λογισμικών (διαδικτυακές υπηρεσίες, εκπαιδευτικό λογισμικό ανοικτού τύπου...) ¹³ ώστε να προσφέρεται η σχετική αυτονομία στο μαθητή και να μπορεί να εργάζεται με τους δικούς του ρυθμούς ώστε να ανταποκρίνεται στον τύπο και το είδος της εργασίας που του ζητείται ¹⁴.
- για τα σενάρια των γλωσσικών μαθημάτων, οι ευκαιρίες επικοινωνίας και διάδρασης/διεπίδρασης (σημειωτέον ότι αυξάνονται με την χρήση των ΤΠΕ)

Πολλά από τα παραπάνω στοιχεία είναι βασικά για τον προσδιορισμό της δομής και την μετέπειτα αξιοποίηση του εκπαιδευτικού σεναρίου από τους άλλους εκπαιδευτικούς. Τα δεδομένα αυτά είναι απαραίτητα

- για την ταυτοποίηση του σεναρίου η οποία πρέπει να περιλαμβάνει πληροφοριακά στοιχεία που χαρακτηρίζουν το σενάριο και επιτρέπουν τον εντοπισμό του σε μια βάση δεδομένων στο Internet ¹⁵

¹³ Ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό σενάριο προϋποθέτει την αξιοποίηση των δυνατοτήτων του ΗΥ, και όχι τη χρήση του για την πραγματοποίηση δραστηριοτήτων που θα μπορούσαν κάλλιστα να υλοποιηθούν στο χαρτί ή το μαυροπίνακα.

¹⁴ Επεξεργασία γλώσσας, εικόνας και ήχου που μπορεί να διαφέρει από τη μία δραστηριότητα στην άλλη: άλλοτε βιαστική/διαγώνια ανάγνωση για τον εντοπισμό πληροφοριών και άλλοτε πάλι από-δόμηση και ανα-δόμηση του περιεχομένου που επιβάλλει σταμάτημα της εικόνας, του ήχου/της ακρόασης με στόχο την κριτική ανάλυση, προσεκτική μελέτη.

¹⁵ Πρόκειται συνήθως για τα παρακάτω δεδομένα:

- Μάθημα ή πρόγραμμα σπουδών στο οποίο εντάσσεται/προσαρτάται

- για την παρουσίαση του σεναρίου σε μαθητές και εκπαιδευτικούς που ενδιαφέρονται να δουλέψουν με αυτό:
 - ο οι πόροι που χρησιμοποιούνται για την εκτέλεση του σεναρίου και η μαθησιακή δραστηριότητα, η περιγραφή της ροής/εξέλιξης της δραστηριότητας και οι παρατηρήσεις ή οι συμβουλές του συντάκτη/συγγραφέα προς τους εκπαιδευτικούς και τους χρήστες του εκπαιδευτικού σεναρίου
 - ο η περιγραφή του και οι προϋποθέσεις για την επίτευξη των στόχων
 - ο το πλαίσιο πραγματοποίησης των καθηκόντων που καλείται να πραγματοποιήσει ο μαθητής
 - ο ενδείξεις και κυρίως εργαλεία αξιολόγησης, καθώς και προτάσεις επανεπένδυσης ώστε η δραστηριότητα να μπορέσει να παγιώσει τις κατακτήσεις και να οδηγήσει σε νέα μάθηση.¹⁶

Σημειωτέον ότι η ιστοσελίδα της *Infothèque francophone* της Agence universitaire de la Francophonie (<<http://www.infotheque.info/ressource/7572.html>>) προσφέρει Οδηγό σύνταξης και παρουσίασης ενός εκπαιδευτικού σεναρίου και μιας μαθησιακής δραστηριότητας / *Guide de rédaction et de présentation d'un scénario pédagogique et d'une activité d'apprentissage*, διαθέσιμο στο <<http://www.infotheque.info/cache/7572/ntic.org/guider/textes/div/bibscenari o.html>>)

22

III.1. Ένα μοντέλο σχεδιασμού εκπαιδευτικού σεναρίου

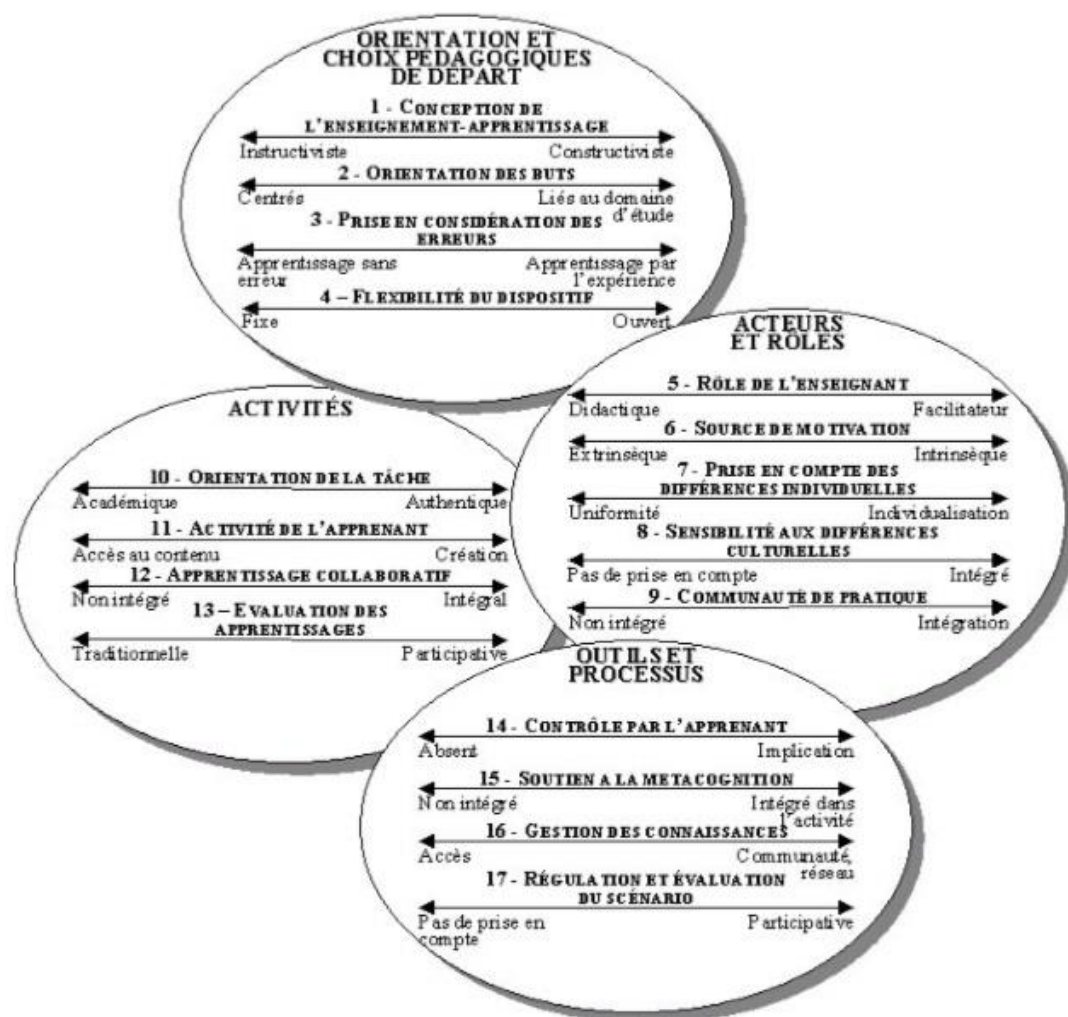
Για τους Brassard και Daele (2003), ο σχεδιασμός ενός σεναρίου διδασκαλίας αποτελεί μία συστηματική διαδικασία η οποία, εάν λάβει υπόψη διάφορους παράγοντες που επηρεάζουν τη μάθηση, μπορεί να διασφαλίσει μια συγκεκριμένη ποιότητα της διδασκαλίας. Ορίζουν λοιπόν 17 «διαστάσεις» σχεδιασμού ενός εκπαιδευτικού σεναρίου που πρέπει να λάβει υπόψη ο εκπαιδευτικός προκειμένου να δημιουργήσει το δικό του σενάριο. Οι διαστάσεις αυτές οργανώνονται σε τέσσερις κατηγορίες:

- Αρχικός Προσανατολισμός και εναρκτηρίες παιδαγωγικές επιλογές
- Δράστες/Παράγοντες και Ρόλοι

-
- μαθησιακοί στόχοι
 - προβλεπόμενο μαθητικό κοινό
 - στοχευμένες δεξιότητες του μαθητή προς ανάπτυξη και
 - αναφορά σε τομείς της ζωής (θεματικά πεδία) που εξετάζονται.

¹⁶ Και εδώ οφείλουμε να επισημάνουμε ότι κάποια από τα δειγματικά σενάρια για τα Γαλλικά, υπολείπονται ως προς τη δυνατότητα ταυτοποίησης και παρουσίασης και χρήζουν βελτιώσεων.

- Δραστηριότητες
- Εργαλεία και Διαδικασίες.



Κάθε διάσταση καλύπτει μια ιδιαίτερη όψη της ανάπτυξης ενός εκπαιδευτικού σεναρίου παραμένοντας ωστόσο συμπληρωματική με τις υπόλοιπες. Καθεμία από τις διαστάσεις αυτές καλύπτει μία ευρεία γκάμα που κυμαίνεται ανάμεσα σε δύο αντίθετους πόλους, και ο σχεδιαστής του σεναρίου, προκειμένου να δημιουργήσει τις κατάλληλες μαθησιακές δραστηριότητες, καλείται να κάνει την επιλογή του και να προσδιορίσει το βαθμό εντοπισμού της διάστασης αναφορικά με τους στόχους του και το πλαίσιο χρήσης/αξιοποίησης του σεναρίου, αφού προηγουμένως αναρωτηθεί ως προς τις προθέσεις του, τους στόχους του μαθήματος και το πλαίσιο στο οποίο το σενάριο αξιοποιείται. Ορισμένες δηλαδή από τις διαστάσεις αυτές μπορεί να είναι πιο σημαντικές για ένα συγκεκριμένο σενάριο, άλλες για ένα άλλο σενάριο, και έτσι προκύπτει η ανάγκη για το σχεδιαστή να προσδιορίσει πού κυμαίνεται η καθεμία (π.χ. σχετικά με τον εκπαιδευτικό ο βαθμός εμπλοκής του στο σενάριο, εάν είναι απαραίτητος να διδάξει καινούργια γνώση που θα αξιοποιηθεί από το μαθητή ή εάν ο ρόλος του περιοριστεί στη δι-

ευκόλυνση των μαθητών σε περίπτωση που αντιμετωπίσουν δυσκολίες έστω χρήσης εργαλείων). Επίσης, το γενικό πλαίσιο στο οποίο θα ενταχθεί το σενάριο θα προσδιορίσει σε σημαντικό βαθμό τις απαντήσεις στα ερωτήματα του καθηγητή σχετικά με κάθε διάσταση.

Ουσιαστικά, οι δύο συγγραφείς προτείνουν να χρησιμοποιηθεί το μοντέλο τους αφού προηγουμένως μετατραπεί σε μία λίστα με ερωτήσεις που θα μπορούσε να έχει κάποιος που θέλει να σχεδιάσει ένα εκπαιδευτικό σενάριο με αξιοποίηση των ΤΠΕ¹⁷.

Απαραίτητη βέβαια προϋπόθεση για το σχεδιασμό και τη δημιουργία του σεναρίου παραμένει η φαντασία, η σε βάθος γνώση των περιεχομένων διδασκαλίας/μάθησης (βλ. σχετικά Προγράμματα Σπουδών καθώς και τη Μελέτη συμβατότητας των εξειδικευμένων προδιαγραφών σχεδιασμού εκπαιδευτικών σεναρίων για τα Γαλλικά με τα Ισχύοντα προγράμματα Σπουδών).

III.2. Φύλλο σχεδιασμού ενός εκπαιδευτικού σεναρίου

Πρόκειται ουσιαστικά για μία λίστα ελέγχου για την δόμηση/οργάνωση του περιεχομένου και των διαδικασιών που πρέπει να ακολουθήσει ο εκπαιδευτικός που θέλει να σχεδιάσει ένα εκπαιδευτικό σενάριο

- Τίτλος του σεναρίου (θα πρέπει, ει δυνατόν, να διατυπωθεί με τρόπο που να επιτρέπει κάποιον που θα θελήσει να το χρησιμοποιήσει να εντοπίσει το θέμα ή/και το σκοπό της μαθησιακής δραστηριότητας)
- Γενική περιγραφή/περίληψη του σεναρίου (περίληψη της κατάστασης και συνοπτική παρουσίαση των καθηκόντων/εργασιών που καλείται να πραγματοποιήσει ο μαθητής και των προσδοκώμενων αποτελεσμάτων)
- Στοχευόμενο μαθητικό κοινό
- Θεματικές περιοχές όπως π.χ. κατοικία, περιβάλλον, καθημερινή ζωή, διασκέδαση, κλιματικές/μετεωρολογικές αλλαγές, εμπόριο, αγορές... (βλ. θεματικές περιοχές στο Πρόγραμμα σπουδών)
- Μαθησιακοί στόχοι με όρους δεξιοτήτων που θα αναπτύξει ο μαθητής (γλωσσικοί/γλωσσολογικοί, επικοινωνιακοί, πολιτισμικοί και διαπολιτισμικοί...)
- Δραστηριότητες γλωσσικής επικοινωνίας μέσα από τις οποίες θα αναπτυχθούν οι στοχευόμενες δεξιότητες: πρόσληψη (προφορικής, γραπτής, οπτικοακουστικής)/κατανόηση λόγου, παραγωγή λόγου (προφορικού και/ή γραπτού), διεπίδραση/διάδραση, διαμεσολάβηση

¹⁷ Προτείνουν μάλιστα στο άρθρο τους (σελ. 441), έναν πίνακα με όλες τις διαστάσεις, αναδιατυπώνοντάς τες υπό μορφή ερωτήσεων με απαντήσεις που καλύπτουν τη γκάμα των δύο πόλων που προσδιορίζουν κάθε διάσταση.

- Μορφή και παρουσίαση των στόχων: ερωτήσεις, τεχνικές (ανα)στοχασμού (remue-méninges), εξερεύνηση μιας ιστοσελίδας, παρατήρηση ενός περιβάλλοντος, παρακολούθηση μιας ραδιοφωνικής ή τηλεοπτικής εκπομπής, ανάγνωση ενός άρθρου...
- Τύπος των μαθησιακών δραστηριοτήτων: ηλεκτρονική αλληλογραφία, βιβλιογραφική αναζήτηση/τεκμηρίωση, προσομοιώσεις στο διαδίκτυο, ασκήσεις στο διαδίκτυο, δημοσίευση στο διαδίκτυο...
- Πηγές πληροφόρησης και σχετικός εξοπλισμός (π.χ. ραδιοφωνική ή τηλεοπτική εκπομπή, τράπεζα με εικόνες, ταινίες, ψηφιακός οπτικός δίσκος, άρθρα εφημερίδας, βιβλία, στατιστικά στοιχεία)
- Πλαίσιο εκμάθησης και στιγμή ένταξης του εκπαιδευτικού σεναρίου σε μια διδακτική/μαθησιακή κατάσταση
- Διαδικασία/Πρόοδος εκτύλιξη (dérroulement) του σεναρίου
 - Φάσεις
 - Πραγματοποίηση των διαφόρων δραστηριοτήτων και καθηκόντων
 - Σύνδεση των εργασιών που θα πραγματοποιήσουν οι μαθητές
 - Αξιολόγηση των εργασιών/παραγωγών των μαθητών (τύποι, εργαλεία και κριτήρια αξιολόγησης)
 - Χρόνος κατά γενική εκτίμηση που απαιτείται για κάθε φάση
 - Τόπος εκτέλεσης του σεναρίου (στην τάξη, εκτός τάξης στο εργαστήριο, στη βιβλιοθήκη...)
 - Τρόπος εργασίας του εκπαιδευτικού (καθοδηγητικός ή διαδραστικός) και των μαθητών (ατομικός, συλλογικός, συνεργατικός...)
 - Οδηγίες προς τους μαθητές κατά την εξέλιξη του σεναρίου (ως προς τα καθήκοντα, τον τρόπο εργασίας των μαθητών...)
 - Ενδεχόμενες δυσκολίες και κατάλληλοι τρόποι υποστήριξης: μπορεί να είναι τεχνολογικές και οργανωτικές (διαθεσιμότητα υλικού και εξοπλισμού), παιδαγωγικές (αλλαγή στους ρόλους του εκπαιδευτικού, στους τρόπους αξιολόγησης...) και θεσμικές (αναγνώριση της εργασίας που απαιτείται από τις αρχές, χρηματοδότηση...)

Επίλογος

Θέλουμε να πιστεύουμε ότι, μέσα από την χρήση των ψηφιακών εκπαιδευτικών σεναρίων, τα διδακτικά εγχειρίδια για τη διδασκαλία της Γαλλικής θα αποκτήσουν μία νέα δυναμική δεδομένου ότι θα επιτρέψει την ένταξη και αξιοποίηση εργαλείων που θα αξιοποιηθούν προς αυτή την κατεύθυνση ευνοώντας συγχρόνως μια δυναμική αλληλεπίδραση που θα συνδράμει στην κατάκτηση της γλώσσας από το μαθητή ώστε να μάθει να τη χρησιμοποιεί σε ενδεχόμενες πραγματικές επικοινωνιακές περιστάσεις.

Εξάλλου, με δεδομένο ότι η πλατφόρμα θα υποστηρίζει το ρόλο του μαθητή ως ενεργού συμμετέχοντα της διδακτικής πράξης, παρέχοντάς του τη δυνατότητα να ελέγχει το ρυθμό και τον τρόπο της μάθησής του μέσα από μία σειρά εκπαιδευτικών ψηφιακών εργαλείων που θα του προσφέρει, **βασικός αποδέκτης** του πρόσθετου διδακτικού υλικού θεωρείται **ο μαθητής**. Με άλλα λόγια, η σύλληψη και η δημιουργία του υποστηρικτικού υλικού, στο πλαίσιο του εμπλουτισμού του ψηφιακού βιβλίου, θα πρέπει να υπακούει και να ευνοεί την **αυτονόμηση της μάθησης**: να μπορεί ο μαθητής να μελετά ηλεκτρονικά την ύλη του καθώς και την επιπλέον βοήθεια ή τις επεξηγήσεις του πρόσθετου διδακτικού υλικού ανεξαρτήτως χώρου και χρόνου «να μάθει να μαθαίνει», να αυτοαξιολογείται... Το γεγονός όμως αυτό δεν αποκλείει τον εκπαιδευτικό ως αποδέκτη του μαθησιακού αυτού υλικού, που εντάσσεται στις σύγχρονες θέσεις και αρχές της Διδακτικής των Γλωσσών και το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθούν στην τάξη ή να αποτελέσει γενεσιουργό υλικό (προσφέρουν ιδέες και σημείο εκκίνησης για νέες διδακτικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις) δεδομένων και των εναλλαγών ρόλων που επιβάλλουν οι σύγχρονες παιδαγωγικές αντιλήψεις της διδασκαλίας/ εκμάθησης στο νέο σχολείο. Συνεπώς, στοχεύοντας την πλαισίωση του μαθητή στις εκμαθήσεις/κατακτήσεις του, θα βοηθήσουμε και τον εκπαιδευτικό να το αξιοποιήσει σύμφωνα με τη δική του διδακτικο-παιδαγωγική φιλοσοφία.



Βιβλιογραφικές παραπομπές

- BARRIERE I., EMILE H. ET GELLA FR., 2011, *Les TIC, des outils pour la classe*, PUG (Presses Universitaires de Grenoble) - Collection : Les Outils malins du FLE
- BIBEAU R., Guide de rédaction et de présentation d'un scénario pédagogique et d'une activité d'apprentissage, διαθέσιμο στο <<http://www.infotheque.info/ressource/7572.html>> <<http://www.infotheque.info/cache/7572/ntic.org/guider/textes/div/bibsce nario.html>>.
- BIBEAU R., Scénarios pédagogiques, propositions éducatives, activités d'apprentissage avec les TIC διαθέσιμο στο <<http://www.infobourg.com/sections/actualite/actualite.php?id=9100>>.
- BRASSARD C. & DAELE A., 2003, « Un outil réflexif pour concevoir un scénario pédagogique intégrant les TIC, in Desmoulins C., Marquet P., Bouhineau D. *Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain*, Apr. 2003, Strasbourg, France. ATIEF ; INRP, σσ. 437-444. Διαθέσιμο στο <<https://hal.archives-ouvertes.fr/edutice-00000159/document>>
- CHACHKINE E., 2011, Quels scénarios pédagogiques pour un dispositif d'apprentissage à distance socioconstructiviste et de conception énonciativiste en FLE ?, *Linguistics*. Université de Provence - Aix-Marseille I, διαθέσιμο στο <<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00604871/document>>
- FURSTENBERG G., 1997, Scénarios d'exploitation pédagogique, *Le français dans le Monde*, juillet, 64-75.
- GUERAUD V., 2006, Approche auteur pour les Situations Actives d'Apprentissage : Scénarios, Suivi et Ingénierie. HDR. Université Jose ph Fourier. Grenoble
- HENRI F., COMPTE C., & CHARLIER B., 2007, « La scénarisation pédagogique dans tous ses débats... ». *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, n° 4. 14-24.
- LANCIEN T., 1998, *Le multimédia*, Paris : Clé International.
- MANGENOT F. et LOUVEAU E., 2006, *Internet en classe de langue*, Paris, CLE International.
- MANGENOT F., 1997, Multimédia et activités langagières, *Le français dans le Monde*, juillet, 76-84.
- MANGENOT F., 1998, Classification des apports d'Internet à l'apprentissage des langues in *Alsic*, vol.1, n° 2, décembre, σσ. 133-146 διαθέσιμο στο <http://alsic.u-strasbg.fr/Num2/mangenot/alsic_no2-pra1.htm>.

- MANGENOT F., 2008a, La question du scénario de communication dans les interactions pédagogiques en ligne, *Actes du colloque Jocair'08 (Journées Communication et Apprentissage Instrumentés en Réseau)*, 13-26, διαθέσιμο στο <<http://espace-pedagogique-fle.u-grenoble3.fr/scenario-communication.pdf>>
- MANGENOT F., 2008b, Formations hybrides utilisant Internet : l'importance du scénario de communication. *Atti del seminario nazionale LEND « Lingua e nuova didattica »*, Bologne 18-20 oct. 2007. 78-88. διαθέσιμο στο <http://w3.ugrenoble3.fr/espace_pedagogique/formations-hybrides.pdf>
- MASSELOT-GIRARD MARYVONNE, Les Scénarios pédagogiques d'éducation à l'image, διαθέσιμο στο <<http://www.cndp.fr/tice/animpeda/presentation.htm>>.
- NISSEN E., 2006, « Scénario de communication en ligne dans les formations hybrides ». *Le français dans le monde, recherches et applications*, 44-57.
- Pernin J.P., Lejeune A., 2004, Dispositifs d'apprentissage instrumentés par les technologies: vers une ingénierie centrée sur les scénarios. *Actes du colloque TICE 2004*, Compiègne, 407-414.
- QUINTIN J. - J., 2005, « Effet des modalités de tutorat et de scénarisation dans un dispositif de formation à distance ». DEA, faculté de Psychologie et des Sciences de l'éducation. Mons : Université de Mons-Hainault.
- QUINTIN J. - J., DEPOVER C. & DEGACHE C., 2005, « Le rôle du scénario pédagogique dans l'analyse d'une formation à distance. Analyse d'un scénario pédagogique à partir d'éléments de caractérisation définis. Le cas de la formation Galanet ». *Actes du colloque « EIAH »*, Montpellier, 25-27 mai 2005. 335-340. Διαθέσιμο στο <<http://www.galanet.eu/publication/fichiers/jjq-cddc2005.pdf>>
- SEGUIN P., Rapport PAREA (Programme d'aide à la recherche sur l'enseignement et l'apprentissage, Ministère de l'éducation du Québec), Internet, une technologie pour l'apprentissage, διαθέσιμο στο <<http://www.colvir.net/pedagogie>>.
- SPRINGER C., 2009, « La dimension sociale dans le CECR : pistes pour scénariser, évaluer et valoriser l'apprentissage collaboratif ». *Le français dans le monde, recherches et applications*, 25-34.
- TOMÉ M., 2004, Ressources en F.LE. : 2. La communication (II) : Activités pédagogiques en communication διαθέσιμο στο <<http://www3.unileon.es/dp/dfm/flenet/actividades3.htm>>.
- TSIGOU MARIA, *Le scénario pédagogique intégrant les TIC comme moyen idéal pour améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE*, <<http://www.dflti.ionio.gr/sites/default/files/Tsingou02.pdf>>.

- ΑΡΒΑΝΙΤΗΣ Π. & ΚΙΓΙΤΣΙΟΓΛΟΥ-ΒΛΑΧΟΥ Αικ., 2012, *Η Πράξη Λόγου στα ψηφιακά περιβάλλοντα*, Αθήνα: εκδόσεις ΠΑΠΑΖΗΣΗ.
- ΑΡΒΑΝΙΤΗΣ Π. & ΠΑΝΑΓΙΩΤΙΔΗΣ Π., 2005, *Παραγωγή πολυμεσικού υλικού και γλωσσικών δραστηριοτήτων για γλωσσική εκπαίδευση*, Αθήνα: εκδόσεις ΠΑΤΑΚΗ.
- ΑΡΒΑΝΙΤΗΣ Π., 2012, *Αναδυόμενες Τεχνολογίες Ιστού στη γλωσσική εκπαίδευση και κατάρτιση. Εικονική και Επανξημένη Πραγματικότητα*, Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- ΡΕΣ Γ. & ΒΑΡΣΑΜΙΔΟΥ Α., «Σχεδιασμός και υλοποίηση εκπαιδευτικού σεναρίου με την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ», διαθέσιμο στο <http://www.epyna.eu/agialama/synedrio_syros_5/eisigiseis/115_res2_c.doc>

Ιστογραφία: Εκπαιδευτικά σενάρια διαθέσιμα στο διαδίκτυο

- Από το Υπουργείο Παιδείας της Γαλλίας (Ministère de l'Éducation nationale française)
<<http://primitice.education.fr/search/top.php>>
<<http://www.primitice.education.fr/recherche-avancee/resultats-de-recherche.html>>
- Από το πανεπιστήμιο Stendhal - Grenoble 3 και συγκεκριμένα το Espace pédagogique FLE του François Mangenot :
<http://espace-pedagogique-fle.u-grenoble3.fr//>
- Από το πανεπιστήμιο León:
<http://www3.unileon.es/dp/dfm/flenet/BSCWprojet/classe.html#scenarios%20pedagogiques>
- Από το πανεπιστήμιο της Dijon και συγκεκριμένα το Espace TICE
<<http://tice-ia21.ac-dijon.fr/departement/tbi/scenarios/index.php>>
- Από το CNDP
 - <http://www.cndp.fr/tice/animpeda/pourquoi.htm>
 - <http://www.cndp.fr/tice/animpeda/ateliers.htm>
- Από τον ιστότοπο του flenet: βλ. Activités pédagogiques F.L.E. στο
<<http://flenet.unileon.es/xapliex2.htm>>

Πόροι και ψηφιακά/διαδικτυακά Εργαλεία χρήσιμα για τη δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών σεναρίων

Συμπληρωματικά με την πλούσια πληροφόρηση που παρέχεται από το Τεύχος μελέτης προδιαγραφών και μεθοδολογίας ανάπτυξης ψηφιακών σεναρίων για όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, και με στόχο την εμπέδωση της κατάκτησης της νέας γνώσης, προτείνεται αξιοποίηση/ένταξη έτοιμου ψηφιοποιημένου υλικού από το Διαδίκτυο¹⁸:

- **Διαδικτυακά/On line εγκυκλοπαιδικά & γλωσσ(ολογ)ικά λεξικά**
 - Διγλώσσα/πολύγλωσσα (προσφέρονται ενίοτε για μετάφραση), όπως
 - το *Alexandria*¹⁹ με μετάφραση σε διάφορες γλώσσες: δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη/μαθητή να κάνει διπλό κλικ σε κάποια λέξη και να δει την εξήγησή της σε όποια γλώσσα επιλέξει²⁰
 - το μεταφραστικό εργαλείο της google:
 - <http://www.google.com/language_tools?hl=fr>²¹
 - το Systran
 - μονόγλωσσα
 - το *Trésor de la langue française*: <<http://atilf.atilf.fr/tlf.htm>>
 - το *Lexilogos* :
 - <http://www.lexilogos.com/francais_langue_dictionnaires.htm>
 - το *Larousse* : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>
 - το λεξικό της TV5: <http://dictionnaire.tv5.org/>
 - τη γαλλική έκδοση της Wikipedia:
 - <http://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil_principal>
 - το *Le Dictionnaire*: <http://www.le-dictionnaire.com/> κλπ.
- **Ιστότοποι** με χρήση υπερσυνδέσμων
 - Κοινωνικο-οικονομικών υπηρεσιών όπου ο μαθητής μπορεί να εξοικειωθεί και να ασκηθεί με/στη χρήση της γλώσσας μέσα από δραστηριότητες που θα κληθεί να πραγματοποιήσει - ως μελλοντικός χρήστης της γλώσσας - σε πραγματικές επικοινωνιακές περιστάσεις (*task based learning*), όπως, για παράδειγμα, την ιστοσελίδα της Air France ή της SNCF (Εταιρία Σιδηροδρόμων Γαλλίας) για να συμβουλευτεί δρομολόγια και τιμές, ιστοσελίδες μεγάλων πολυκαταστημάτων όπως Galeries Lafayette, Auchan για αγορές κλπ.)²²

¹⁸ Σε κάποιες περιπτώσεις είναι ευρείας χρήσης (παρέχεται δωρεάν) ενώ σε άλλες απαιτείται η προμήθεια δικαιωμάτων.

¹⁹ Πρέπει να εγκατασταθεί ως module στην υπάρχουσα πλατφόρμα ώστε να λειτουργήσει αυτόματα στην html μορφή

²⁰ Δυνατότητα πρόσβασης και μέσω TV5 => Apprendre le français (Μαθαίνω τη Γαλλική):
<http://www.tv5.org/TV5Site/enseigner-apprendre-francais/accueil_apprendre.php>
<<http://www.tv5.org/cms/chaine-francophone/outils/p-7550-Traducteur-Alexandria.htm?terme=&sl=&tl=>>>

²¹ Προσφέρεται και για μετάφραση προτάσεων και κειμένων τα οποία όμως χρήζουν ελέγχου.

²² Η επιλογή/ένταξη τους θα γίνει με βάση τα θεματικά πεδία των Διδακτικών Ενοτήτων.

- Ειδικών υπηρεσιών παρουσίασης του γλωσσικού συστήματος, άσκησης στην προφορική χρήση του (ανάπτυξη δεξιοτήτων στην πρόσληψη και παραγωγή της γλώσσας) και δημιουργίας ηχητικών κειμένων που μπορούν να αξιοποιηθούν στα σενάρια που θα σχεδιάσετε/ δημιουργήσετε. Πρόκειται για ιστότοπους που προσφέρονται για την ανάπτυξη διαφόρων γλωσσικών δεξιοτήτων του μαθητή όπως της λεξιλογικής και της φωνολογικής.²³ Αρκετοί από τους παρακάτω ιστότοπους μπορούν να αξιοποιηθούν ώστε με το κατάλληλο λογισμικό να δημιουργηθεί διαδραστικό πολυτροπικό γλωσσάρι με την προσθήκη εικόνας. Ειδικά για τους μαθητές μικρής ηλικίας, έρευνες έχουν αποδείξει τη σημασία της εικόνας στην κατάκτηση/εκμάθηση του νέου λεξιλογίου²⁴. Παρουσιάζεται εικονοποιημένο το προς εκμάθηση λεξιλόγιο και κάθε φορά ακούγεται μία λέξη και αναβοσβήνει η αντίστοιχη εικόνα. Παράλληλα, εμφανίζεται και η γραφηματική απόδοσή της. Μεταξύ αυτών, ανατρέξτε
 - ο στα Learn french and have fun <<http://www.imagiers.net/syllabes>> και <Phonétique en images <<http://www.imagiers.net/phonetique/>>
 - ο σε ιστοσελίδες φωνητικής αναπαραγωγής λέξεων ή/και φράσεων: ο μαθητή καλείται να γράψει σε ένα πλαίσιο λέξεις ή προτάσεις και ένα avatar (άνδρας ή η γυναίκα-σκίτσο) τις διαβάσει φωναχτά. Ο μαθητής ασκείται έτσι στην πρόσληψη προφορικού λόγου και κυρίως στην προφορά (και λιγότερο στον επιτονισμό).²⁵ Μεταξύ των πιο γνωστών
 - το Text-to-Speech του SitePal <<http://www.oddcast.com/home/demos/tts/frameset.php?frame1=ta lk>>,
 - το Acapela group: <<http://www.acapela-group.com/>>:
 - Ακόμη πληρέστερος ιστότοπος είναι το πρόσφατο Voki <<http://www.voki.com>> και συγκεκριμένα για τους καθηγητές το <<http://www.voki.com/pricing.php>>.
- Σημ.: Για την εξαγωγή του ακουστικού αρχείου χρειάζεται να εγκατασταθεί το συμπληρωματικό λογισμικό (add-on) VideoDownloadHelper (ή κάποιο άλλο αντίστοιχο) και λειτουργεί όπως περίπου το de Real player.
- **Ψηφιακοί Πόροι και Πηγές** που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να υποστηρίξουν τη μάθηση
 - ο **διδακτικού/μαθησιακού υλικού:**
 - αποσπασματικές παρουσιάσεις λεξικογραμματικών στοιχείων και σύντομες κυρίως ασκήσεις/εφαρμογές των γλωσσικών εκμαθήσεων, κατά προτίμηση παιγνιώδους μορφής όπως σταυρόλεξα, κρεμάλα, rebus,... π.χ.

²³ Η χρήση αυτού του υπερσυνδέσμου μπορεί να αποδειχθεί εμμέσως ωφέλιμη και για την ανάπτυξη της ορθογραφικής ικανότητας του μαθητή, δεδομένου ότι οι οδηγίες αξιολόγησης των επιδόσεών τους προτείνουν την ένταξη της ορθογραφίας.

²⁴ Η εκμάθηση του λεξιλογίου απαιτεί απομνημονευτικές ικανότητες (οι γλωσσολόγοι το χαρακτηρίζουν ως το πλέον αυθαίρετο μέρος της γλώσσας) και, για τη συγκράτησή του στη μακρόχρονη μνήμη, απαιτούνται μνημοτεχνικές.

²⁵ Μπορεί να αξιοποιηθεί και στην περίπτωση της Αγγλικής.

- *Débutez en français avec TV5MONDE !:*
<<http://www.tv5.org/cms/chaine-francophone/enseigner-apprendre-francais/Premiere-classe/p-2040-so-zo-lgo-Apprendre-le-francais-en-ligne-avec-Premiere-class.htm?&pid=2040&signal=null&zone=null>>
 - Le Point du FLE - Apprendre le français:
<<http://www.lepointdufle.net/index.html>>
 - προτάσεις αξιολόγησης των γνώσεων στη γλώσσα π.χ.
 - *Test de connaissance du français* του TV5 <http://www.tv5.org/cms/chaine-francophone/enseigner-apprendre-francais/TCF-FLE/p-6817-Accueil-TCF.htm>
 - του CIEP <<http://www.ciep.fr/tcf/>>
 - *Évaluation-Testez votre niveau de français* του Le Point du FLE:
<<http://www.lepointdufle.net/tests-de-francais.htm>>²⁶
 - ορθογραφία του Bernard Pivot στο TV5:
<<http://www.tv5.org/TV5Site/dictee/dictee.php> κλπ.)
 - ο **αυθεντικού ενημερωτικού υλικού** σχετικά με τα θεματικά πεδία του Προγράμματος Σπουδών για τη διδασκαλία της γλώσσας όπως, για παράδειγμα, ενημερωτικά στοιχεία για κάποιο κοινωνικο-πολιτισμικό φαινόμενο (στατιστικά στοιχεία αναφορικά με κάποιες κοινωνικο-πολιτισμικές τάσεις και συνήθειες υπό μορφή πινάκων, γραφικών παραστάσεων, σύντομων παρουσιάσεων...).
- Ενδεικτικά, ο εκπαιδευτικός μπορεί να βρει ηχητικά κείμενα στους παρακάτω ιστότοπους:



<http://www.franceinfo.fr/>



<http://www.radiofrance.fr/>



<http://www.franceculture.fr/player/direct>

L'aspirateur à émissions de France Culture

<http://www.regfc.fr/aspi.html>

<http://enseigner.tv5monde.com/>



<http://www.lepointdufle.net/chansons.htm>

Chansons

[Les fêtes > Chansons de Noël](#) [Chansons alphabet](#) [Chansons de nombres](#) [Vocabulaire de la musique](#)

Activités en ligne

- [Divers](#)
- [Chansons populaires et traditionnelles](#)
- [Enfants](#)

²⁶ Διατίθενται άπειρα στο διαδίκτυο και μάλιστα σε σταθερούς και διαχρονικούς/ «μακρόβιους» ιστότοπους χωρίς απαραίτητα τον κίνδυνο να μη λειτουργεί αργότερα ο υπερσύνδεσμος.

- [Hymnes nationaux francophones](#)
- [Karaoké](#)
- [Fiches pédagogiques et activités pour travailler la chanson en classe](#)

Εάν τώρα το αρχείο που βρήκατε δεν σας ικανοποιεί και το θέλετε σε άλλη μορφή υπάρχουν διάφοροι

Ιστότοποι για τη μετατροπή αρχείων

<http://www.zamzar.com/>

<http://www.franceinfo.fr/player/reecouter/journal#>

Για να μετατρέψετε ένα video σε mp3

YouTube mp3 <http://www.youtube-mp3.org/gr>

Βάζετε στο πλαίσιο τη διεύθυνση web του βίντεο

http://

και πατάτε πάνω στο πλαίσιο

Μετατροπή Βίντεο

Για να κατεβάσετε ή/και να μετατρέψετε ένα βίντεο σε αρχείο mp4 ή mp3, χρησιμοποιείτε

- τα λογισμικά:
 - Real Player < http://fr.real.com/thank_you_for_downloading.html>
 - VDownloader < <http://vdownloader.el.softonic.com/>>
- τους ιστότοπους:
 - <http://telecharger-videos-youtube.com/>
 - <http://www.telechargerunevideo.com/fr>
 - <http://www.videograbber.net/fr/>
 - <http://www.force-download.net/>
 - <http://fr.savefrom.net/?rmode=false>
 - <http://www.computerhope.com/issues/ch001002.htm>

Για να επεξεργαστείτε αλλά και να δημιουργήσετε ένα ηχητικό αρχείο, χρησιμοποιείτε το ευρέως διαδεδομένο λογισμικό **Audacity**

Διαθέσιμο στο < <http://audacity.sourceforge.net/?lang=fr> >

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα ηχητικά αρχεία, επισκεφθείτε το <<http://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/LME/ressources.html#media>>

Για να δημιουργήσετε ένα βίντεο, χρησιμοποιείτε το γνωστό λογισμικό **Movie Maker** που θα κατεβάσετε από το

<http://www.commentcamarche.net/#ID=34055158&module=download>

Για τον οδηγό χρήσης:

<http://www.commentcamarche.net/download/start/telecharger-34055158-windows-movie-maker>

Για να δημιουργήσετε ένα karaoké, χρησιμοποιείτε

- τους ιστότοπους
 - <http://www.commentcamarche.net/download/karaoke-286>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=CFNd9ZXd7Yo>
 - <http://www.clubic.com/telecharger-fiche79576-av-video-karaoke-maker.html>
- το λογισμικό Movie Maker :
<https://www.youtube.com/watch?v=DHeAflnOWUc>

- 1  [Clips karaoké](#)
Dailymotion - France
- 2  [Playlist karaoké](#)
Dailymotion - France
- 3  [Logiciel de karaoké pour fichiers MIDI](#)
VanBasco Software
- 4  [Lecteur de karaoké MP3 MIDI gratuit](#)
Karafun
- 5  [Logiciel karaoké pour lire les fichiers .kar et .mp3](#)
Karawin - France
- 6  [Créer des karaokés avec sa musique favorite \(MP3, MIDI, WAV\)](#)
DEL MP3 Karaoké

Για να δημιουργήσετε Comics (BD), έχετε στη διάθεσή σας πολλούς ιστότοπους που θα βρείτε συγκεντρωμένους

- στην ιστοσελίδα της Coralie Cathelinais
<http://www.01net.com/editorial/501523/decouvrez-quinze-sites-pour-creez-vos-propres-bd/>
- στην ιστοσελίδα του Thierry Roget
<http://roget.biz/6-sites-pour-creez-des-bandes-dessinees-sur-internet>

Les sites en français

Caricatool <http://www.caricatool.com/>



Sportifs, personnages politiques, et quelques anonymes, ont vu leurs traits passer au travers du cruel filtre de la caricature. Heureusement, leur nom figure aux côtés des dessins, car il n'est pas toujours facile de les reconnaître.

La prise en main de l'éditeur de BD est rapide : on agit par glisser-déposer pour positionner personnages, objets et bulles. Le résultat final a un petit quelque chose de triste, les personnages grisâtres flottant dans un espace vide.

Radio-canada
[http://www.radio-](http://www.radio-canada.ca/jeunesse/jeux/bd/index.shtml?no_contenu=7158)



canada.ca/jeunesse/jeux/bd/index.shtml?no_contenu=7158

Elles sont déjà scénarisées, il ne manque plus que le texte à placer dans les bulles. Neuf modèles sont proposés, dont la moitié, en noir et blanc, sont destinés à être coloriés après impression. Toutes peuvent être exposées en ligne et soumises aux commentaires des autres enfants.

Pixton <http://www.pixton.com/fr>



L'étendue de votre créativité, ou le temps dont vous disposez, vous aidera à opter pour l'un des trois formats de bandes dessinées proposés. Le premier est un module de création rapide, où l'on se contente de reprendre des petites scènes toutes faites et d'ajouter les dialogues. Le second laisse davantage de place à la personnalisation, puisqu'on part de zéro : on choisit les personnages, on adapte leur expression, leur posture et leurs vêtements aux circonstances. Et l'on ajoute les cases nécessaires pour parvenir à boucler son histoire.

Quand au troisième format, il comprend une vignette unique, en grand format. Une fois achevées, ces réalisations sont publiées dans les galeries thématiques, et l'on peut autoriser ou non les autres membres à les modifier.

La conception d'une BD se fait, elle aussi, dans un confort limité. L'interface est statique : on se contente de choisir dans des menus déroulants les personnages et les décors, et de saisir les dialogues dans deux cases. Puis on passe à la case sui-

Gnomz <http://www.gnomz.com/>



Gnomz est le royaume du pixel art, un style graphique utilisant un nombre limité de couleurs et des formes géométriques simples. Un générateur d'avatars est mis à disposition des membres de la communauté pour composer, en quelques clics, leurs personnages stylisés. La création se fait un peu à tâtons, les divers éléments (nez, bouche, coiffure, vêtement) ayant la taille de quelques pixels.

La conception d'une BD se fait, elle aussi, dans un confort limité. L'interface est statique : on se contente de choisir dans des menus déroulants les personnages et les décors, et de saisir les dialogues dans deux cases. Puis on passe à la case sui-

vante. C'est très rébarbatif, car on ne peut pas modifier le nombre de personnages ni varier leur emplacement et attitude. Ces BD sont destinées à être publiées ou envoyées à des amis qui peuvent ensuite l'enrichir à leur tour.

Les sites en anglais

Bitstrips <http://www.bitstrips.com/>



Comme point de départ, Bitstrips propose un éditeur de personnages, mais ses options de personnalisation sont limitées. En revanche, une fois importé dans une BD, l'avatar peut adopter de multiples postures (debout, assis, en mouvement, de face, de trois quarts), et la position de ses bras et de ses mains peut être modifiée.

Comme la bibliothèque comprend quelques personnages célèbres, il est facile de créer des rencontres au sommet entre Obama, Fidel Castro et votre avatar. La planche finale est ensuite mise en ligne, et soumise aux commentaires de la communauté. Il est possible d'en restreindre l'accès à vos seuls amis ou de la garder privée.

Wittycomics <http://www.wittycomics.com/>



Deux personnages en tête à tête. Mais que peuvent-ils se dire ? C'est à vous de décider. Les combinaisons sont multiples : un fantôme qui rencontre un capitaine de la marine nationale, un lapin qui écoute religieusement un homme en costume cravate... Les deux types de graphisme (style année 1960 ou enfantin) se prêtent à tous les jeux. Tout comme le

nombre de décors (île grecque, tour Eiffel, pagode japonaise...).

La manipulation n'est pas forcément aisée : les vignettes de prévisualisation des personnages et des décors sont minuscules, et l'emplacement des bulles n'est pas modifiable. Il est nécessaire de s'enregistrer pour sauvegarder sa BD et accéder à la version imprimable.

Adgame-wonderland <http://www.adgame-wonderland.de/type/bayeux.php>



Certains considèrent la tapisserie de Bayeux comme l'une des plus anciennes BD. Plutôt que de narrer la conquête de l'Angleterre par Guillaume, ce site permet de reprendre à votre compte animaux mythologiques, navires vikings et cavaliers normands pour raconter votre propre histoire. Les éléments tirés de la tapisserie sont regroupés dans des onglets théma-

tiques (personnages, animaux, bâtiments) et se placent sur la toile de lin à l'aide de glisser-déposer. Leur taille se modifie pour donner un semblant de perspective aux scènes. On peut enchaîner autant de scènes qu'on souhaite, puis les mettre en ligne.

Superlame

<http://www.superlame.com/>

De la bande dessinée, Superlame ne conserve que l'essentiel : les bulles. Téléchargez une photo personnelle, ajoutez une bulle, ajustez sa taille et sa position et enfin saisissez un message. L'image ainsi retouchée peut être sauvegardée, envoyée à un ami ou, en passant par la boutique, être transposée sur un T-shirt, des autocollants...

Com-mix

<http://www.com-mix.org/>

Une vingtaine d'artistes mettent leur talent à votre disposition. Leur style est différent, mais ils ont en commun un dessin nerveux au trait noir, dépeignant des personnages aux postures et au look atypiques. Ces dessinateurs fournissent quelques silhouettes, des éléments de décor, parfois des accessoires et enfin des bulles de tailles différentes. A vous de les assembler pour faire passer un message, en vous aidant des quelques outils d'édition (ajustement de la taille des éléments, rotation, inversement). La BD est ensuite mise en ligne et peut être envoyée par courriel.

39

Stripgenerator

<http://stripgenerator.com/>

En noir et blanc et dessinés avec une mine acérée, les personnages de cette BD ont un potentiel comique avant même qu'on leur donne la parole. On y croise aussi bien des grands costauds à petite tête, des petites filles coiffées à la Jackson Five, que des poissons sur pattes. Les divers accessoires (télévision, micro, téléphone, livre), la possibilité de jouer avec les plans, ainsi que l'éditeur de texte complet permettent une grande liberté de mise en scène. Dommage que tout cela doive tenir en trois cases !

Garfield-comiccreator

<http://www.garfield.com/fungames/comiccreator.html>



A réserver aux vrais fans du chat Garfield ou aux plus jeunes, car on atteint vite les limites de cet outil. Pour accompagner le gros chat roux, on trouve les personnages habituels de la BD comme son maître Jon et le chien Odie, avec quelques décors et accessoires pour varier les scènes et un outil pour afficher le résultat avant de lancer l'impression.

Readwritethink

<http://www.readwritethink.org/MATERIALS/COMIC/>



Ce site propose un graphisme et des outils qui plairont surtout aux jeunes internautes. Ceux-ci devront néanmoins se contenter d'une vingtaine de personnages et d'animaux, d'un nombre encore plus réduit d'accessoires et de décors. Le dessin est au trait : une fois leur BD réalisée, les enfants pourront l'imprimer pour la colorier.

Comiqs

<http://www.comiqs.com/>



Comme Superlame, Comiqs abandonne le dessin au profit des photos. Elles peuvent être choisies parmi la bibliothèque d'images alimentée par les autres membres, ou bien issues de vos propres albums. Les planches peuvent comporter de une à quatre images, de tailles diverses. Ajoutez à cela quelques bulles, et votre album est fin prêt pour être soumis à l'avis de la communauté ou réservée à la consultation privée.

Makebeliefscomix

<http://www.makebeliefscomix.com/>

Deux, trois ou cinq cases à remplir avec une quinzaine de personnages (aux expressions les plus variées), mieux vaut avoir en tête un scénario concis. Mais ce qui fait le plus défaut, c'est l'absence de décor (le choix se résume à cinq couleurs d'arrière-plan) et d'accessoires. Heureusement, on a sous la main différentes bulles, dont la taille et l'orientation sont modifiables, et l'on peut aussi jouer avec les superpositions de plans. Au final, la planche peut être imprimée ou envoyée par courriel.

40

Le coup de cœur de la rédaction

Toondoo <http://www.toondoo.com/>



Toondoo pousse la personnalisation à son paroxysme. Grâce à son éditeur de personnage (TraitR), vous pouvez devenir le héros de vos propres BD.

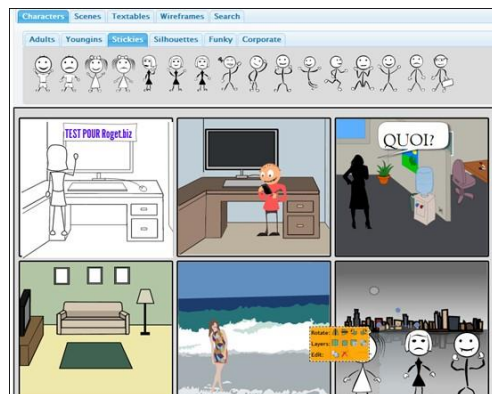
L'exercice n'est pas facile : il faut trouver parmi la bibliothèque de nez, d'yeux, de bouches et de coiffures, les traits qui vous ressemblent le plus. Heureusement, il est possible d'afficher une photo de référence à côté du visage en construction. Une fois sauvegardé, cet

avatar peut être utilisé dans l'outil de création de BD (Toondoo maker) avec des options de personnalisation plus poussées que les figures tirées de la bibliothèque (inclinaison de la tête, modifications des expressions du visage).

Toutes sortes de personnages, d'animaux, de décors et d'accessoires sont à votre disposition pour peaufiner vos histoires. Une fois terminée, la BD peut rejoindre la galerie, publique ou non, être envoyée par courriel à vos amis, ou encore imprimée.

Storyboardthat.com

Ce nouveau site est plutôt complet bien que je ne sois pas arrivé à inscrire du texte pur. Comme on peut voir dans le capture d'écran qui suit, il y a un très grand choix de dessins et d'options disponibles. On a le droit à 3 cellules ou 6 cellules. Une fois que la planche est finie, il est possible de la partager. Il n'y a pas d'option pour télécharger le résultat sur le pc, il faudra donc faire une impression d'écran.



Pixton.com

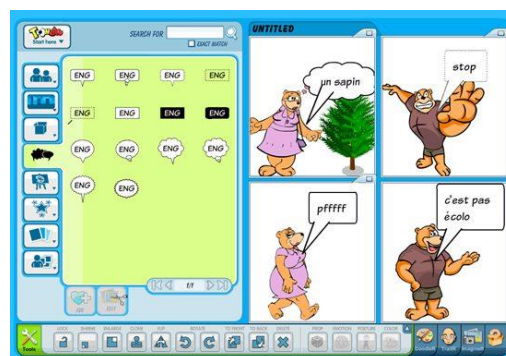


C'est un des sites les plus complets pour créer une bande dessinée. Il y a une version française, ce qui est encore mieux. Si on veut approfondir ce site, il faudra y passer du temps, car la courbe d'apprentissage est lente.

41

Toondoo.com

Ce site semble être le meilleur en terme d'options, même pour la version gratuite, avec de nombreux caractères, un grand nombre d'outils et la possibilité de récupérer la bande dessinée en format image (png)



Garfield.com/comiccreator



Une figure imposée par la bande dessinée du célèbre chat Garfield. Mais qui n'aime pas ce chat fainéant !

Toonlet.com



Plutôt rapide à mettre en œuvre, vous pouvez également créer votre avatar complètement personnalisé pour créer une BD unique



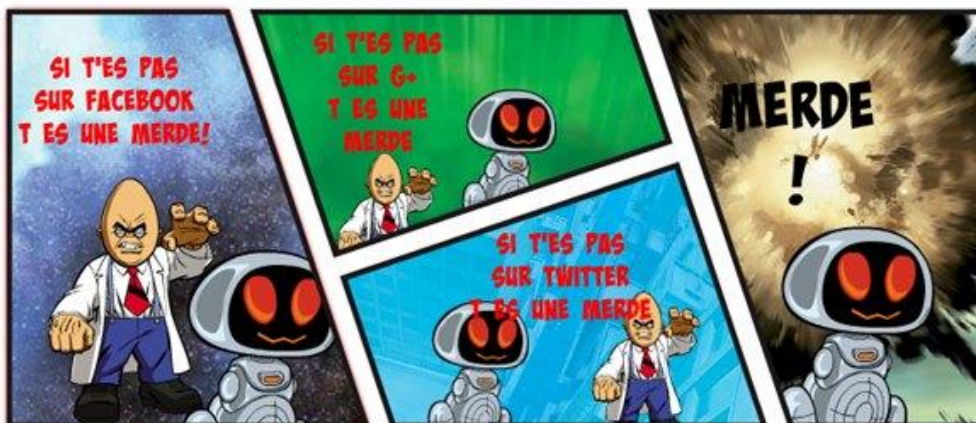
42

Stripgenerator.com

Avec ce site vous avez des figures imposées, mais vous avez de quoi créer une belle collection de bd. Ce site est un réseau social et si vous voulez monter dans la hiérarchie, il faudra faire des amis et commenter les autre dessins. Vous pouvez également éditer vos personnages pour les reprendre ensuite dans vos histoires.



Superherosquad.marvel.com



Encore une figure imposée et ça changera de la première sélection. Une fois que vous avez créé

votre bande dessinées, vous pouvez la télécharger en format PDF.

Makebeliefscomix.com

Sur ce site, un peu difficile à manier vous avez également des figures imposées et une fois que vous avez fini votre comic strip, vous devez sauvegarder le résultat sur votre pc.



43

Stripcreator.com

Vous pouvez cliquer sur random pour vous inspirer pour une histoire. Ici nous avons le droit à un dialogue ou à un monologue



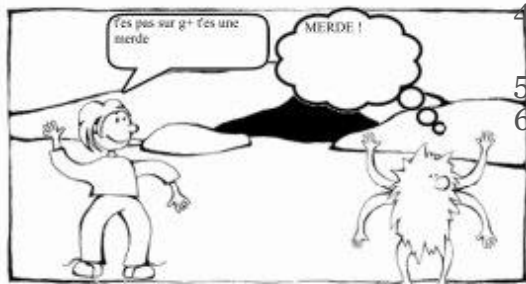
Myths.e2bn.org

Nous sommes plus dans l'écriture d'histoire que dans la création d'une bande dessinée, mais si vous sauvegardez chaque chapitre et que vous composez l'image sur un logiciel de type photostape (combinaison) vous pouvez recréer une tite bande dessinée



re-
pe-

Readwritethink.org



Le résultat parle par lui, même la police et un peu petite, ce qui nous obligera à retoucher l'image, si on veut absolument utiliser ce service. Le résultat est seulement imprimable et dans mon cas je l'ai imprimé en pdf sur mon pc

44

Dec 28, 2011 @

Autres Lectures À Ne Pas Manquer :

1. [27 sites pour créer son avatar en ligne](#)
2. [Strip Generator, je viens de créer mon blog en bande dessinée](#)
3. [Faire un favicon: 10 sites pour créer un favicon et mode d'emploi: Maj \[realfavicongenerator.net/\]](#)
4. [4 sites pour savoir où votre pseudo ou marque est utilisé sur internet](#)
5. [Créer une page internet sur striking.ly](#)
6. [Pimptheface.com pour créer votre portrait ou avatar en quelques minutes](#)

Tags: [cartoon](#)