



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ
ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ**

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ»**

ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

*«Τεχνολογικά Υποστηριζόμενη Μάθηση: Τεχνικές
Παιχνιδοποίησης στη Διδασκαλία της Γαλλικής ως
Ξένης Γλώσσας - Technology enhanced Learning:
Gamifying French Language Learning»*

Κυριακή Θεμιστοκλέους – ΜΗΜ 1903

Επιβλέπουσα καθηγήτρια : Κα Φωτεινή Παρασκευά

ΠΕΙΡΑΙΑΣ 2021

«Ο κυριότερος στόχος της εκπαίδευσης δεν είναι η γνώση, αλλά η δράση».

Herbert Spencer, Βρετανός φιλόσοφος

Ευχαριστίες

Η παρούσα διπλωματική εργασία υλοποιήθηκε στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Προγράμματος «Ηλεκτρονική Μάθηση» του Τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιώς.

Ευχαριστώ όλους τους καθηγητές και καθηγήτριές μου στο Πρόγραμμα για τις πολύτιμες γνώσεις που μου παρείχαν κατά τη διάρκεια των σπουδών. Ιδιαίτερα, ευχαριστώ την επιβλέπουσα μου, κ. Φωτεινή Παρασκευά, για τη βοήθειά καθώς και για τη συνεργασία που είχαμε τον τελευταίο χρόνο.

Τέλος, το πιο μεγάλο ευχαριστώ οφείλω να δώσω στους γονείς και την αδερφή μου, για την αγάπη, την εμπιστοσύνη και την στήριξη τους σε κάθε μου βήμα, όλα αυτά τα χρόνια. Σε αυτούς αφιερώνω και την παρούσα Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία.

Περίληψη

Στην εποχή μας, οι σύγχρονες εκπαιδευτικές ανάγκες επιβάλλουν μαθητοκεντρικά συστήματα διδασκαλίας σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες, παράλληλα με σύγχρονες διδακτικές μεθόδους και πλούσια κοινωνική αλληλεπίδραση. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με την αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών οι οποίες συμβάλλουν στο όραμα ενός ψυχαγωγικού σχολείου βασισμένο στο ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο.

Για την προώθηση αυτού του στόχου, της αξιοποίησης της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία, σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε στο διαδίκτυο ένα e-course στην Πλατφόρμα Perfect e-class παράλληλα με εξ αποστάσεως μαθήματα με τη χρήση της Πλατφόρμας BigBlueButton. Ο σκοπός αυτού του ηλεκτρονικού μαθήματος είναι η εκμάθηση των γαλλικών ως δεύτερη ή και τρίτη ξένη γλώσσα για μαθητές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Βασικός άξονας της προσαρμογής του ήταν η έννοια The Playful Frame - Το Παιχνιδιάρικο Πλαίσιο το οποίο χωρίζεται σε 3 συνιστώσες : Παιχνίδι, Πλαίσιο, Αυτονομία Μαθητών. Με απώτερο στόχο να προάγει τη δημιουργικότητα και κυρίως τη συνεργατικότητα μεταξύ των μαθητών, οι ενότητες και οι δραστηριότητες του μαθήματος διαρθρώθηκαν και ενορχηστρώθηκαν με βάση αυτά τα πεδία εμπλουτισμένα με σύγχρονες στρατηγικές και τεχνικές διδασκαλίας, παράλληλα συνυφασμένο με στοιχεία Παιχνιδοποίησης στην Εκπαίδευση. Αναλυτικότερα, χρησιμοποιήθηκαν οι τεχνικές Καταιγισμός Ιδεών, Παιχνίδι Ρόλων, Σκέψου-Συνεργάσου-Μοιράσου και η διδασκαλία μέσω κινητών συσκευών με τη χρήση εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών. Οι μαθητές εργάστηκαν αρχικά ατομικά και στη συνέχεια χωρίστηκαν σε δυάδες, οι οποίες οργανώθηκαν με τη χρήση της στρατηγικής Σκέψου-Συνεργάσου-Μοιράσου ώστε να αναπτυχθεί η συνεργατικότητα τους. Το μάθημα υλοποιήθηκε εξ ολοκλήρου εξ αποστάσεως με τη βοήθεια των ηλεκτρονικών συσκευών που διέθετε ο κάθε μαθητής (ηλεκτρονικό υπολογιστή, tablet, κινητό).

Η μελέτη εφαρμόστηκε σε ένα δείγμα μαθητών 40 ατόμων ανάμεσα σε κορίτσια και αγόρια της Γ' μέχρι ΣΤ' τάξης Δημοτικού. Για την αξιολόγηση των συμμετεχόντων δημιουργήθηκαν ρουμπρίκες αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης παράλληλα με την ανατροφοδότηση του εκπαιδευτικού προς τους εκπαιδευόμενους. Επίσης, αξιολογήθηκαν και με την συμβολή του πορτφόλιο που κρατούσαν ηλεκτρονικά στην πλατφόρμα Padlet. Η ερευνητική παρέμβαση βασίστηκε στην ποσοτική ανάλυση των δεδομένων που συγκεντρώθηκαν στην

αρχική (με ένα ερωτηματολόγιο προετοιμασίας μαθητή με σκοπό να διερευνηθούν τα ενδιαφέροντα τους για τον τρόπο διδασκαλίας του μαθήματος των γαλλικών, για τη χρήση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση και τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή αλλά και του διαδικτύου), κατά τη διάρκεια του μαθήματος αλλά και στην τελική φάση της διαδικασίας (με ένα ερωτηματολόγιο με σκοπό την αξιολόγηση του e-course). Επίσης, μέσω του συγκεκριμένου ερωτηματολογίου εξετάστηκαν και οι εξής δείκτες (συμμετοχή, εμπλοκή, ικανοποίηση, ευχαρίστηση, κίνητρο, ακαδημαϊκή επίδοση).

Το περιβάλλον του διαδικτυακού μαθήματος μέσω της πλατφόρμας Perfect e-class δημιούργησε την αίσθηση στους εκπαιδευόμενους πως θα ήταν εύκολο να το παρακολουθήσουν αφού η χρήση του διαδικτύου και του ηλεκτρονικού υπολογιστή τους βοήθησε στο μάθημα και τους δημιούργησε συναισθήματα ευχαρίστησης και χαράς. Η χρήση οπτικοακουστικού υλικού, φωτογραφιών, βίντεο, εφαρμογών ήταν σχετικά με τα ενδιαφέροντα τους. Επίσης, το εκπαιδευτικό υλικό με τη χρήση των εφαρμογών τους παρουσιάστηκε ελκυστικό και η συνεργατικότητα μεταξύ τους αυξήθηκε με αποτέλεσμα να κάνει το μάθημα αρκετά διασκεδαστικό.

Η συμβολή της παρούσας μελέτης επικεντρώνεται λοιπόν στα αποτελέσματα που προέκυψαν, με σκοπό να καταδειχθεί η μάθηση βασισμένη στην Παιχνιδοποίηση σε συνδυασμό με σύγχρονες στρατηγικές και τεχνικές διδασκαλίας, χρησιμοποιώντας παράλληλα και την τεχνολογία. Σε αντίθεση με τους «παραδοσιακούς» τρόπους εκμάθησης ξένων γλωσσών, φάνηκε ότι μπορεί να υποστηρίξει και να βοηθήσει τους μαθητές στην προσπάθεια εκμάθησης αυτών (στην προκειμένη περίπτωση των γαλλικών). Με αυτόν τον τρόπο λοιπόν, μέσω παιχνιδιού που αρέσει περισσότερο στους μαθητές, θα μπορούσε να βελτιωθεί η εκπαιδευτική διαδικασία μελλοντικά αφού η διδασκαλία γίνεται πιο ευχάριστη, κρατάει το ενδιαφέρον για το μάθημα ζωντανό και κινητοποιεί τη συμμετοχή των μαθητών σχετικά με τη δημιουργικότητα και τη συνεργατικότητα.

Abstract

In our time, modern educational needs impose student-centered teaching systems at all levels of education along with modern teaching methods and rich social interaction. This can be achieved by leveraging digital technologies that contribute to the vision of an entertainment school based on digital educational content.

To promote this goal, the use of technology in the educational process, based on the techniques of gaming, an e-course was designed and set up on the Internet for students of Primary Education with the aim of learning French as a second or third foreign language with the help of the Perfect e-class online Platform and with distance learning using the BigBlueButton Platform. The main axis of the adaptation of the e-course was the concept of The Playful Frame which is divided into 3 components: Game, Frames, Learner Autonomy. The modules and activities of the course were structured and orchestrated based on these fields enriched with modern teaching strategies and techniques, always in parallel with the concept of Gamification in Education to promote creativity and especially cooperation between students. More specifically, the Brainstorming, Role playing, think pair share techniques and teaching through Mobile Learning were used for the use of foreign language learning applications. The students worked initially individually and then divided into pairs, which were organized using the Think pair share strategy to develop their collaboration. The course was implemented entirely remotely with the help of electronic devices available to each student (computer, tablet, mobile).

The study was applied to a sample of 40 students between girls and boys from the third to the last grade of elementary school. For the evaluation of the participants, rubrics of self-assessment, peer-assessment but also feedback were created by the teacher to the trainees. They were also evaluated with the contribution of the portfolio they held electronically on the Padlet platform. The research intervention was based on the quantitative analysis of the data collected in the initial (with a student preparation questionnaire in order to explore their interests in how to teach French, the use of ICT in education and the use of computers but also of the Internet. This takes place during the course but also in the final phase of the process (with a questionnaire evaluation of e-course). Also, through the specific

questionnaire, the following indicators were examined (participation, engagement, satisfaction, enjoyment, motivation, academic performance).

The environment of the online lesson through the tutorial platform created the feeling in the learners that it would be easy to attend since the use of the internet and the computer helped them in the lesson and created feelings of pleasure and joy. The use of audio-visual materials, photos, videos, applications was related to their interests. Also, the educational material with the use of their applications was attractive and the cooperation between them increased, making the lesson quite fun.

The contribution of the present study therefore focuses on the results obtained, in order to demonstrate that this alternative way of learning based on Playfulness in combination with modern teaching strategies and techniques using technology in contrast to the «traditional» way of teaching, can support and assist students in trying to learn foreign languages and in this case French. In this way, through play, which the students like more, teaching becomes more enjoyable, keeps the interest for the lesson alive and mobilizes the participation of the students regarding the creativity and the collaboration that could improve the way of the teaching process in the future.

Πίνακας περιεχομένων

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ	1
ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	1
Ευχαριστίες	3
Περίληψη	4
Abstract	6
Πίνακας περιεχομένων Πινάκων	11
Πίνακας περιεχομένων Εικόνων	11
Πίνακας περιεχομένων Σχημάτων	12
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο: ΕΙΣΑΓΩΓΗ	13
1.1. Θεωρητική θεμελίωση της Διπλωματικής Εργασίας και Παρουσίαση Προβληματικής	13
1.2. Στόχος Διπλωματικής Εργασίας	14
1.3. Καινοτομία Διπλωματικής Εργασίας	15
1.4. Ερευνητικά Ερωτήματα	15
1.5. Οργάνωση Διπλωματικής Εργασίας	16
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ	18
2.1. Θεωρητική θεμελίωση των κύριων όρων της έρευνας.....	18
2.1.1. Ορισμός Παιχνιδοποίησης.....	18
2.1.1.1. Στοιχεία παιχνιδιού	18
2.1.1.2. Χαρακτηριστικά Παιχνιδοποίησης στην Εκπαίδευση	19
2.1.1.3. Ο ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαιδευτική Διαδικασία	21
2.1.2. The Playful Frame: Το Παιχνιδιάρικο Πλαίσιο	22
2.1.2.1. Παιχνίδι.....	22
2.1.2.1.1. Θεωρητική απεικόνιση: Η θεωρία παιχνιδιού του Henriot	25
2.1.2.2. Πλαίσιο	26
2.1.2.3. Αυτονομία των μαθητών	27
2.1.3. Σύγχρονες Στρατηγικές και Τεχνικές Διδασκαλίας	28
2.1.3.1. Παιχνιδοποίηση (Gamification)	29
2.1.3.2. Συνεργατική Μάθηση (Collaborative Learning)	29
2.1.3.2.1. Καταιγισμός ιδεών (Brainstorming).....	30
2.1.3.2.2. Παιχνίδι Ρόλων (Role Playing)	31
2.1.3.2.3. Σκέψου-Συεργάσου-Μοιράσου (Think pair Share).....	31
2.1.3.3. Μάθηση μέσω Κινητών Συσκευών (Mobile Learning)	32
2.1.4. Εκμάθηση ξένων γλωσσών μέσω βιντεοπαιχνιδιών	33
2.1.4.1. Εργαλεία και Εφαρμογές Εκμάθησης Ξένων Γλωσσών.....	34

2.1.5. Εξ αποστάσεως Εκπαίδευση	35
2.1.6. Τα Γαλλικά: Η Γλώσσα όλου του κόσμου	37
2.1.6.1. Οι ΤΠΕ και η διδασκαλία - μάθηση των γαλλικών ως ξένη γλώσσα	37
2.1.7. Το portfolio ως μέθοδος αξιολόγησης	39
2.1.7.1. Το E-portfolio στην εκπαίδευση: πλεονεκτήματα και προϋποθέσεις.....	40
2.1.7.1.1. Τι είναι το E-portfolio και ποια η χρήση του;	42
2.1.7.1.2. Γιατί πρέπει να χρησιμοποιούμε το E-portfolio;	42
2.1.7.1.3. Πώς χρησιμοποιούμε το E-portfolio στην τάξη Ξένων Γλωσσών;.....	43
2.1.7.1.4. Μερικά οφέλη του E-Portfolio.....	44
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο: ΣΧΕΔΙΑΜΟΣ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	45
3.1. Εισαγωγή της Έρευνας.....	45
3.2. Ερευνητική Διαδικασία.....	45
3.3. Στόχος της Έρευνας	46
3.4. Ερευνητικά Ερωτήματα	47
3.5. Ερευνητικές Υποθέσεις.....	48
3.6. Εννοιολογικοί & Λειτουργικοί Ορισμοί Μεταβλητών.....	50
3.6.1. Εννοιολογικοί Ορισμοί.....	50
3.6.2. Λειτουργικοί Ορισμοί	53
3.7. Σχεδιασμός Έρευνας.....	57
3.7.1. Στοχοθεσία.....	59
3.7.1.1. Εμπλεκόμενοι Ρόλοι και Δραστηριότητες	61
3.7.2. Υποστηρικτικό Υλικό	64
3.7.3. Δραστηριότητες	65
3.7.4. Αξιολόγηση	65
3.8. Συμμετέχοντες	66
3.8.1. Δείγμα Έρευνας.....	66
3.9. Εργαλεία Μέτρησης της Έρευνας.....	67
3.9.1. Ερωτηματολόγιο προετοιμασίας Μαθητή	67
3.9.2. Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του e-course.....	67
3.9.3. Ρουμπρικές Αξιολόγησης.....	68
3.10. Επιλογή Στατιστικών Κριτηρίων	68
3.11. Υλικό & Σχεδιάγραμμα Εκπαιδευτικού Σεναρίου	70
<i>Συμπληρωματικά Εργαλεία Έρευνας</i>	<i>76</i>
3.12. Ερευνητικό Περιβάλλον.....	79
3.12.1. Perfect eClass - Πλατφόρμα eClass.....	79
3.12.2. Πλατφόρμα BigBlueButton	80

3.13. Περιβάλλον Χρήστη	81
3.14. Περιγραφή Διαδικασίας Έρευνας.....	82
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο : ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΕΡΕΥΝΑΣ	85
4.1. Εισαγωγή.....	85
4.2 Περιγραφική ανάλυση των αποτελεσμάτων	85
4.2.1 Περιγραφική αξιολόγηση του ενδιαφέροντος του μαθητή για τη γαλλική γλώσσα και την εξοικείωση του μαθητή με τη χρήση νέων τεχνολογιών.	86
4.3 Ερευνητικά Ερωτήματα	91
4.3.1. Ερευνητικό Ερώτημα 1.....	91
4.3.2. Ερευνητικό Ερώτημα 2.....	93
4.3.3. Ερευνητικό Ερώτημα 3.....	98
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο : ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	106
5.1. Επισκόπηση αποτελεσμάτων και Συζήτηση.....	106
5.2. Συμπεράσματα.....	111
5.3. Περιορισμοί έρευνας	113
5.4. Προτάσεις για μελλοντική έρευνα	113
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	114
ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ	119
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ.....	120
Χρήση Ηλεκτρονικών Εφαρμογών – Mobile Learning	124
Κάποια από τα posters (e-portfolios) των μαθητών στην πλατφόρμα Padlet	125
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β – ΡΟΥΜΠΡΙΚΕΣ	126
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ - ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑΣ ΜΑΘΗΤΗ.....	127
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Δ - ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ E-COURSE	129

Πίνακας περιεχομένων Πινάκων

Πίνακας 1. Στοιχεία και ορισμοί παιχνιδιού	19
Πίνακας 2. Δημογραφικό προφίλ μαθητών (N=40)	86
Πίνακας 3. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα play	91
Πίνακας 4. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα frame	92
Πίνακας 5. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα learner autonomy	93
Πίνακας 6. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα συμμετοχής	94
Πίνακας 7. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα εμπλοκή - δέσμευση	95
Πίνακας 8. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα ικανοποίηση	95
Πίνακας 9. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα απόλαυσης.....	96
Πίνακας 10. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα κινητοποίηση.....	97
Πίνακας 11. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα ακαδημαϊκή απόδοση.....	98
Πίνακας 12. Αυτοαξιολόγηση Ατομικής δραστηριότητας στην πρώτη διδακτική ενότητα	99
Πίνακας 13. Αυτοαξιολόγηση Ατομικής δραστηριότητας στη δεύτερη διδακτική ενότητα	100
Πίνακας 14. Αυτοαξιολόγηση Ατομικής δραστηριότητας στην τρίτη διδακτική ενότητα	100
Πίνακας 15. Αυτοαξιολόγηση Ατομικής δραστηριότητας συνολικά για όλες τις διδακτικές ενότητες	101
Πίνακας 16. Ετεροαξιολόγηση Αξιολόγηση Ομαδικής δραστηριότητας στην πρώτη διδακτική ενότητα	102
Πίνακας 17. Ετεροαξιολόγηση Αξιολόγηση Ομαδικής δραστηριότητας στη δεύτερη διδακτική ενότητα	102
Πίνακας 18. Ετεροαξιολόγηση Αξιολόγηση Ομαδικής δραστηριότητας συνολικά για όλες τις διδακτικές ενότητες	103
Πίνακας 19. Τι σου άρεσε πιο πολύ στο μάθημα;	104
Πίνακας 20. Τι θα άλλαζες στο μάθημα;	105

Πίνακας περιεχομένων Εικόνων

Εικόνα 1. Συνεργατική Μάθηση	29
Εικόνα 2. Παράδειγμα διαδικασίας brainstorming	30
Εικόνα 3. Η Τεχνική Διδασκαλίας Παιχνίδι Ρόλων.....	31
Εικόνα 4. Οι φάσεις της μαθησιακής στρατηγικής TPS.....	32
Εικόνα 5. ePortfolio Resources	43
Εικόνα 6. Διδακτικοί Στόχοι & Ταξινόμηση Στόχων του Bloom.	59
Εικόνα 7. Εκπαιδευτικοί στόχοι: Αναθεωρημένη έκδοση της ταξινομίας του Bloom	59
Εικόνα 8. Παράδειγμα Στοχοθεσία Ενότητας	63
Εικόνα 9. Στιγμιότυπο Οθόνης (badge – επιβραβεύσεις).....	63
Εικόνα 10. Στιγμιότυπο Οθόνης συστήματος – Παράδειγμα 1 (αναρτημένα βίντεος).....	64
Εικόνα 11. Στιγμιότυπο Οθόνης συστήματος – Παράδειγμα 2 (αναρτημένες εικόνες από τρόφιμα)	64
Εικόνα 12. Περιβάλλον Χρήστη (Εργασίες – Έγγραφα – Τηλεσυνεργασία)	82

Εικόνα 13. Μου αρέσουν τα γαλλικά.....	86
Εικόνα 14. Με δυσκολεύουν τα γαλλικά	87
Εικόνα 15. Τα γαλλικά είναι χρήσιμα για τη ζωή μου.....	87
Εικόνα 16. Σχέση με την τεχνολογία	88
Εικόνα 17. Αλλαγή στη χρήση οπτικοακουστικών μέσων και διαδικτύου στη διδασκαλία του μαθήματος των γαλλικών	88
Εικόνα 18. Το διαδίκτυο και ο Η/Υ είναι βοηθητικά στη διεξαγωγή του μαθήματος	89
Εικόνα 19. Η χρήση του διαδικτύου και του Η/Υ δημιουργεί συναισθήματα ευχαρίστησης και χαράς	89
Εικόνα 20. Η χρήση του διαδικτύου και του Η/Υ δημιουργεί συναισθήματα άγχους και φόβου ..	90

Πίνακας περιεχομένων Σχημάτων

Σχήμα 1. The Gamification Loop	21
Σχήμα 2. Σχεδιασμός Έρευνας «Venir à la tour Eiffel»	58
Σχήμα 3. Συνιστώσες της Έννοιας «The Playful Frame» και Στόχοι Σεναρίου.....	61
Σχήμα 4. Σχεδιάγραμμα Εκπαιδευτικού Σεναρίου	70
Σχήμα 5. Ροή 1ης Εκπαιδευτικής Ενότητας	71
Σχήμα 6. Ροή 2ης Εκπαιδευτικής Ενότητας	72
Σχήμα 7. Ροή 3ης Εκπαιδευτικής Ενότητας	73
Σχήμα 8. Ροή 4ης Εκπαιδευτικής Ενότητας	74
Σχήμα 9. Ροή 5ης Εκπαιδευτικής Ενότητας	75
Σχήμα 10. Τεχνολογικά Εργαλεία Έρευνας.....	80
Σχήμα 11. Περιβάλλον Χρήστη	81
Σχήμα 12. Διαδικασία της Έρευνας.....	83

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στο Πρώτο Κεφάλαιο παρουσιάζονται οι κύριοι άξονες της παρούσας Διπλωματικής Εργασίας, οι οποίοι θα αναλυθούν στα επόμενα κεφάλαια. Συγκεκριμένα, παρουσιάζεται η θεωρητική θεμελίωση της Διπλωματικής Εργασίας και η παρουσίαση Προβληματικής του θέματος, ο στόχος αλλά και τα στοιχεία που συντελούν στην καινοτομία αυτής της μελέτης. Επίσης, διατυπώνονται τα ερευνητικά ερωτήματα στα οποία βασίστηκε και σχεδιάσθηκε η έρευνα καθώς πραγματοποιείται και μια σύντομη περιγραφή της μεθοδολογίας και της οργάνωσης των κεφαλαίων.

1.1. Θεωρητική θεμελίωση της Διπλωματικής Εργασίας και Παρουσίαση Προβληματικής

Η γνώση είναι προσβάσιμη σε όλους, τα παιδιά και οι ενήλικες μπορούν να βρουν ό,τι θέλουν, όποτε το θέλουν, όπου το θέλουν, με τη χρήση των νέων τεχνολογιών (H/Y, Google, Face book, YouTube, Twitter κ.λπ.) (Δίτσιου, 2013). «Η εκπαίδευση και η κατάρτιση καλούνται να προετοιμάσουν τους ανθρώπους για ταχύτερες αλλαγές από ό,τι ποτέ στο παρελθόν, για δουλειές που δεν έχουν δημιουργηθεί ακόμη, με την αξιοποίηση τεχνολογιών, που δεν έχουν εφευρεθεί ακόμα και για την επίλυση προβλημάτων, που δεν μπορούμε ακόμη να διανοηθούμε ότι θα προκύψουν. Η εκπαίδευση και η καινοτομία αποτελούν καταλύτη για την ευημερία στο μέλλον». (συνέδριο του Ιδρύματος Λαμπράκη, Πρακτικά 2013).

Ο Αμερικανός συγγραφέας και μελλοντολόγος Alvin Toffler είπε: «Οι αναλφάβητοι του 21ου αιώνα δεν θα είναι εκείνοι που δεν θα μπορούν να διαβάζουν και να γράφουν, αλλά εκείνοι που δεν θα μπορούν να μαθαίνουν, να ξεμαθαίνουν και να ξαναμαθαίνουν» (Ιακώβου, Ελ, 2013).

Η προσέγγιση στη μάθηση, λοιπόν, δεν πρέπει να παραμείνει παραδοσιακή, το μαθησιακό μοντέλο επιβάλλεται να ανανεωθεί και να προσαρμοστεί στις απαιτήσεις του 21ου αιώνα μιας και οι σημερινοί μαθητές έχουν μεγαλώσει και έχουν μάθει να ζουν με τις ψηφιακές τεχνολογίες. Η σύγχρονη εκπαιδευτική κοινότητα προσελκύει το ενδιαφέρον των εκπαιδευομένων αναζητώντας νέους τρόπους και μοντέλα διδασκαλίας που να ανταποκρίνονται στα χαρακτηριστικά της νέας γενιάς. Ένα από αυτά τα χαρακτηριστικά είναι

το αυξημένο ενδιαφέρον για χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών, για να κάνει την εκπαίδευση πιο ελκυστική και ονομάζεται Παιχνιδοποίηση. Τα τελευταία χρόνια έχει σχεδιαστεί πληθώρα εκπαιδευτικών εφαρμογών που βασίζονται στην νέα αυτή φιλοσοφία. Αναπόφευκτη θεωρείται και η χρήση του διαδικτύου, των WEB 2.0 Technologies καθώς και των κοινωνικών δικτύων. Στην προσπάθεια να αξιοποιηθούν αυτές οι νέες τάσεις, αρκετοί εκπαιδευτικοί έχουν ενσωματώσει αυτά τα στοιχεία στη μαθησιακή τους διαδικασία σε συνδυασμό με σύγχρονες μεθόδους και τεχνικές διδασκαλίας, με σκοπό να προωθήσουν τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, όπου είναι αναπόσπαστο κομμάτι του αιώνα που διανύουμε.

Η παρούσα Διπλωματική Εργασία, έχει σκοπό να υλοποιήσει ένα e-course προωθώντας την Παιχνιδοποίηση στην Εκπαίδευση (Gamification) σε συνδυασμό με Σύγχρονες Στρατηγικές και Τεχνικές Διδασκαλίας έτσι ώστε να διερευνηθεί εάν αυτός ο τρόπος διδασκαλίας σε αντίθεση με τον «παραδοσιακό», τελικά, μπορεί να υποστηρίξει και να βοηθήσει τους μαθητές στην προσπάθεια εκμάθησης ξένων γλωσσών και ειδικότερα των γαλλικών. Επίσης, θέλει να αναδείξει εάν αυτές οι μέθοδοι και εργαλεία, θα μπορούσαν να μεταφέρουν επιτυχία στην εκμάθηση της γαλλικής γλώσσας αλλά και ποιες είναι οι αντιλήψεις των συμμετεχόντων για αυτή τη μαθησιακή τους εμπειρία.

Έτσι, για τον σκοπό αυτό σχεδιάστηκε το e-course σε διαδικτυακή εκπαιδευτική μορφή, ηλεκτρονικής μάθησης και εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης, εμπλουτισμένο με τα στοιχεία που αναφέρθηκαν πιο πάνω και στοχεύει να προσφέρει ένα «περιβάλλον» με δραστηριότητες σε Πλατφόρμα e-class.

1.2. Στόχος Διπλωματικής Εργασίας

Στην παρούσα Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία όπως προαναφέρθηκε επιχειρείτε η σχεδίαση και ανάπτυξη ενός e-course στη γαλλική γλώσσα (ως δεύτερη ή και τρίτη ξένη γλώσσα) βασισμένο στην έννοια The Playful Frame - Το Παιχνιδιάρικο Πλαίσιο που χωρίζεται σε 3 πυλώνες (Παιχνίδι, Πλαίσιο, Αυτονομία Μαθητών). Έχει ως στόχο :

- Να προωθήσει την Παιχνιδοποίηση στην Εκπαίδευση (Gamification in Education).
- Να ενισχύσει την προσπάθεια αυτή σε συνδυασμό με Σύγχρονες Στρατηγικές και Τεχνικές Διδασκαλίας όπως Καταιγισμός Ιδεών – Παιχνίδι Ρόλων – Σκέψου

Συνεργάσου Μοιράσου αλλά και μάθησης μέσω Κινητών Συσκευών με τη χρήση εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών.

Βασικούς άξονες της σχεδίασης του e-course αποτελούν οι 6 εξής δείκτες :

- Συμμετοχή (Participation)
- Εμπλοκή (Engagement)
- Ευχαρίστηση (Enjoyment)
- Ικανοποίηση (Satisfaction)
- Κίνητρα (Motivations)
- Ακαδημαϊκή επίδοση των μαθητών (Academic Performance)

1.3. Καινοτομία Διπλωματικής Εργασίας

Η καινοτομία της παρούσας Διπλωματικής Εργασίας έγκειται στους εξής κάτωθι λόγους :

- Εφαρμόζεται η έννοια The Playful Frame - Το Παιχνιδιάρικο Πλαίσιο για την εκμάθηση της γαλλικής γλώσσας, ενώ δεν υπάρχει πληθώρα ερευνών στηριγμένες σε αυτή την έννοια.
- Η εκμάθηση της γαλλικής γλώσσας όπως αναφέρεται και στη βιβλιογραφική επισκόπηση ενώ επικεντρώνεται σε γραμματικά και συντακτικά φαινόμενα που μέχρι πρόσφατα ακολουθούσαν την «παραδοσιακή» διαδικασία, η παρούσα εργασία δίνει έμφαση στην εκμάθηση τους με νέες μεθόδους και τεχνικές διδασκαλίας.

1.4. Ερευνητικά Ερωτήματα

Συγκεκριμένα, αυτή η εργασία αναζητά απαντήσεις στα ακόλουθα ερευνητικά ερωτήματα:

Ερευνητικό Ερώτημα 1

RQ1: Μπορεί το συγκεκριμένο e-course που βασίζεται σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο (the playful frame), με τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας και εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών να υλοποιήσει αποτελεσματικά τις μαθησιακές δραστηριότητες κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας;

- RQ1.1: Ως προς τον δείκτη play

- RQ1.2: Ως προς τον το δείκτη frame
- RQ1.3: Ως προς το δείκτη learner autonomy

Ερευνητικό Ερώτημα 2

RQ2: Είναι δυνατόν με τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση σε συνδυασμό με σύγχρονες και νέες μέθοδος διδασκαλίας ένα e-course να υποστηρίξει και να βοηθήσει τους μαθητές στην προσπάθεια εκμάθησης των γαλλικών (ως δεύτερη ξένη γλώσσα);

- RQ2.1: Αξιολογώντας το δείκτη participation
- RQ2.2: Αξιολογώντας το δείκτη engagement
- RQ2.3: Αξιολογώντας το δείκτη satisfaction
- RQ2.4: Αξιολογώντας το δείκτη enjoyment
- RQ2.5: Αξιολογώντας το δείκτη motivation
- RQ2.6: Αξιολογώντας το δείκτη academic performance

Ερευνητικό Ερώτημα 3

RQ3: Σε ποιο βαθμό οι ίδιοι οι μαθητές θεωρούν ότι η ατομική και η ομαδική εκπαιδευτική δραστηριότητα ανά διδακτική ενότητα και συνολικά, μπορεί να συμβάλλει στην επίτευξη των διδακτικών και μαθησιακών στόχων με τη χρήση της πλατφόρμας και διαμέσου ενός παιχνιδιάρικου πλαισίου;

- RQ3.1 Ως προς την άποψη των μαθητών για τις ατομικές δραστηριότητες και συνολικά.
- RQ3.2 Ως προς την άποψη των μαθητών για τις ομαδικές δραστηριότητες και συνολικά.
- RQ3.3 Ως προς τα σημεία του μαθήματος που τους άρεσαν περισσότερο.
- RQ3.4 Ως προς τα σημεία του μαθήματος που θα ήθελαν να αλλάξουν.

1.5. Οργάνωση Διπλωματικής Εργασίας

Στο **πρώτο κεφάλαιο** της Διπλωματικής Εργασίας παρουσιάζεται η θεωρητική θεμελίωση της με την προβληματική του θέματος, η καινοτομία της έρευνας, ο στόχος της ερευνητικής εργασίας καθώς επίσης και η διατύπωση των ερευνητικών ερωτημάτων.

Στο **δεύτερο κεφάλαιο** γίνεται βιβλιογραφική επισκόπηση σχετικά με τη διδασκαλία των γαλλικών γύρω από ένα Παιχνιδιάρικο Πλαίσιο. Επίσης, δίνεται έμφαση στους 3 πυλώνες της έννοιας αυτής που είναι : Παιχνίδι, Πλαίσιο, Αυτονομία Μαθητών. Ως βασικός παράγοντας μάθησης αναλύεται και ο ορισμός της Παιχνιδοποίησης στην Εκπαίδευση με τα βασικά στοιχεία των παιχνιδιών και τι εννοούμε ακριβώς με τον όρο Παιχνίδι. Επίσης περιγράφονται αναλυτικά κάποιες Σύγχρονες Στρατηγικές και Τεχνικές Διδασκαλίας όπως : Καταιγισμός Ιδεών (Brainstorming), Παιχνίδι Ρόλων (Role Playing), Σκέψου-Συνεργάσου-Μοιράσου (Think Pair Share) αλλά και μάθησης μέσω κινητών συσκευών (Mobile Learning) με την χρήση εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών. Στην συνέχεια, γίνεται αναφορά στο portfolio ως μέθοδος αξιολόγησης καθώς και η χρήση του στην εκπαίδευση: πλεονεκτήματα και προϋποθέσεις αλλά και πως το χρησιμοποιούμε στην τάξη Ξένων Γλωσσών.

Στο **τρίτο κεφάλαιο** παρουσιάζεται η μεθοδολογία της έρευνας και ειδικότερα, ο στόχος της έρευνας, οι εννοιολογικοί και λειτουργικοί ορισμοί των μεταβλητών και τα ερευνητικά ερωτήματα. Επίσης, γίνεται αναφορά στο σχεδιασμό της έρευνας, στο δείγμα μελέτης, τα εργαλεία μέτρησης καθώς και τα ερευνητικά ηλεκτρονικά περιβάλλοντα. Τέλος, γίνεται η περιγραφή της ερευνητικής διαδικασίας και των ευρημάτων της.

Στο **τέταρτο κεφάλαιο**, γίνεται η περιγραφική ανάλυση των δεδομένων της έρευνας που διεξήχθη και η ερμηνεία των αποτελεσμάτων τους.

Στο **πέμπτο κεφάλαιο**, γίνεται η επισκόπηση, συζήτηση των αποτελεσμάτων, διατυπώνονται τα συμπεράσματα, οι περιορισμοί της έρευνας αλλά και οι προτάσεις για περαιτέρω έρευνα.

Στο **τέλος**, παρουσιάζονται η βιβλιογραφία και τα παραρτήματα της παρούσας εργασίας. Στο Παράρτημα Α παρουσιάζεται το πλάνο μαθήματος της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης με την υλοποίηση του e-course μέσω Παιχνιδοποίησης και Συγχρόνων Στρατηγικών και Τεχνικών Διδασκαλίας καθώς και η χρήση ηλεκτρονικών εφαρμογών στο μάθημα. Επίσης, παρουσιάζονται εικόνες από τα posters (e-portfolios) των μαθητών στην Πλατφόρμα Padlet. Στο Παράρτημα Β παρατίθενται οι ρουμπρικές αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης. Στο Παράρτημα Γ το ερωτηματολόγιο προετοιμασίας μαθητή και τέλος στο Παράρτημα Δ το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του Ηλεκτρονικού Μαθήματος.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

2.1. Θεωρητική θεμελίωση των κύριων όρων της έρευνας

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο, μετά από επισκόπηση της βιβλιογραφίας που σχετίζεται με το θέμα παρουσιάζονται αναλυτικά οι βασικοί όροι της παρούσας Διπλωματικής Εργασίας.

2.1.1. Ορισμός Παιχνιδοποίησης

Η παραδοσιακή εκπαίδευση θεωρείται αναποτελεσματική και βαρετή από πολλούς μαθητές. Υπάρχει μια μεγάλη συμφωνία ότι στα σχολεία του σήμερα υπάρχει μεγάλο πρόβλημα ως προς το κίνητρο και την αφοσίωση των μαθητών (Lee & Hammer, 2011). Η χρήση εκπαιδευτικών παιχνιδιών ως μαθησιακών εργαλείων είναι μια πολύ υποσχόμενη προσέγγιση λόγω των ικανοτήτων των παιχνιδιών να διδάσκουν και του γεγονότος ότι ενισχύουν όχι μόνο τη γνώση αλλά και σημαντικές δεξιότητες όπως η επίλυση προβλημάτων, η συνεργασία και η επικοινωνία. Τα παιχνίδια έχουν αξιοσημείωτη κινητήρια δύναμη. Χρησιμοποιούν έναν αριθμό μηχανισμών για να ενθαρρύνουν τους ανθρώπους να αλληλεπιδρούν μαζί τους, συχνά χωρίς καμία ανταμοιβή, μόνο για τη χαρά του παιχνιδιού και τη δυνατότητα της νίκης.

Η παιχνιδοποίηση περιγράφεται ως «χρησιμοποίηση μηχανισμών που βασίζονται στο παιχνίδι, στην αισθητική και σκέψη παιχνιδιού για να προσελκύσουν ανθρώπους, να ενθαρρύνουν τη δράση και να προωθήσουν τη μάθηση» (Karr, 2012, 10). Ο όρος «Παιχνιδοποίηση» είναι αρκετά πρόσφατος: σύμφωνα με τους (Deterding et al., 2011) η πρώτη τεκμηριωμένη χρήση της έγινε το 2008, αλλά δεν είδε ευρεία υιοθέτηση πριν από το δεύτερο εξάμηνο του 2010. Ωστόσο, η ίδια η ιδέα δεν είναι καινούργια. Τα τελευταία χρόνια, η παιχνιδοποίηση έχει σημειώσει ταχεία υιοθέτηση σε επιχειρήσεις, μάρκετινγκ, εταιρική διαχείριση, καθώς και πρωτοβουλίες ευεξίας και οικολογίας.

2.1.1.1. Στοιχεία παιχνιδιού

Ο κανονικός σχεδιασμός μοτίβων που σχεδιάζουν τα παιχνίδια είναι γνωστοί ως στοιχεία παιχνιδιού. Μερικά από αυτά τα στοιχεία, που μερικές φορές περιγράφονται ως συστατικά, εμφανίζονται στα περισσότερα παιχνίδια σήμερα, όπως: πόντοι, εμβλήματα, πίνακες βαθμολογίας, γραμμές προόδου / γραφήματα προόδου, γραφήματα απόδοσης, αποστολές,

επίπεδα, άβαταρ, κοινωνικά στοιχεία και ανταμοιβές. Όλα αυτά τα στοιχεία έχουν διαφορετικούς σκοπούς και μπορούν να προσαρμοστούν σε οποιοδήποτε περιβάλλον εργασίας, επιχείρησης ή εκπαίδευσης.

Εν συντομία ο ορισμός κάθε στοιχείου παρέχεται στον παρακάτω πίνακα :

Πίνακας 1. Στοιχεία και ορισμοί παιχνιδιού

Πόντοι	Αριθμητική συσσώρευση με βάση ορισμένες δραστηριότητες.
Εμβλήματα	Οπτική αναπαράσταση των επιτευγμάτων για τη χρήση που εμφανίζεται στο διαδίκτυο.
Πίνακες Κατάταξης	Πώς κατατάσσονται οι παίκτες με βάση την επιτυχία.
Πρόοδος	Δείχνει την κατάσταση (το στάτους) ενός παίκτη.
Απόδοση	Δείχνει την απόδοση του παίκτη.
Αποστολές	Μερικοί από τους παίκτες της εργασίας πρέπει να επιτύχουν σε ένα παιχνίδι.
Επίπεδα	Ένα τμήμα ή μέρος του παιχνιδιού.
Άβαταρ	Οπτική αναπαράσταση ενός παίκτη ή ενός alter ego.
Κοινωνικά στοιχεία	Σχέσεις με άλλους χρήστες μέσω του παιχνιδιού.
Ανταμοιβές	Σύστημα παρακίνησης παικτών που ολοκληρώνουν μια αποστολή.

2.1.1.2. Χαρακτηριστικά Παιχνιδοποίησης στην Εκπαίδευση

Η παιχνιδοποίηση μπορεί να λάβει ποικίλες μορφές, συμπεριλαμβανομένης της χρήσης αφηγήσεων για να αλλάξει το περιβάλλον γύρω από μια τυπική δραστηριότητα, τη δημιουργία κοινωνικού ανταγωνισμού και την ενθάρρυνση της συμπεριφοράς μέσω συστημάτων σήματος και ανταμοιβής (μια πτυχή της παιχνιδοποίησης γνωστή ως pointification). Δεδομένης της δυνατότητας αύξησης της αφοσίωσης και της απόλαυσης, οι συγγραφείς και οι μελετητές προάγουν την παιχνιδοποίηση ως τρόπο μεταμόρφωσης της εκπαίδευσης (π.χ., Landers & Callan, 2011; McGonigal, 2011; Muntean, 2011). Εφαρμόζοντας

την παιχνιδοποίηση στην τάξη, οι μαθητές θα μπορούσαν να παρακινηθούν να μάθουν με νέους τρόπους ή να απολαύσουν υπό άλλες συνθήκες κουραστικά καθήκοντα. Οι εκπαιδευτικοί συνήθως χρησιμοποιούν παιχνίδια στην τάξη (Karr, 2012), αλλά μόλις πρόσφατα άρχισαν να ανακαλύπτουν τη δυνατότητα να κάνουν την τάξη ένα παιχνίδι. Οι σύγχρονοι μαθητές μεγαλώνουν σε μια εποχή διαδραστικών μέσων μαζικής ενημέρωσης και βιντεοπαιχνιδιών, οπότε η παιχνιδοποίηση στην τάξη μπορεί να είναι ελκυστική και παρακινητική (Glover, 2013).

Η χρήση παιχνιδιών στην εκπαίδευση έχει πολλά οφέλη και αρκετοί μηχανικοί σχεδιασμού παιχνιδιών είχαν επιτυχία στο εκπαιδευτικό περιβάλλον. (de-Marcos, Domínguez, Saenz-de-Navarrete, & Pages, 2014; Stott & Neustaedter, 2013). Τα παιχνίδια συνήθως επιτρέπουν στον παίκτη την επανεκκίνηση ή να παίξει ξανά, κάνοντας τα λάθη να ανακτηθούν. Αυτή η ελευθερία αποτυχίας επιτρέπει στους μαθητές να πειραματιστούν χωρίς φόβο και αυξάνει την αφοσίωση των μαθητών (Lee & Hammer, 2011). Αν και οι εκπαιδευτικές ρυθμίσεις παρέχουν ανατροφοδότηση στους μαθητές, συχνά περιορίζεται: στην τάξη, οι εκπαιδευτικοί μπορούν συχνά να αξιολογούν και να παρέχουν ανατροφοδότηση στον μαθητή κάθε φορά και η ανατροφοδότηση μέσω της βαθμολόγησης απαιτεί χρόνο. Έτσι, η ενσωμάτωση της άμεσης και συχνής ανατροφοδότησης που υπάρχει στο σχεδιασμό του παιχνιδιού μπορεί να είναι ακόμη πιο ωφέλιμη (Karr, 2012). Τα παιχνίδια προσαρμόζουν τη δύσκολη εξέλιξη σε ατομική βάση, διατηρώντας τους παίκτες σε ένα συγκεκριμένο επίπεδο έως ότου έχουν επιδείξει την απαιτούμενη ικανότητα να προχωρήσουν (Beed, Hawkins, & Roller, 1991). Η δημιουργία ενός αφηγηματικού πλαισίου γύρω από μια εργασία έχει αποδειχθεί ότι αυξάνει τα κίνητρα και την αφοσίωση των μαθητών (Clark & Rossiter, 2008). Επιπλέον, άλλα στοιχεία του σχεδιασμού παιχνιδιών που εφαρμόζονται συνήθως στην παιχνιδοποίηση μπορεί να είναι χρήσιμα: οι πίνακες κατάταξης ενθαρρύνουν την εμπλοκή μέσω του ανταγωνισμού και τα σήματα προσφέρουν μια οπτική απεικόνιση της προόδου (Camilleri, Busuttil, & Montebello, 2011; Karr, 2012).

Τα αποτελέσματα από εμπειρικές μελέτες για διάφορα στοιχεία που πραγματοποιήθηκαν διαπίστωσαν ότι οι μαθητές στους οποίους δόθηκε ανατροφοδότηση σχετικά με την πρόοδο των μαθημάτων τους με τη μορφή ενός ανταγωνιστικού παιχνιδιού απολάμβαναν την εμπειρία περισσότερο, έμαθαν περισσότερα και είχαν χαμηλότερα επίπεδα αποτυχίας από τα προηγούμενα μαθήματα (Charles, Charles, McNeill, Bustard, & Black, 2011). Οι Dominguez

et al. (2013) παιχνιδοποίησαν μια πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης εφαρμόζοντας διαγωνισμό, τρόπαια, ανταμοιβές και βαθμολογικούς πίνακες και διαπιστώθηκε ότι οι μαθητές στην κατηγορία παιχνιδιών σημείωσαν υψηλότερη βαθμολογία συνολικά και είχαν περισσότερα κίνητρα. Οι Marcos et al. (2014) χρησιμοποίησαν ένα σύστημα παιχνιδιών που έδωσε στους μαθητές ανταμοιβές, ενθάρρυνε τα τρόπαια και χρησιμοποίησε έναν πίνακα για να ενθαρρύνει τον ανταγωνισμό. Η πλειοψηφία των μελετών βρήκε ορισμένες θετικές πτυχές της παιχνιδοποίησης, όπως αυξημένη εμπλοκή και απόλαυση, αλλά αυτά τα αποτελέσματα εξαρτώνται συχνά από το πλαίσιο του συστήματος παιχνιδιού (π.χ. μάρκετινγκ, εκπαιδευτικό) και τα χαρακτηριστικά του παίκτη. Παρακάτω απεικονίζεται ένα σχήμα με τα βασικά χαρακτηριστικά της Παιχνιδοποίησης.



Σχήμα 1. The Gamification Loop. Πηγή: https://www.researchgate.net/figure/The-Gamification-Loop_fig1_239761145

2.1.1.3. Ο ρόλος του Παιχνιδιού στην Εκπαιδευτική Διαδικασία

Πολύ σημαντικός παράγοντας για τη διευκόλυνση της διαδικασίας της μάθησης είναι το παιχνίδι. Όπως έχει αναφέρει και ο σπουδαίος Einstein «Το παιχνίδι είναι ανώτερη μορφή μάθησης» η φράση αυτή θα μπορούσαμε να πούμε ότι έχει διαχρονική ισχύ, καθώς από την προσχολική μέχρι και τη σχολική ηλικία, το παιχνίδι προάγει την εκπαιδευτική διαδικασία, όπως και τη μάθηση. Ο Πλάτων, επίσης, έλεγε πως το παιχνίδι ενός μικρού παιδιού είναι η τέχνη που προορίζεται να ακολουθήσει. Έτσι, όχι μόνο συμβάλλει στη μάθηση, αλλά αναδεικνύει τις κλίσεις, τα ταλέντα και τις επιθυμίες ενός παιδιού.

Από τη μικρότερη μέχρι τη μεγαλύτερη ηλικία τα εκπαιδευτικά παιχνίδια τίθενται σε εφαρμογή και φυσικά με αυτό τον τρόπο μεταδίδουν γνώσεις στα παιδιά, διδάσκουν και

δημιουργούν αισθήματα χαράς και ευτυχίας. Μέσα από αυτά, τα παιδιά εκφράζουν ιδέες, αποκτούν δεξιότητες, θέτουν νέους στόχους, έχουν κίνητρα και καλλιεργούν τη δημιουργικότητά τους. Η ενθάρρυνση των μαθητών να δώσουν προσοχή και να ασχοληθούν είναι κεντρικός στόχος της εκπαίδευσης. Οι εκπαιδευτικοί θέλουν οι μαθητές να έχουν εγγενώς κίνητρο να μάθουν, κάτι που συμβαίνει όταν η επιθυμία για μάθηση προέρχεται από τον μαθητή (Deci & Ryan, 2000). Λιγότερο επιθυμητό είναι οι μαθητές να παρακινούνται εξωγενώς για να εκτελέσουν, όπου το κίνητρο τους για μια συμπεριφορά οφείλεται σε κάποια εξωτερική δύναμη (π.χ., γονική πίεση). Οι εγγενώς ενεργοποιημένοι μαθητές είναι πιο αφοσιωμένοι, διατηρούν τις πληροφορίες καλύτερα και γενικά είναι πιο ευτυχισμένοι (Deci & Ryan, M.D. Hanus, J. Fox / Computers & Education 80 (2015) 152e1611532000; Ryan & Deci, 2000). Οι υποστηρικτές της παιχνιδοποίησης στην τάξη υποδηλώνουν ότι τα στοιχεία που κάνουν τα παιχνίδια διασκεδαστικά και η φύση των ίδιων των παιχνιδιών, είναι εγγενώς κίνητρα (McGonigal, 2011). Έτσι, η εφαρμογή μηχανικής παιχνιδιών στην τάξη θα πρέπει να αυξήσει το εγγενές κίνητρο των μαθητών να μάθουν.

2.1.2. The Playful Frame: Το Παιχνιδιάρικο Πλαίσιο

Για να ερευνήσουμε τον όρο Παιχνιδοποίηση όσον αφορά την εκπαίδευση, χρειαζόμαστε εργαλεία για την κατανόηση και την ανάλυση παιχνιδιάρικων καταστάσεων στο σχολείο. Στην ακόλουθη ενότητα, παρουσιάζονται οι κύριες θεωρητικές έννοιες : παιχνίδι, πλαίσιο και αυτονομία των μαθητών.

2.1.2.1. Παιχνίδι

Το πεδίο του παιχνιδιού και των μελετών που έχουν γίνει για τα παιχνίδια αναφέρεται συχνά στους ίδιους κύριους θεωρητικούς κατά τον καθορισμό της έννοιας του παιχνιδιού. Οι δύο κύριες αναφορές είναι το Homo Ludens, που γράφτηκε το 1938 από τον Huizinga, και το Man, Play, Games, αρχικά γραμμένο στα γαλλικά από τον Caillois το 1961 με τον τίτλο Les Jeux et les Hommes. Αυτά τα δύο βιβλία καθιέρωσαν την παράδοση της κατανόησης του παιχνιδιού εξετάζοντας τους τύπους δραστηριοτήτων που περιλαμβάνει. Ο Huizinga (1949) εξέτασε, για παράδειγμα, περιστατικά παιχνιδιού σε διάφορους τομείς της κοινωνίας καθώς και τον ρόλο του στη δημιουργία πολιτισμών. Είκοσι χρόνια αργότερα, ο Caillois (2001) βασίστηκε στο έργο του Huizinga για να κατασκευάσει τον δικό του ορισμό, ο οποίος περιελάμβανε τομείς

που ένιωθε ότι έλειπαν. Επιπλέον, ο Caillois δημιούργησε ένα σύστημα για να ταξινομήσει τις δραστηριότητες παιχνιδιού σε τέσσερις διαφορετικές κύριες κατηγορίες - agôn, alea, ilinx, mimicry - και κατά μήκος δύο αξόνων, το *raga* και το *ludus*. Αυτή η κατηγοριοποίηση επικεντρώθηκε στο κύριο συστατικό κάθε παιχνιδιού : ανταγωνισμός, πιθανότητα, *ilinx* (το *Ilinx* είναι ένα είδος παιχνιδιού, που περιγράφεται από τον κοινωνιολόγο Roger Caillois, μια σημαντική προσωπικότητα σε μελέτες παιχνιδιών, το *Ilinx* δημιουργεί μια προσωρινή διαταραχή της αντίληψης, όπως με τον ίλιγγο, τη ζάλη ή τις αποπροσανατολιστικές αλλαγές στην κατεύθυνση της κίνησης) ή προσποίηση παιχνιδιού και κατά πόσον το παιχνίδι ήταν λίγο πολύ κυβερνημένο και οργανωμένο. Ωστόσο, αυτό το σύστημα δεν μπορεί ποτέ να θεωρηθεί αρκετά πλήρες ή ικανοποιητικό. Πράγματι, κάθε νέα παρουσία δραστηριότητας παιχνιδιού θα μπορούσε να τοποθετηθεί σε μία ή περισσότερες από τις κατηγορίες. Νέες κατηγορίες θα μπορούσαν επίσης να εφευρεθούν για να ταιριάζουν στις νέες μορφές παιχνιδιού που ενδέχεται να προκύψουν.

Αλλά ο πυρήνας του προβλήματος παραμένει:

Τι είναι τελικά το παιχνίδι;

Υπάρχουν πολλά ζητήματα με έναν παραδοσιακό ορισμό του παιχνιδιού που το περιορίζει σε αυτό που κάνουν οι παίκτες ή στα αντικείμενα που χρησιμοποιούν. Στους παίκτες αρέσουν διαφορετικοί τύποι παιχνιδιών. Για παράδειγμα, μερικοί παίκτες μπορεί να βρίσκουν το σκάκι παιχνιδιάρικο, ενώ άλλοι μπορεί να το βρίσκουν βαρετό. Εάν η παιχνιδιάρικη σχέση είναι πράγματι συνδεδεμένη με αντικείμενα, τότε είναι επίσης δύσκολο να εξηγηθεί γιατί τα παιδιά μπορούν να παίξουν με καθημερινά αντικείμενα που δεν θεωρούνται παιχνιδιάρικα από τους περισσότερους ενήλικες. Εάν ένα κουτάλι ή ένα ραβδί μπορεί να γίνει παιχνιδιάρικο για τα παιδιά, δεν θα πρέπει να είναι παιχνιδιάρικο και για τους ενήλικες; Ένα δεύτερο ζήτημα έγκειται στη μονιμότητα του παιχνιδιάρικου παιχνιδιού. Εάν οι παίκτες βρίσκουν ένα παιχνίδι παιχνιδιάρικο την πρώτη φορά, τότε θα πρέπει να το βρίσκουν κάθε φορά που τους παρουσιάζεται. Αλλά στην πραγματικότητα, οι άνθρωποι κουράζονται από τα παιχνίδια και μερικές μέρες, μπορεί να μην αισθάνονται να παίζουν ένα συγκεκριμένο παιχνίδι που τους άρεσε μόλις την προηγούμενη μέρα. Ένας ορισμός του παιχνιδιού που περιορίζεται σε αντικείμενα ή δραστηριότητες, όπως οι παραδοσιακοί ορισμοί που προσφέρονται από τον Huizinga ή τον Caillois, δεν μπορεί να απαντήσει σε αυτά

τα ερωτήματα. Η ερώτηση «τι είναι το παιχνίδι;» μπορεί να απαντηθεί μόνο με την εξερεύνηση του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι σκέφτονται τι κάνουν ενώ παίζουν, καθώς και τι αισθάνονται.

Η σκέψη για το παιχνίδι ως αναγνώριση του νοήματος μας φέρνει πιο κοντά στην κατανόηση του παιχνιδιού. Βρίσκεται στην κατανόηση που έχουμε για μια κατάσταση και όχι στα αντικείμενα που χρησιμοποιούμε ή δράσεις που εκτελούμε. Αυτός ο νέος προσανατολισμός σημαίνει ότι εστιάζετε περισσότερο στον παίκτη παρά στις δραστηριότητες παιχνιδιού. Ο Henriot (1969) ορίζει το παιχνίδι ως παιχνιδιάρικη στάση. Οι θεωρίες του μετακινούν τον ορισμό του παιχνιδιού μακριά από τα αντικείμενα του παιχνιδιού και προς την έννοια του παιχνιδιού. Ο Henriot εξετάζει την εμπειρία του παιχνιδιού και όχι τα συστήματα αντικειμένων ή αντικειμένων παιχνιδιών. Βλέπει το παιχνίδι (game) και το παιχνίδι (play) ως δύο μέρη του ίδιου φαινομένου, το οποίο αποκαλεί «le jeu» (η γαλλική λέξη τόσο για το παιχνίδι (game) όσο και για το παιχνίδι (play)). Το παιχνίδι βρίσκεται στη στάση που έχουμε έναντι αντικειμένων και καταστάσεων. Αυτή η δήλωση έχει σημαντικές επιπτώσεις στην κατανόηση της παιχνιδοποίησης. Αν κοιτάξουμε το παιχνίδι ως στάση, δεν μπορούμε να περιορίσουμε την έρευνά μας σε συστήματα παιχνιδιών. Εάν το παιχνίδι θεωρείται ως δραστηριότητα κοινωνικής διαμεσολάβησης, τότε το επίκεντρο πρέπει να είναι οι συμμετέχοντες σε αυτήν τη δραστηριότητα. Επίσης, το επίκεντρο της παιχνιδοποίησης πρέπει να είναι τόσο οι παίκτες όσο και ολόκληρη η κατάσταση. Αυτό σημαίνει ότι ακολουθούμε μια ολιστική προσέγγιση σε καταστάσεις παιχνιδιού ή παιχνιδοποίησης.

Το παιχνίδι λέγεται ότι είναι ένα σημαντικό μέρος της εκμάθησης μιας ξένης γλώσσας. Για παράδειγμα, μέσω παιχνιδιού γλώσσας ή εκμάθησης βάση παιχνιδιών (GBL) (Silva, 2008; Sykes & Reinhardt, 2012). Το παιχνίδι γλωσσών, το οποίο είναι παρόμοιο με την παιχνιδιάρικη ομιλία του Wegerif, αναφέρεται σε μια παιχνιδιάρικη χρήση της γλώσσας είτε σε επίσημο επίπεδο, όπως το παιχνίδι με ήχους ή γραμματικές δομές, είτε σε σημασιολογικό επίπεδο, όπως ένα παιχνίδι με νόημα (Cook, 1997). Ωστόσο, τα παιχνίδια αναφέρονται συχνά σε μικρές επίσημες δραστηριότητες, όπως παιχνίδι ρόλων και σταυρόλεξα ή λεξιλογικό παιχνίδι. Οι δραστηριότητες Ludic παραμένουν ως μια δραστηριότητα πλήρωσης στην εργαλειοθήκη του εκπαιδευτικού (Silva, 2008). Ακόμα και στο CEFRL (Συμβούλιο της Ευρώπης, 2001) όπου αναγνωρίζεται το «σημαντικό μέρος τους στην εκμάθηση και ανάπτυξη γλωσσών», τα παιχνίδια αναφέρονται ως «η χρήση της γλώσσας για

παιχνιδιάρικους σκοπούς», συνοδευόμενη από μια σύντομη λίστα με δραστηριότητες ludic (για παράδειγμα, παζλ, λογοπαίγνια και επιτραπέζια παιχνίδια).

2.1.2.1.1. Θεωρητική απεικόνιση: Η θεωρία παιχνιδιού του Henriot

Ορισμένοι ερευνητές υιοθετούν μια διαφορετική προσέγγιση για την Παιχνιδοποίηση και προσπαθούν να επικεντρωθούν στους χρήστες και στην εμπειρία τους από τη δραστηριότητα gamified (Perry 2015; Silva 2013). Η θεωρία του παιχνιδιού του Henriot (1969) μπορεί να είναι ένα ενδιαφέρον σημείο εκκίνησης για μια τέτοια προσέγγιση. Σε αντίθεση με τις περισσότερες από τις βασικές θεωρίες παιχνιδιού που χρησιμοποιούνται στον τομέα (Huizinga 1949; Caillois 2001), ο Henriot δεν ξεκίνησε τον ορισμό του με μια περιγραφή των διαφορετικών τύπων παιχνιδιών αλλά με τη δραστηριότητα του παιχνιδιού, ανεξάρτητα από τη μορφή που θα μπορούσε να πάρει. Αυτή η διαφορά κάνει τις θεωρίες του μια ενδιαφέρουσα συνεισφορά στον τομέα της έρευνας για το παιχνίδι και την Παιχνιδοποίηση. Σύμφωνα με τον Henriot, δεν πρέπει να κοιτάμε το παιχνίδι ως δύο ξεχωριστές οντότητες αλλά ως δύο μέρη του ίδιου φαινομένου. Αυτή η ιδέα πιθανότατα επηρεάζεται από το γεγονός ότι στα γαλλικά υπάρχει μόνο μία λέξη που καλύπτει τον όρο : «jeu». Σύμφωνα με τον Henriot, όπως προαναφέρθηκε, ένα παιχνίδι πρέπει να θεωρηθεί ως η εμπειρία του παιχνιδιού και όχι ένα σύστημα αντικειμένων: «Το Le jeu δεν είναι στο πράγμα, αλλά στη χρήση του» (Henriot 1969, 24, μετάφραση του Philippette).

Όπως συνοψίζει ο Philippette...

Ο Jacques Henriot θεωρεί ότι για να ληφθεί ως παιχνίδι, μια κατάσταση πρέπει να εμφανίζει ορισμένα χαρακτηριστικά που την καθιστούν αναγνωρίσιμη. Αλλά ταυτόχρονα, κανένα από αυτά τα χαρακτηριστικά, που λαμβάνεται χωριστά ή μαζί, δεν αρκεί για να το κάνει παιχνίδι χωρίς διαμεσολάβηση. Η «ιδέα του παιχνιδιού» πρέπει να έρθει σε κάποιον, και αυτό μπορεί να συμβεί, στην πραγματικότητα, εάν το άτομο είναι σε θέση να ξεπεράσει την κατάσταση αλλά και να εντοπίσει τη συμπεριφορά που υιοθετεί (παίζοντας) σε σχέση με το παιχνίδι. Οι παίκτες πρέπει να γνωρίζουν ότι είναι ένα παιχνίδι για να μπορούν να παίξουν. Τέλος, πρέπει να αναγνωρίσουν τη δυνατότητα αναπαραγωγής μιας κατάστασης για να αρχίσουν να παίζουν (Henriot 1969; Philippette 2014).

2.1.2.2. Πλαίσιο

Στην προηγούμενη ενότητα, διαπιστώθηκε ότι η Παιχνιδοποίηση θα πρέπει να εξετάζει παιχνιδιάρικες καταστάσεις στο σύνολό της. Απαιτούνται συγκεκριμένα θεωρητικά εργαλεία για να γίνει αυτό, και η ιδέα του Goffman για το πλαίσιο είναι μια ενδιαφέρουσα επιλογή. Περιλαμβάνει την κατάσταση στο σύνολό της, η οποία είναι σημαντική όταν ακολουθούμε μια ολιστική προσέγγιση σε παιχνιδιάρικες καταστάσεις. Μέσω της έννοιας του πλαισίου, λαμβάνονται υπόψη όλα τα στοιχεία μιας κατάστασης: συμμετέχοντες, περιβάλλον και αντικείμενα. Αφορά επίσης συγκεκριμένα τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Και, με αυτόν τον τρόπο, είναι συνεπές με μια κοινωνικοπολιτισμική προοπτική στη μάθηση που θεωρεί τις αλληλεπιδράσεις ως χώρο μάθησης. Τέλος, δίνει μια πιο συγκεκριμένη κατανόηση των παιχνιδιάρικων καταστάσεων που μπορούν να βασιστούν στις θεωρίες του Henriot για το παιχνίδι ως στάση.

Μια δραστηριότητα μπορεί να επιστρωθεί ή να τοποθετηθεί σε στρώματα μέσω πολλαπλών μετασχηματισμών (Goffman, 1974). Θα μπορούσαμε να το σκεφτούμε ως προσθήκη ενός άλλου πλαισίου, ή αρκετών πλαισίων, γύρω από τη βασική δραστηριότητα ή το πρωτεύον πλαίσιο. Ο Goffman (1974) έδωσε το παράδειγμα «μια περιγραφή σε ένα μυθιστόρημα ενός παιχνιδιού των είκοσι ένα». Υπάρχει ένα πλαίσιο γύρω από τη δραστηριότητα του παιχνιδιού, ένα επίπεδο «δραματικής δέσμης ενεργειών». Με τον ίδιο τρόπο, ένας δάσκαλος που μιλάει για αυτό το απόσπασμα από το μυθιστόρημα προσθέτει ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο γύρω από τα άλλα πλαίσια που υπάρχουν. Κάθε πλαίσιο αλλάζει την έννοια και τους κανόνες αλληλεπίδρασης της δραστηριότητας. Όταν ένα πλαίσιο αλλάζει την έννοια μιας δραστηριότητας, μπορεί να ονομαστεί μετασχηματισμός. Το παιχνιδιάρικο πλαίσιο είναι ένα πλαίσιο μετασχηματισμού. Μέσα σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο, ή μέσω του πληκτρολογίου, «μια δεδομένη δραστηριότητα, που έχει ήδη νόημα από την άποψη κάποιου πρωταρχικού πλαισίου, μεταμορφώνεται σε κάτι με μοτίβο αυτής της δραστηριότητας, αλλά το βλέπουν οι συμμετέχοντες ως κάτι άλλο» (Goffman, 1974). Όταν τα παιδιά παίζουν ένα παιχνίδι κινήσιμου, τα δέντρα αποκτούν ένα νέο νόημα: Γίνονται ασφαλή μέρη προσφέροντας προστασία στον παίκτη που είναι σε επαφή μαζί τους. Μια δραστηριότητα παιχνιδιού περιέχει πολλά διαφορετικά καρέ ταυτόχρονα: «Οι παίκτες αλλάζουν μεταξύ αυτών των διαφορετικών καρέ όταν κατανοούν τις ενέργειες, τις λέξεις και τα γεγονότα στη

δραστηριότητα παιχνιδιού» (Linderoth, 2012). Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό όταν κοιτάζουμε παιχνιδιάρικες καταστάσεις στα πλαίσια της τάξης.

Το παιχνιδιάρικο πλαίσιο λοιπόν, ανοίγει μέσα στο πλαίσιο της τάξης και οι μαθητές μετατοπίζονται από το να γίνουν μαθητές, στο να είναι παίκτες, προσφέροντας τους μια άλλη ερμηνεία και δίνοντας τους ένα νέο σύνολο πιθανών τρόπων αλληλεπίδρασης.

2.1.2.3. Αυτονομία των μαθητών

Μέσα σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο, οι μαθητές γίνονται παίκτες και με αυτή τη μετατόπιση έρχονται διαφορές στο πώς αντιλαμβάνονται οι ρόλοι και τα χαρακτηριστικά κάθε συμμετέχοντα. Μία από τις κύριες αλλαγές συνδέεται με την αυτονομία των μαθητών. Ο ορισμός του παιχνιδιού ως της στάσης των παικτών απέναντι σε μια κατάσταση σημαίνει να τους δοθεί η πρωτοβουλία να είναι παιχνιδιάρικοι. Έτσι, ως στάση, η παιχνιδιάρικη δεν μπορεί να επιβληθεί σε κανέναν. Μια κατάσταση μπορεί να γίνει δυναμικά παιχνιδιάρικη, τοποθετώντας παιχνιδιάρικα στοιχεία σε αυτήν, αλλά η απόφαση να είναι παιχνιδιάρικη προέρχεται από παίκτες. Όταν οι μαθητές γίνονται παίκτες μέσα στο παιχνιδιάρικο πλαίσιο, θεωρητικά αποκτούν περισσότερο έλεγχο στο παιχνίδι τους και στη μάθησή τους. Οι παίκτες γίνονται πράκτορες του παιχνιδιού τους: όχι μόνο έχουν τον έλεγχο, αλλά προέρχονται από αυτήν την πρωτοβουλία.

Τα παιχνίδια έχουν δημιουργηθεί για να δώσουν στους παίκτες ενέργεια ή τουλάχιστον την ψευδαίσθηση αυτή (Sykes & Reinhardt, 2012). Οι παίκτες πρέπει να αισθάνονται επαρκώς τον έλεγχο του παιχνιδιού για να συνεχίσουν να το παίζουν. Ο ορισμός της ενέργειας των παικτών από τους Sykes και Reinhardt (2012) είναι πολύ κοντά στον παραδοσιακό ορισμό της αυτονομίας των μαθητών: Η ικανότητα «να αναλάβει τη μάθηση κάποιου» (Holec, 1979). Πολλοί έχουν ορίσει την ενέργεια ως «την ευκαιρία, τη βούληση και την ικανότητα των ανθρώπων να ενεργούν, να επηρεάζουν και να μεταμορφώνουν δραστηριότητες και περιστάσεις στη ζωή τους» (π.χ. Rajala, Martin, & Kumrulinen, 2016). Η αυτονομία, οριοθετείται από μια δομή στην οποία μπορεί να πραγματοποιηθεί η δράση του μαθητή: Οι μαθητές αναλαμβάνουν τη μάθηση, αλλά εντός των ορίων του εκπαιδευτικού σχεδιασμού. Αυτή η άποψη ενδυναμώνει τους μαθητές και τους δίνει την ευκαιρία να ελέγχουν τη δική τους μάθηση. Οι εκπαιδευτικοί γίνονται περισσότερο σαν οδηγούς, συμβουλευόντας τους

μαθητές, αλλά δεν επιλέγουν γι' αυτούς. Η αλλαγή του ρόλου του δασκάλου είναι μια σημαντική προϋπόθεση για την ανάπτυξη της αυτονομίας του μαθητή, όπως και η αλλαγή στη στάση του μαθητή. Αυτό συμβαδίζει με την κοινωνική κατανόηση της αυτονομίας των μαθητών, όπου οι ίδιοι είναι αυτόνομοι σε σχέση με τους συνομηλίκους και τους δασκάλους στην αλληλεπίδραση της κοινωνικής αλληλεπίδρασης (Kohonen, 2010; Lewis, 2014; Little, 1991; Murray, 2014). Σε αντίθεση με την ατομικιστική κατανόηση της αυτονομίας των μαθητών, οι μαθητές δεν αντιμετωπίζονται μεμονωμένα αλλά αποτελούν μέρος του κοινωνικού περιβάλλοντος της τάξης των γλωσσών: αναπτύσσουν αυτονομία «μέσω αλληλεξάρτησης και συνεργασίας» (Murray, 2014)

Τέλος, η αυτονομία των μαθητών δεν μπορεί να επιτευχθεί εάν οι μαθητές δεν έχουν πραγματικό έλεγχο στη μάθησή τους και εδώ ο έλεγχος νοείται ως «έχοντας τη δύναμη να λαμβάνει επιλογές και αποφάσεις και να ενεργεί πάνω τους» (Huang & Benson, 2013). Οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν, μέσω της δομής του μαθήματος ή του πλαισίου της μαθησιακής κατάστασης, ότι έχουν την επιλογή να αναλάβουν την πρωτοβουλία. Η δημιουργία παιχνιδιάρικων πλαισίων θα μπορούσε να είναι ένας τρόπος για να αναπτυχθεί η αυτονομία των μαθητών μέσω του φορέα παίκτη.

2.1.3. Σύγχρονες Στρατηγικές και Τεχνικές Διδασκαλίας

Ζούμε σε μια εποχή που τα πάντα γύρω μας αλλάζουν. Αντιλαμβανόμαστε ότι αυτό έχει να κάνει με τον αυξανόμενο ρυθμό της τεχνολογίας, τις νέες εφευρέσεις και τις νέες επινοήσεις. Ιδιαίτερα σημαντική σε αυτό το θέμα είναι η θέση του εκπαιδευτικού στην πληροφορική και τις δεξιότητες χειρισμού των ψηφιακών μέσων. Η εισαγωγή σύγχρονων διδακτικών και παιδαγωγικών μεθοδολογιών καθώς και τεχνικών διδασκαλίας δεν έχει ως στόχο μόνο την οργάνωση καινοτόμων εκπαιδευτικών προγραμμάτων αλλά και το να γίνει η διαδικασία της μάθησης πιο ελκυστική και αποτελεσματική.

Για την επίτευξη αυτών των στόχων, υπάρχει η δυνατότητα χρήσης κάποιων μεθοδολογιών και τεχνικών που αναλύονται παρακάτω :

2.1.3.1. Παιχνιδοποίηση (Gamification)

Η παροχή κατάλληλων κινήτρων με στόχο την εμπλοκή του μαθητή στη διαδικασία και τη βελτίωση της αποτελεσματικότητας της μάθησης είναι πολύ σημαντική. Δεν πρόκειται για παιχνίδι, ούτε για μάθηση μέσω παιχνιδιού. Είναι η χρήση μηχανισμών, στοιχείων και τεχνικών που διέπουν τα παιχνίδια. Όπως για παράδειγμα είναι οι διαγωνισμοί, οι προκλήσεις, τα δώρα και οι βαθμολογίες. Όμως εφαρμόζονται σε δραστηριότητες που δεν έχουν άμεση σχέση με τα παιχνίδια αλλά έχουν στόχο τη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας των χρηστών αλλά και την ενίσχυση του βαθμού εμπλοκής τους στη μαθησιακή διαδικασία μέσω της παρότρυνσης, της θετικής επιρροής και της παροχής κινήτρων.

2.1.3.2. Συνεργατική Μάθηση (Collaborative Learning)

Η συνεργατική μάθηση αναφέρεται στις εκπαιδευτικές μεθόδους στις οποίες οι μαθητές θα πρέπει να λειτουργήσουν μαζί σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες έτσι ώστε να ολοκληρώσουν έναν κοινό στόχο. Μέσω της αλληλεπίδρασης με τα άλλα μέλη της ομάδας τους ο στόχος αυτής της συνεργασίας είναι να διευρύνουν ένα θέμα, να μεγιστοποιήσουν τις προσωπικές τους γνώσεις, βοηθώντας ο ένας τον άλλο, για το κοινό όφελος. Με αυτόν τον τρόπο, όταν κάποιος δυσκολεύεται να πετύχει μόνος του το στόχο, το κάνει με τη βοήθεια των υπολοίπων και η επιτυχία του καθενός εξαρτάται από τη συμβολή όλων μέσα στην ομάδα. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στη συνεργατική μάθηση είναι να διδάσκει τους μαθητές για το πώς να μαθαίνουν μέσω της συνεργασίας, πως να αναπτύσσουν υπευθυνότητα και ενθαρρύνει τους μαθητές αλλά και προάγει την ενεργή συμμετοχή τους. Επίσης τους παρακινεί σε σκέψεις και εξισορροπεί τις αλληλεπιδράσεις: του εκπαιδευτικού προς τον μαθητή, του μαθητή προς το υλικό, του μαθητή προς τον συμμαθητή.



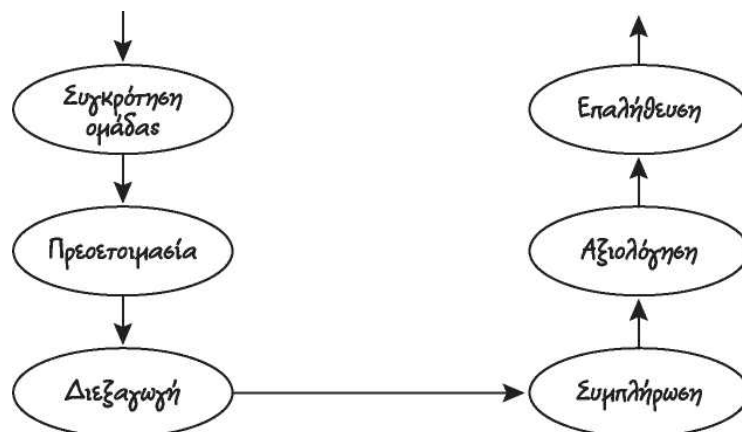
Εικόνα 1. Συνεργατική Μάθηση. Πηγή: <https://deareducator.wordpress.com/tag/συνεργατική-μάθηση/>

2.1.3.2.1. Καταιγισμός ιδεών (Brainstorming)

Η τεχνική του «καταιγισμού ιδεών» (brainstorming, Γρηγοριάδου, Γουλή & Γόγουλου 2009) ενθαρρύνει και υποκινεί τους μαθητές στην ελεύθερη έκφραση των ιδεών τους με σκοπό την εξέταση ενός θέματος ή μιας έννοιας. Με όποια αυθόρμητη ιδέα ή πρόταση έχουν οι μαθητές, ο στόχος είναι η συμμετοχή τους για τη διερεύνηση του θέματος. Ο εκπαιδευτικός για να εφαρμόσει τη συγκεκριμένη τεχνική, αρχικά, θα πρέπει να θέσει ένα κατάλληλο ερώτημα, με στόχο να προβληματίσει τους μαθητές αλλά και να διεγείρει τη σκέψη και τη φαντασία τους. Στη συνέχεια, οι μαθητές εκφράζουν τις απόψεις/ιδέες τους και ο εκπαιδευτικός τις καταγράφει στον πίνακα χωρίς να πραγματοποιείται κριτική των ιδεών που παρουσιάζονται στη συγκεκριμένη φάση. Στην επόμενη φάση, οι μαθητές επεξηγώντας τις δικές τους ιδέες και σχολιάζοντας αυτές των συμμαθητών τους, έχουν στόχο την αποκάλυψη των πολλαπλών πτυχών του θέματος αλλά κυρίως τον εμπλουτισμό των δικών τους γνώσεων.

Με έξι απλά βήματα...

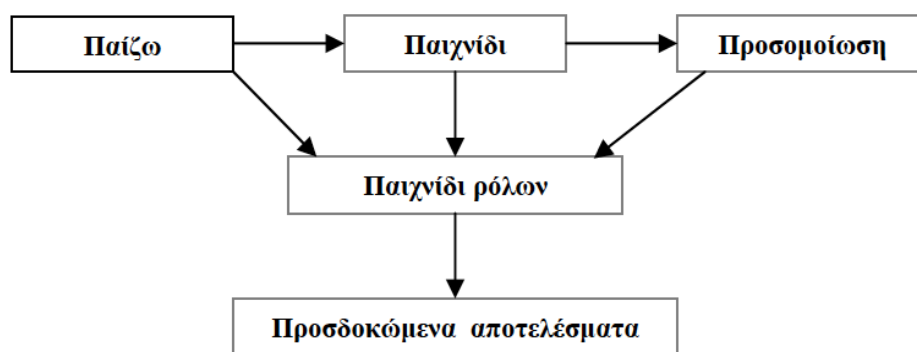
1. Ετοιμάστε την ομάδα – περιβάλλον, πόροι, συμμετέχοντες.
2. Παρουσιάστε το πρόβλημα και πείτε σε όλους ότι βρίσκεστε εκεί για να γεννήσετε ιδέες.
3. Καθοδηγήστε τις συζητήσεις και ενθαρρύνετε τη συμμετοχή όλων.
4. Καταγράψτε τις ιδέες.
5. Κατατάξτε τις ιδέες και προσδιορίστε θέματα.
6. Αξιολογήστε τις ιδέες στο τέλος της συνεδρίας – αυτή είναι η στιγμή να εξερευνήσετε περαιτέρω τις λύσεις, χρησιμοποιώντας συμβατικές προσεγγίσεις.



Εικόνα 2. Παράδειγμα διαδικασίας brainstorming

2.1.3.2.2. Παιχνίδι Ρόλων (Role Playing)

Στο πλαίσιο μιας διδακτικής ενότητας οι μαθητές «παίζουν ρόλους» (Κουλαϊδής, 2007) που συνδέονται με μια συγκεκριμένη κατάσταση. Ο στόχος είναι μέσα από βιωματικές καταστάσεις που προκύπτουν, να κατανοήσουν βαθύτερα τόσο την ίδια την κατάσταση όσο και τις αντιδράσεις και στάσεις πάνω σε αυτήν. Συνήθως, η τεχνική αυτή εφαρμόζεται στο πλαίσιο ανάλυσης συγκρουσιακών καταστάσεων που αφορούν στις ικανότητες, τις στάσεις, την επικοινωνία αλλά και τη συμπεριφορά. Το πιο συνηθισμένο παράδειγμα της τεχνικής αυτής είναι η «προσομοίωση συνέντευξης».



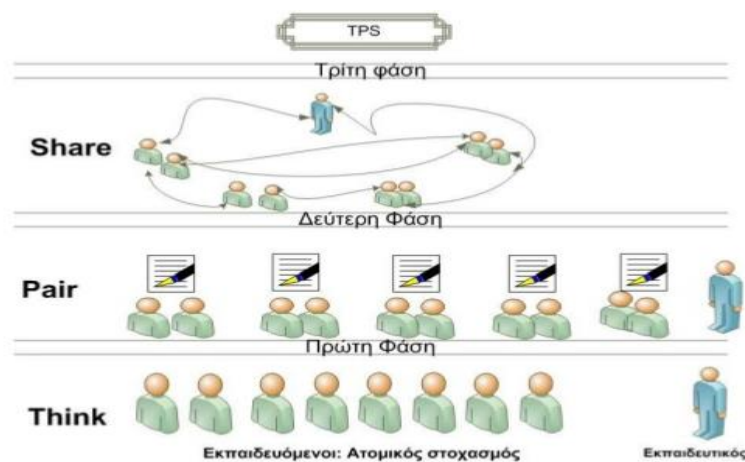
Εικόνα 3. Η Τεχνική Διδασκαλίας Παιχνίδι Ρόλων

2.1.3.2.3. Σκέψου-Συνεργάσου-Μοιράσου (Think pair Share)

Η στρατηγική Think-Pair-Share μπορεί να εφαρμοστεί για να διαφοροποιήσει οποιοδήποτε γνωστικό αντικείμενο. Ιδιαίτερα στη διδασκαλία των Ξένων Γλωσσών. Μπορεί να αξιοποιηθεί προκειμένου οι μαθητές να δημιουργήσουν λεξιλόγιο από ένα κείμενο, να επεκτείνουν μία ιστορία, να ανακαλύψουν το νόημα ενός ποιήματος, να κάνουν χρονική αντικατάσταση κλπ. Η στρατηγική αυτή (Lyman, 1981) παρέχει στους μαθητές το χρόνο και το πλαίσιο για να κατανοήσουν και να συνδεθούν με ένα κείμενο, να σκεφτούν πάνω στις έννοιες που παρουσιάζει, να αναπτύξουν τις προηγούμενες γνώσεις τους, να διαμορφώσουν τις προσωπικές τους ιδέες και στη συνέχεια να τις συζητήσουν με ένα συμμαθητή τους αλλά και να τις μοιραστούν με την υπόλοιπη τάξη, έτσι ώστε να τις διευρύνουν. Το Think-Pair-Share μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο αξιολόγησης καθώς ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρακολουθεί τις συζητήσεις της δυάδας και να παρεμβαίνει ανάλογα.

Αναλυτικότερα, όπως παρουσιάζεται και στο παρακάτω σχεδιάγραμμα, ο εκπαιδευτικός αρχικά ορίζει το διδακτικό στόχο, οι μαθητές σκέφτονται ατομικά με βάση όσα γνωρίζουν

γύρω από το θέμα ή απαντούν σε μια ερώτηση που θέτει ο εκπαιδευτικός. Στη συνέχεια, χωρίζονται σε ζευγάρια με έναν συμμαθητή τους, συζητούν το θέμα και μοιράζονται τις ιδέες και τις απόψεις τους. Στη φάση αυτή ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τις συζητήσεις των δυάδων και τους θέτει ερωτήσεις κατανόησης. Τα ζευγάρια καλούνται να βρουν τις απαντήσεις που υποβάλει ο εκπαιδευτικός, είτε να δημιουργήσουν οι ίδιοι ερωτήματα τα οποία θα θέσουν αργότερα στην ολομέλεια της τάξης. Στο τέλος όταν τα ζευγάρια ολοκληρώσουν τη διαδικασία αυτή ο εκπαιδευτικός τους καλεί να μοιραστούν όλοι τις ιδέες τους με την υπόλοιπη τάξη. Κάθε ζευγάρι επιλέγει ένα άτομο όπου θα παρουσιάσει τα αποτελέσματα της συζήτησής αλλά και να θέσει τα ερωτήματα στους υπόλοιπους.



Εικόνα 4. Οι φάσεις της μαθησιακής στρατηγικής TPS

2.1.3.3. Μάθηση μέσω Κινητών Συσκευών (Mobile Learning)

Η εκπαιδευτική διαδικασία δεν είναι απαραίτητο να εφαρμόζεται μόνο σε συγκεκριμένο χώρο και χρόνο! Μπορεί να είναι και η μάθηση μέσω κινητών συσκευών. Το μαθησιακό υλικό διαμοιράζεται μέσω φορητών συσκευών, όπως κινητά τηλέφωνα ή μικρών αυτόνομων συσκευών όπως tablets κλπ. Όλα αυτά δίνουν τη δυνατότητα στους χρήστες να επικοινωνούν μεταξύ τους και να ανταλλάσσουν διάφορα αρχεία, χωρίς χρονικούς ή τοπικούς περιορισμούς. Συμπληρώνει τη διδασκαλία στην τάξη, δίνει άμεση πρόσβαση στην πληροφορία, την ανταλλαγή γνώσεων, είναι επίσης συνεργατική, μπορεί να αντικαταστήσει ογκώδη βιβλία και ελκύει το ενδιαφέρον των μαθητών. Συμπερασματικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι υπάρχει σήμερα στη διάθεση του καθηγητή μια πλήρως εξοπλισμένη φαρέτρα, με ποικίλα εργαλεία μάθησης.

2.1.4. Εκμάθηση ξένων γλωσσών μέσω βιντεοπαιχνιδιών

Σύμφωνα με στατιστικά στοιχεία, το 97% των εφήβων παίζουν βιντεοπαιχνίδια. Ωστόσο, η μέση ηλικία των παικτών είναι 35 ετών και το 47% των παικτών σήμερα είναι γυναίκες (McGonigal, 2011). Σε παγκόσμιο επίπεδο, 3 δισεκατομμύρια ώρες την εβδομάδα ξοδεύονται στα βιντεοπαιχνίδια (McGonigal, 2011). Όπως επιβεβαιώνουν τα προηγούμενα στατιστικά στοιχεία, τα καλά ανεπτυγμένα βιντεοπαιχνίδια περιλαμβάνουν κίνητρα και ελκυστικά στοιχεία για να κρατούν τους παίκτες ενθουσιασμένους για ώρες (Gee, 2003). Ο Brown (1994) βλέπει το κίνητρο ως απαραίτητο παράγοντα προσωπικότητας που χρειάζεται ο μαθητής για να αποκτήσει μία δεύτερη γλώσσα. Οι σημερινοί εκπαιδευτικοί των ξένων γλωσσών γνωρίζουν καλά τις στρατηγικές που είναι κατάλληλες και που ενισχύουν τα κίνητρα και προσελκύουν τους μαθητές στην απόκτηση της. Από όλες τις στρατηγικές που υπάρχουν, η Παιχνιδοποίηση προωθεί συνεχώς τα κίνητρα. Σύμφωνα με τους Werbach και Hunter (2012), είναι η χρήση στοιχείων παιχνιδιών και τεχνικών σχεδιασμού παιχνιδιών σε περιβάλλοντα εκτός παιχνιδιού.

Νέες μέθοδοι και προσεγγίσεις που εστιάζουν στη διδασκαλία ξένων γλωσσών αναπτύσσονται και εφαρμόζονται συνεχώς στην τάξη σε διαφορετικά εκπαιδευτικά επίπεδα. Το ενδιαφέρον για την αύξηση των ικανοτήτων των μαθητών σε ξένες γλώσσες υπήρξε γεγονός τις τελευταίες δεκαετίες. Υπό αυτήν την έννοια, έχουν χρησιμοποιηθεί ευρέως σε όλο τον κόσμο προσεγγίσεις για την εκμάθηση μιας γλώσσας που δεν είναι η μητρική γλώσσα των εκπαιδευομένων. Ωστόσο, φαίνεται ότι ορισμένα οφέλη από αυτές τις προσεγγίσεις που ενσωματώνουν τη γλώσσα και το περιεχόμενο θα μπορούσαν να ενισχυθούν περαιτέρω εάν οι μαθητές είχαν υψηλό κίνητρο να μάθουν. Για το σκοπό αυτό, τα σοβαρά βιντεοπαιχνίδια θα μπορούσαν να είναι το κατάλληλο εργαλείο για να παρέχουν στους μαθητές περαιτέρω διδακτική υποστήριξη και να αυξήσουν τα κίνητρά τους σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο. Οι μέθοδοι και οι προσεγγίσεις για τη διδασκαλία γλωσσών αλλάζουν συνεχώς. Όταν μιλάμε για Παιχνιδοποίηση, αυτό περιλαμβάνει οποιαδήποτε περιοχή που μπορεί να αντιμετωπιστεί ως παιχνίδι. Υπό αυτήν την έννοια, τα παιχνίδια ή τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για παιδαγωγικούς σκοπούς, τα οποία είναι γνωστά ως σοβαρά παιχνίδια.

2.1.4.1. Εργαλεία και Εφαρμογές Εκμάθησης Ξένων Γλωσσών

Οπωσδήποτε η χρήση της τεχνολογίας και του Διαδικτύου στην εκπαίδευση διευκόλυνε πολλές εκπαιδευτικές διαδικασίες και εισήγαγε νέες προοπτικές στη διδασκαλία όλων των μαθησιακών αντικειμένων. Καθώς ο 21ος αιώνας προχωρά, το πεδίο της εκμάθησης και διδασκαλίας δεύτερης γλώσσας έχει γίνει περισσότερο προσανατολισμένο στην τεχνολογία. Αυτή η προσαρμογή στις στρατηγικές διδασκαλίας είναι σύμφωνα με τους μαθητές που έχουν οι εκπαιδευτικοί στην τάξη τους. Πολλοί μαθητές δεύτερης γλώσσας αποτελούν μέρος μιας γενιάς που ο Prensky (2001) περιγράφει ως «Ψηφιακοί Γηγενείς». Η Υποβοήθηση Εκμάθησης Γλωσσών με Υπολογιστή (CALL) ήταν η ουσιαστική σύνδεση με τον μαθητή, καθώς και η ενσωμάτωση του Web 2.0 που απομακρύνει τη διαδικασία εκμάθησης της γλώσσας μακριά από το τυπικό περιβάλλον στην τάξη.

Η χρήση της Παιχνιδοποίησης στην εκμάθηση ξένης γλώσσας έχει φέρει τη χρήση πολλών εργαλείων για να βελτιώσει τη διαδικασία εκμάθησης γλωσσών και να παρακινήσει τους μαθητές. Είναι πολύ σημαντικό να θυμόμαστε ότι σε ένα περιβάλλον παιχνιδιού gamified το εργαλείο θα εξυπηρετήσει έναν σκοπό και δεν θα πρέπει να αντικαταστήσει τον στόχο της ενότητας. Αυτό είναι επίσης απαραίτητο στην εκμάθηση μιας γλώσσας. Οι εξελίξεις στην τεχνολογία προσφέρουν πληθώρα μαθησιακών εργαλείων για εκπαιδευτές, αλλά ως επί το πλείστον πολλοί συνεχίζουν να χρησιμοποιούν παιδαγωγικές μεθόδους από τη βιομηχανική εποχή (Robinson, 2006). Η έννοια της χρήσης παιχνιδιών στην εκπαίδευση, και πιο συγκεκριμένα σε περιβάλλοντα εκμάθησης δεύτερης γλώσσας, δεν είναι σε καμία περίπτωση νέα ιδέα. Ωστόσο, δεδομένης της τεχνολογικής προόδου τα τελευταία χρόνια και της πανταχού παρουσίας κινητών τεχνολογιών, η παιχνιδοποίηση της εκμάθησης γλωσσών θα φαίνεται ένας ιδανικός τρόπος για τη δημιουργία ενός συναρπαστικού περιβάλλοντος. Αν και η Παιχνιδοποίηση είναι ένας αναδυόμενος τομέας μελέτης, το ενδιαφέρον για την παιδαγωγική αξία είχε ως αποτέλεσμα πόρους και διαδικτυακά εργαλεία για εκπαιδευτές που βοηθούν τα παιχνιδοποιημένα μαθήματα να γίνουν παιχνιδοποιημένες εμπειρίες. (Karr, 2012; Sheldon, 2012; Haskell, 2013). Με πολλά εργαλεία για να διαλέξει στην εκπαιδευτική τεχνολογία, ο εκπαιδευτής μπορεί να τα χρησιμοποιήσει ανάλογα με τον κοινό-στόχο και να τον συνδυάσει με την κατάλληλη προσέγγιση ή στρατηγική εκμάθησης γλωσσών.

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, η εκπαίδευση πειραματίζεται συνεχώς με αλλαγές. Υπό αυτήν την έννοια, η ενσωμάτωση σοβαρών βιντεοπαιχνιδιών/ εφαρμογών στον εκπαιδευτικό τομέα υπήρξαν μερικές από τις ερευνητικές τάσεις που σημειώθηκαν τη δεκαετία του 2010. Είναι αναμφισβήτητο ότι οι θεωρίες και η εφαρμογή οποιασδήποτε μεθόδου ή προσέγγισης θα μπορούσαν να ενισχυθούν μέσω καινοτόμων προοπτικών και εργαλείων. Επομένως, τα καλά αναπτυγμένα βιντεοπαιχνίδια καθοδηγούν επαρκώς τους νέους παίκτες στην αρχή και στη συνέχεια, αυξάνουν κατάλληλα το επίπεδο δυσκολίας για πιο προχωρημένους παίκτες (Gee, 2003). Έτσι, οι προσπάθειες και ο ενθουσιασμός των μαθητών όταν αλληλεπιδρούν με τα εργαλεία είναι ενθαρρυντικές.

2.1.5. Εξ αποστάσεως Εκπαίδευση

Η διαδικτυακή εκπαίδευση δεν είναι πλέον μια τάση. Αντίθετα, είναι mainstream. Καθώς οι εξελίξεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία συνεχίζουν να προχωρούν, οι τρόποι με τους οποίους παρέχουμε και λαμβάνουμε γνώσεις τόσο στις παραδοσιακές όσο και στις διαδικτυακές αίθουσες διδασκαλίας θα εξελιχθούν περαιτέρω. Είναι απαραίτητο να διερευνήσουμε και να κατανοήσουμε την πρόοδο και τις εξελίξεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία και την ποικιλία των μεθόδων που χρησιμοποιούνται για την παροχή γνώσεων για τη βελτίωση της ποιότητας της εκπαίδευσης που παρέχουμε σήμερα και να παρακινήσουμε, να εμπνεύσουμε και να εκπαιδεύσουμε τους μαθητές του 21ου αιώνα.

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση ορίζεται ως μια μέθοδος διδασκαλίας όπου ο μαθητής και ο δάσκαλος χωρίζονται φυσικά. Μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα συνδυασμό τεχνολογιών, όπως αλληλογραφία, ήχος, βίντεο, υπολογιστής και Διαδίκτυο (Roffe, 2004). Η σημερινή έκδοση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης είναι η διαδικτυακή εκπαίδευση, η οποία χρησιμοποιεί υπολογιστές και Διαδίκτυο ως μηχανισμό παράδοσης με τουλάχιστον το 80% του περιεχομένου των μαθημάτων να παραδίδεται μέσω Διαδικτύου (Allen & Seaman, 2011; Shelton & Saltsman, 2005). Ωστόσο, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση δεν είναι ένας νέος τρόπος διδασκαλίας. Μπορεί να εντοπιστεί ήδη από τον 18ο αιώνα. Η εξέλιξη και η πρόοδος της τα τελευταία 300 χρόνια συμβαδίζουν με τις καινοτομίες στην τεχνολογία επικοινωνιών και η εξ αποστάσεως μάθηση συνεχίζει να αυξάνεται σε δημοτικότητα. Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση ήταν κοινή, ξεκινώντας στα τέλη του 1800, αλλά η ταχεία ανάπτυξή της ξεκίνησε

στα τέλη της δεκαετίας του 1990 με την πρόοδο της διαδικτυακής τεχνικής επανάστασης. Απέχει πολύ από ένα νέο φαινόμενο, αλλά συνεχίζει να φτάνει σε νέα ύψη.

Επιπλέον, βασίστηκε στην προϋπόθεση ότι η εκπαίδευση ήταν δυνατή χωρίς την προσωπική αλληλεπίδραση μεταξύ του μαθητή και του δασκάλου. Κατά τη διάρκεια του 1700, αυτό μπορεί να ήταν δύσκολο να το φανταστεί κανείς. Σήμερα, με τις εξελίξεις στην τεχνολογία επικοινωνιών και τη συνδεσιμότητα υπολογιστών και Διαδικτύου, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι συνηθισμένη. Η διαδικτυακή εκπαίδευση είναι η ταχύτερα αναπτυσσόμενη μορφή εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και εκτιμάται τόσο στα παραδοσιακά όσο και στα μη παραδοσιακά κολέγια και πανεπιστήμια. Ο John Sener (2012), υποστηρίζει ότι «η εκπαίδευση ήταν, είναι, και θα συνεχίσει να είναι cyberized». Ορίζει το «cyberize» ως «προσαρμογή στην ψηφιακή τεχνολογία ή τον πολιτισμό». Ο Sener υποστηρίζει ότι η πρώτη εποχή της διαδικτυακής εκπαίδευσης έχει αφιερωθεί στην παροχή πρόσβασης, ενώ η δεύτερη εποχή έχει τη δυνατότητα να βελτιώσει την ποιότητα της εκπαίδευσης στο σύνολό της. Δεν πρόκειται για την αλλαγή της μεταφερόμενης γνώσης, απλώς τη μετατόπιση του τρόπου που «μεταδίδεται, διατηρείται και δημιουργείται» (Sener, 2012). Ο Ρίτσαρντ Λεβίν, δήλωσε: «Σε 10 ή 20 χρόνια, όταν κρίνουμε τα μεγάλα πανεπιστήμια, δεν θα είναι μόνο στην έρευνά τους αλλά και στην εμβέλεια της διδασκαλίας τους» (Kolowich, 2014).

Ακριβώς όπως η οικονομική βοήθεια και οι υποτροφίες καθιστούν δυνατή την εκπαίδευση για όσους δεν μπορούν να αντέξουν οικονομικά το κόστος, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση καθιστά δυνατή την εκπαίδευση για εκείνους που δεν μπορούν να καθίσουν στην παραδοσιακή τάξη. Είναι πλέον καιρός να επικεντρωθούμε στην ποιότητα της εκπαίδευσης που παρέχουμε, τόσο στην τάξη όσο και στο διαδίκτυο, και να χρησιμοποιήσουμε την τεχνολογία και τις καινοτομίες που διατίθενται σήμερα για να παρακινήσουμε, να εμπνεύσουμε και να εκπαιδεύσουμε τους μαθητές του 21ου αιώνα.

2.1.6. Τα Γαλλικά: Η Γλώσσα όλου του κόσμου

Τα γαλλικά «la langue française» είναι η γλώσσα που χρησιμοποιείται περισσότερο μετά την αγγλική στην ευρωπαϊκή διπλωματία και αποτελεί μια από τις γλώσσες εργασίας της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ΕΕ). Με δυναμική παρουσία και στις πέντε ηπείρους και η μόνη με 600 περίπου εκατομμύρια ομιλητές ως μητρική, πρώτη ή δεύτερη γλώσσα. Είναι επίσης η δεύτερη ξένη γλώσσα διδασκαλίας ανά τον κόσμο μετά τα αγγλικά με 125 εκατομμύρια μαθητές και 900.000 διδάσκοντες, πολύ μπροστά έναντι της τρίτης σε σειρά διδασκόμενης γλώσσας.

Γιατί λοιπόν να μάθει κανείς Γαλλικά;

1. Είναι η γλώσσα που μιλιέται σε όλες τις ηπείρους.
2. Σύμφωνα με έρευνα που διεξήχθη από τη Γενική Δ/νση Παιδείας και Πολιτισμού της Ε.Κ. η γαλλική αποτελεί τη δεύτερη επιλογή από τις 11 επίσημες γλώσσες της Ε.Ε. μετά την αγγλική. Εξάλλου διδάσκεται σε όλες ανεξαιρέτως τις χώρες του πλανήτη.
3. Είναι η γλώσσα της Ενωμένης Ευρώπης: Βρυξέλες, Λουξεμβούργο και Στρασβούργο είναι γαλλόφωνες και στους θεσμούς τους τα γαλλικά είναι η γλώσσα εργασίας μαζί με τα αγγλικά.
4. Αποτελεί μία από τις 8 παγκόσμια χρησιμοποιούμενες γλώσσες του Internet, (οι άλλες 7 είναι: η Αγγλική, η Ρωσική, η Ισπανική, η Ινδική, η Αραβική, η Ιαπωνική και η Κινεζική).
5. Είναι η γλώσσα του πολιτισμού, της γαστρονομίας, της μόδας, της τέχνης, της αρχιτεκτονικής και της επιστήμης.
6. Με τη γνώση της Γαλλικής είναι δυνατές οι σπουδές σε πανεπιστήμια κύρους (Γαλλία, Βέλγιο, Ελβετία, Καναδάς) που προδιαγράφουν επαγγελματική αποκατάσταση.
7. Η κουλτούρα της Γαλλίας είναι τεράστια. Η συγκεκριμένη γλώσσα έχει να παρουσιάσει μεγάλη λογοτεχνική ποικιλία και μουσικό πλούτο.
8. Αποτελεί την πρώτη δύναμη παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών στην Ευρώπη.

2.1.6.1. Οι ΤΠΕ και η διδασκαλία - μάθηση των γαλλικών ως ξένη γλώσσα

Η παρουσία της τεχνολογίας έχει γίνει στις μέρες μας μια πραγματικότητα, αδιαμφισβήτητη τόσο στην καθημερινότητα μας αλλά και στην εκπαίδευση. Τα ηλεκτρονικά εργαλεία και οι

ψηφιακοί πόροι είναι μια ανεξάντλητη δεξαμενή για τον καθηγητή. Ωστόσο, η χρήση αυτών των νέων τεχνολογιών στην τάξη και ειδικότερα στην τάξη των γαλλικών ως ξένη γλώσσα αποτελεί αναπόφευκτη πρόκληση για τον εκπαιδευτικό: πρόκειται για την επανεξέταση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων. Οι ΤΠΕ αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της καθημερινής μας ζωής και σήμερα η σύλληψή τους επικεντρώνεται στη δυνατότητα λήψης πληροφοριών, τον έλεγχο αυτών των πληροφοριών, τη διάδοσή τους, την κοινή χρήση τους και κυρίως, τη συλλογική χρήση τους. Στην εκπαίδευση, η διαθεσιμότητα των δωρεάν και επιστημονικών πόρων από τα μέσα ενημέρωσης είναι άφθονη. Το φάσμα των ψηφιακών πόρων για την εκπαίδευση είναι πολύ ευρύ: αφενός, διαδικτυακές υπηρεσίες, λογισμικό, αφετέρου, δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιοποιημένα έργα, χρήσιμα για τον δάσκαλο ή τον μαθητευόμενο μέσα σε ένα πλαίσιο παιδαγωγικού σεναρίου από το Bibeau (2005). Αυτός ο πλούτος πόρων είναι ένα πλεονέκτημα που ο δάσκαλος δεν μπορεί να παραβλέψει για να κάνει τα μαθήματά του πιο ελκυστικά και ζωντανά.

Στις τάξεις της διδασκαλίας των γαλλικών ως ξένη γλώσσα, οι νέες τεχνολογίες επιτρέπουν τον εμπλουτισμό της διδασκαλίας-μάθησης και επίσης την πραγματοποίηση αυθεντικών πρακτικών προσαρμόζοντας τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες στη χρήση τους. Ο ρόλος του δασκάλου είναι να κατασκευάσει εργασίες με τις οποίες ενεργοποιούνται οι μαθητές. Ο Médioni (2009) εξηγεί ότι στη διδασκαλία και την εκμάθηση γλωσσών, το παράδοξο της χρησιμότητας του εκπαιδευτικού συνίσταται στο να κάνει τον εαυτό του αχρειαστό. Πράγματι, το να κάνεις τον εαυτό σου «αχρειαστό» απαιτεί πολλή δουλειά πριν, κατά τη διάρκεια και μετά από κάθε βήμα, έργο έρευνας, ανάπτυξης, κ.α. Επιπλέον, μία από τις πιο σημαντικές πτυχές αφορά το κίνητρο ως εμπλοκή, δέσμευση, κινητοποίηση, κίνητρο που προκύπτει από την προτεινόμενη δραστηριότητα που δημιούργησε ο δάσκαλος, ακόμη και από τις ενέργειες που πραγματοποίησαν οι μαθητές, διότι το κίνητρο επίσης και πάνω απ' όλα σημαίνει την επιτυχία τους σε μια δραστηριότητα. Όσον αφορά τον μαθητή, η δραστηριότητα του πρέπει να είναι το κέντρο της μαθησιακής κατάστασης, επειδή η μάθηση είναι πράξη και η δραστηριότητα και η μάθηση είναι ενωμένες με την έννοια να κάνουν τους μαθητές να δημιουργούν. Κάθε μαθητής, συνοδευόμενος από άλλους, εκτελεί καθήκοντα που θα του επιτρέψουν να αναπτύξει δεξιότητες.

2.1.7. Το portfolio ως μέθοδος αξιολόγησης

Η αναζήτηση των κατάλληλων τρόπων αξιολόγησης του εκπαιδευόμενου αποτελεί σημαντική παράμετρο για την πρόοδό του, την αμερόληπτη αξιολόγησή του προκειμένου να μάθει το πώς να μαθαίνει. Τα portfolios παρέχουν τη δυνατότητα της γραπτής συνδιαλλαγής μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητή/τριας και αποτελούν μια εναλλακτική μορφή διαμορφωτικής αξιολόγησης. Το χαρτοφυλάκιο γνωστό ως portfolio αποκτά ολοένα και μεγαλύτερη αποδοχή ως παιδαγωγικό εργαλείο σε εκπαιδευτικούς κύκλους. Ένα πολυμορφικό εργαλείο κατ'εξοχήν, υποστηρίζει τη μάθηση σε σχολεία πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, την ανάπτυξη επαγγελματικών ικανοτήτων στα πανεπιστήμια και την ανανέωση της επαγγελματικής πρακτικής στη συνεχιζόμενη εκπαίδευση. Ο τομέας της γλωσσικής εκπαίδευσης δεν αποτελεί εξαίρεση, ειδικά μετά την εμφάνιση του ευρωπαϊκού χαρτοφυλακίου γλωσσών (ELP).

Το portfolio προήλθε από καλλιτεχνικούς κύκλους, με την ιδέα ότι οι καλλιτέχνες θα μπορούσαν να παρουσιάσουν τα έργα τους παρουσιάζοντας ένα σύνολο αντιπροσωπευτικών παραδειγμάτων. Εφαρμόστηκε αρχικά για παιδαγωγικούς σκοπούς από τους P. Elbow και P. Belanoff (State University of Stony Brook, Νέα Υόρκη, NY) στις αρχές της δεκαετίας του 1980 ως εναλλακτική λύση στις τυποποιημένες δοκιμές (Bräuer, 2009). Μπορεί να χρησιμοποιηθεί με πολλούς τρόπους και για πολλούς λόγους. Το portfolio έχει αναλάβει πολλές λειτουργίες, κάποιες από τις κυριότερες παρουσιάζονται πιο κάτω:

- *Λειτουργία έκθεσης*: Το εκπαιδευτικό portfolio παρουσιάζει τη μάθηση και την πρόοδο των μαθητών με παραδείγματα της σχολικής εργασίας τους (Συμβούλιο της Ευρώπης, 2004). Η προοδευτική της φύση επιτρέπει την κατανόηση τόσο των μαθησιακών διαδικασιών όσο και των αποτελεσμάτων (Belanoff & Dickinson, 1991; Goupil, Petit, & Pallascio, 1998), καθώς αντιπροσωπεύει τη μαθησιακή πορεία του μαθητή.

- *Λειτουργία αξιολόγησης*: Το portfolio χρησιμοποιείται συχνά ως συμπληρωματικό εργαλείο αξιολόγησης (Grosso & Lomicka, 1999). Επειδή παρέχει πρόσβαση τόσο στη διαδικασία όσο και στο αποτέλεσμα, αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί για συνεχείς διαμορφωτικές και αθροιστικές αξιολογήσεις. Παρέχει επίσης στους καθηγητές μια πρόσθετη πηγή πληροφοριών για να επιβεβαιώσουν ή να μετριάσουν την κρίση τους. Επιπλέον, το portfolio, που συνοδεύεται από ένα πλέγμα αυτοαξιολόγησης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο

αυτοαξιολόγησης για την ενίσχυση της αυτονομίας των μαθητών και της ευθύνης για τη μαθησιακή διαδικασία (Little, 2005).

- *Ανακλαστική συνάρτηση*: Η προαναφερθείσα συνάρτηση αυτοαξιολόγησης είναι μέρος της ανακλαστικής λειτουργίας με την οποία οι μαθητές υιοθετούν μια κριτική στάση απέναντι στη μάθησή τους (Grosso, & Lomicka, 1999). Εκτός από τη χρήση προκαθορισμένων πλεγμάτων αυτοαξιολόγησης, ο προβληματισμός σχετικά με τη μαθησιακή διαδικασία μπορεί να ενισχυθεί μέσω της συχνής σύνταξης αναφορών ανατροφοδότησης (π.χ. "Τι έχω μάθει", "Τα δυνατά και αδύνατα σημεία μου" (Eyssautier-Bavay, 2004). Επιπλέον, οι μαθητές πρέπει να ασκήσουν την ανακλαστική τους ικανότητα να επιλέξουν τα πιο αντιπροσωπευτικά παραδείγματα της μάθησής τους.

- *Κοινωνική λειτουργία*: Το portfolio παρέχει επίσης μια κοινωνική λειτουργία όταν λειτουργεί ως εργαλείο διαμεσολάβησης μεταξύ μαθητών, δασκάλων και γονέων. Είναι σημαντικό, επειδή επιτρέπει στους γονείς να κατανοήσουν καλύτερα τη μαθησιακή πορεία του παιδιού τους, κάτι που μπορεί να τους ενθαρρύνει να συμμετάσχουν περισσότερο στη διαδικασία.

2.1.7.1. Το E-portfolio στην εκπαίδευση: πλεονεκτήματα και προϋποθέσεις

Οπλισμένοι με αυτήν την επισκόπηση του χαρτοφυλάκιού (portfolio) στην εκπαίδευση, μπορούμε τώρα να στραφούμε στο ηλεκτρονικό χαρτοφυλάκιο (e-portfolio). Πρώτον, εξετάζουμε μερικά πλεονεκτήματα του σε σχέση με την έκδοση του σε χαρτί. Στη συνέχεια, αντλούμε εμπειρικά αποτελέσματα έρευνας για να εξετάσουμε διάφορους τρόπους για την εφαρμογή του σε μια τάξη γλωσσών. Το e-portfolio έχει ορισμένα σημαντικά πλεονεκτήματα σε σχέση με το portfolio χαρτιού, όπως περιγράφονται παρακάτω:

- *Μεγαλύτερη κοινωνική λειτουργία*: Επειδή συνήθως περιλαμβάνει μια λειτουργία σχολίων, το e-portfolio επιτρέπει μεγαλύτερη επικοινωνία μεταξύ μαθητών και άλλων μερών στη διαδικασία εκπαίδευσης (εκπαιδευτικοί, γονείς, άλλοι μαθητές), η οποία παρέχει ευκαιρίες για ανατροφοδότηση. Αυτό αυξάνει την κοινωνική λειτουργία του portfolio και προσθέτει τη δυνατότητα δημιουργίας μαθησιακών κοινοτήτων.

- *Ευελιξία οργάνωσης περιεχομένου:* Το e-portfolio επιτρέπει επίσης ευέλικτη οργάνωση περιεχομένου, η οποία με τη σειρά της ενισχύει την εξέλιξη του portfolio. Με άλλα λόγια, οι μαθητές μπορούν να προσαρμόσουν τα portfolios τους στη μαθησιακή τους πορεία, προσθέτοντας νέες ενότητες και αλλάζοντας παλιές καθώς προχωρούν.

- *Ευελιξία περιεχομένου:* Το e-portfolio παρέχει επίσης ευελιξία σε αυτό που περιέχει. Για παράδειγμα, χρησιμοποιώντας έναν υπολογιστή, μπορεί κανείς να διαγράψει, να αντικαταστήσει, να κόψει και να επικολλήσει και να διορθώσει τα κείμενα όπως είναι επιθυμητό, όλα χωρίς να εμποδίζει την αναγνωσιμότητα. Αυτή η οριοθέτηση της τυπικής διαδικασίας γραφής (Anis, 1998) έχει σημαντικό αντίκτυπο στη διδασκαλία και τη μάθηση, επειδή οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αναθεωρήσουν το έργο τους στη καρδιά του περιεχομένου και να δημοσιεύσουν μια σειρά εκδόσεων του ίδιου κειμένου για να παρακολουθήσουν την πρόοδό τους κατά μήκος.

- *Μεγάλη χωρητικότητα αποθήκευσης:* Το e-portfolio έχει συνήθως αρκετή χωρητικότητα αποθήκευσης για να φιλοξενήσει έναν τεράστιο αριθμό κειμένων που ωστόσο είναι απλό στη διαχείριση. Αντίθετα, ένα ογκώδες portfolio χαρτιού θα ήταν βαρύ, δυσκίνητο και πιθανώς μπερδεμένο. Υπό αυτήν την έννοια, το e-portfolio φαίνεται να έχει το μακροπρόθεσμο πλεονέκτημα.

- *Αισθητική:* Το e-portfolio είναι ένα αισθητικό εργαλείο λόγω δύο χαρακτηριστικών που γενικά δεν διαθέτουν τα portfolios χαρτιού: πρώτον, συνήθως προσφέρει μια ευρεία επιλογή προτύπων, χρωμάτων και εικόνων, για πολλές επιλογές στυλ. Και δεύτερον, η γραφή σε έναν υπολογιστή παράγει κείμενα που είναι ομοιόμορφα και ευανάγνωστα, για συνεπή αναγνωσιμότητα.

- *Προσβασιμότητα:* Όταν το e-portfolio δημοσιεύεται στο διαδίκτυο, παρέχει καθολική πρόσβαση, εφόσον υπάρχει σύνδεση στο Διαδίκτυο. Δυστυχώς, αυτό είναι ένα σημαντικό μειονέκτημα του : Σε αντίθεση με την έντυπη έκδοση, απαιτεί τεχνολογική υποστήριξη. Με άλλα λόγια, το e-portfolio μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο σε αίθουσες διδασκαλίας όπου οι μαθητές έχουν πρόσβαση σε υπολογιστές και στο Διαδίκτυο.

2.1.7.1.1. Τι είναι το E-portfolio και ποια η χρήση του;

Είναι ένα ψηφιακό πορτφόλιο για τη μάθηση. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για : περιεχόμενο /αποθήκευση, δημιουργία, συνεργασία, εκτίμηση, προβολή έργων. Το Eportfolio αναπτύσσει δεξιότητες όπως τον ψηφιακό και πληροφοριακό γραμματισμό. Ο ψηφιακός γραμματισμός έχει να κάνει με την πρόσβαση και την αξιολόγηση των ψηφιακών τεχνολογιών, με τη χρησιμοποίηση και τη διαχείριση πληροφοριών που βρίσκονται στο διαδίκτυο, με τη δημιουργία προϊόντων των μέσων ενημέρωσης, με την αποτελεσματική εφαρμογή της τεχνολογίας. Ο πληροφοριακός γραμματισμός έχει να κάνει με την πρόσβαση και την αξιολόγηση των τεχνολογιών, με τη χρησιμοποίηση και τη διαχείριση πληροφοριών, με την ικανότητα να ψάχνεις, να μαζεύεις, να οργανώνεις και να επεξεργάζεσαι πληροφορίες, με το να μπορείς να χρησιμοποιείς την τεχνολογία ως εργαλείο έρευνας, οργάνωσης και συλλογής πληροφοριών.

Το Eportfolio είναι περισσότερο από μια εγκατάσταση αποθήκευσης αρχείων. Δημιουργείς και αποθηκεύεις υλικό στο Cloud Drive, ενώνεις με ιστοσελίδες για έρευνα και με άλλες εφαρμογές όπως για παράδειγμα την Britannica και το Scoilnet, το Eportfolio χρησιμοποιείται και ως hub για όλες τις ψηφιακές τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται όπως τα Kahoot, Mentimeter, Padlet, Socrative και άλλα. Πρέπει να ληφθεί υπόψιν πως οι ψηφιακές τεχνολογίες πρέπει να ενισχύουν το μάθημα και η διδασκαλία και η μάθηση να έρχονται πρώτες από όλα. Έτσι ώστε να αφήνονται οι μαθητές να εμπλακούν σε κάποια μάθηση ανακάλυψης.

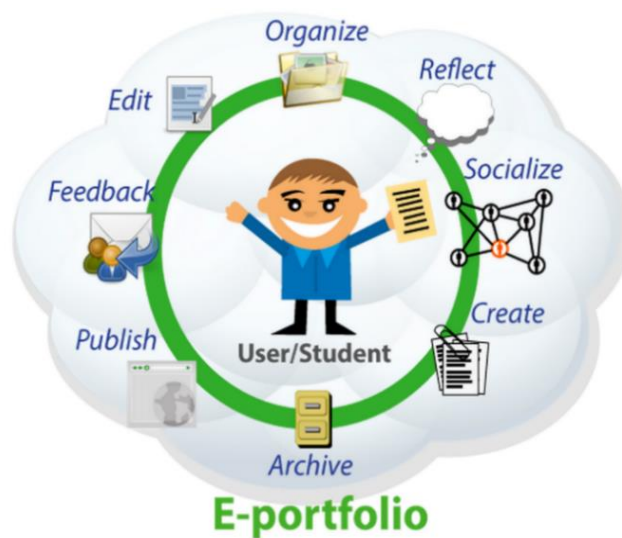
2.1.7.1.2 Γιατί πρέπει να χρησιμοποιούμε το E-portfolio;

Γιατί δίνετε στους μαθητές μια εφαρμογή, μια ιστοσελίδα όπου τους επιτρέπει να βρουν την άκρη και κάνουν επιλογές για τη δουλειά τους. Βελτιώνουν τη γλωσσική επάρκεια δημιουργώντας ένα πιο ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον. Προκειμένου να βελτιωθεί η ποιότητα και να διασφαλιστεί η συνέπεια στη διδασκαλία, να αναπτυχθεί ένα ηλεκτρονικό παιδαγωγικό εγχειρίδιο και σεμινάρια, με παραδείγματα ορθής πρακτικής για τη διδασκαλία όλων των γλωσσών, συμπεριλαμβανομένης της χρήσης ψηφιακών εργαλείων που επιτρέπουν στους καθηγητές και τους μαθητές τους να αλληλεπιδράσουν με αυθεντική γλώσσα. Ενθαρρύνει και υποστηρίζει τη χρήση καινοτόμων μεθόδων διδασκαλίας και των

ΤΠΕ για την εκμάθηση γλωσσών. Οι ΤΠΕ και τα μέσα μπορούν να είναι ιδιαίτερα χρήσιμα για να επιτρέψουν στους μαθητές να αλληλεπιδράσουν με εγγενείς ομιλητές όταν δεν είναι σε θέση να αναλάβουν προγράμματα κινητικότητας στο εξωτερικό.

Το ePortfolio όπως παρουσιάζεται και στην παρακάτω εικόνα χρησιμοποιείται για...

- Αποθήκευση και προβολή της εργασίας των μαθητών
- Εξερεύνηση μιας σειράς ψηφιακών εργαλείων / τεχνολογιών
- Αξιολόγηση της εργασίας των μαθητών στο ηλεκτρονικό χαρτοφυλάκιο ξεχωριστά
- Παροχή σχολίων στους μαθητές
- Δημιουργία πρωτότυπης εργασίας (μαθητές)
- Συνεργασία (εργασία ζευγαριού)
- Μεταφόρτωση φωτογραφιών / παρουσιάσεων
- Χρησιμοποιημένο VOKIs, Power Point, Φωτογραφίες, Βίντεο, Ήχος βίντεο
- Σχόλια μόνο feedback / αυτοκόλλητα / ηχητικά σχόλια σε μαθητή ξεχωριστά.



Εικόνα 5. ePortfolio Resources. Πηγή: <https://www.educatorstechnology.com/>

2.1.7.1.3. Πώς χρησιμοποιούμε το E-portfolio στην τάξη Ξένων Γλωσσών;

Το χαρτοφυλάκιο μαθητικών γλωσσών περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα αντικειμένων, όπως γραπτά κείμενα, έργα, ακουστικά προγράμματα, οπτικοακουστικό υλικό, οπτικό υλικό, αρχεία καταγραφής μαθημάτων, προβληματισμούς μαθητών και μαθησιακούς στόχους. Αναγνωρίζεται ότι σε αυτό το πλαίσιο τα δημιουργημένα κείμενα του μαθητή μπορούν να παρουσιαστούν σε διαφορετικές μορφές χειρόγραφες, ψηφιακές, πολυτροπικές και ούτω

καθεξής. Οι μαθητές μαθαίνουν πολλά από τη διαδικασία της απόκτησης γλωσσών όταν διδάσκονται πώς να χρησιμοποιούν ένα έγγραφο χαρτοφυλακίου και να σκέφτονται τη μάθησή τους. Πρέπει να αναπτύξουν εμπιστοσύνη στην αλληλεπίδραση και επίγνωση της διαδικασίας απόκτησης γλώσσας.

Το Portfolio γλώσσας μαθητή θα μοιάζει με...

Επικέντρωση της δραστηριότητας στην δημιουργία μιας σειράς κειμένων που μπορεί να περιέχουν : μικρά κομμάτια από περιγραφική γραφή (γραμμένης στο χέρι η ψηφιακά) που έχει σχέση με τον κόσμο του μαθητή η με τις χώρες/κουλτούρα της γλώσσας στόχος. Εργασία πάνω στις χώρες/κουλτούρα της γλώσσας στόχου. Κινούμενα σχέδια με κείμενο, με ήχο η βίντεο κλιπ, blog η email, απλά διηγηματικά αποσπάσματα, εκφραστικά κομμάτια (όπως ένα ποίημα). Σημειώνουμε ότι η λίστα που προτείνεται εδώ δεν προορίζεται στο να είναι εξαντλητική αλλά να προτείνει ότι το Portfolio του μαθητή πρέπει να ποικίλλει.

2.1.7.1.4. Μερικά οφέλη του E-Portfolio

- Πιο σίγουροι με τις ψηφιακές τεχνολογίες
- Πιο ανεξάρτητοι στη μάθηση (όχι τόσο άπορη)
- Αίσθηση επίτευξης (υπερηφάνεια στην εργασία)
- Ενθαρρύνονται να δείξουν ο ένας στον άλλον πώς κάνουν κάτι (χτίζει εμπιστοσύνη/ διαπροσωπικές δεξιότητες)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο : ΣΧΕΔΙΑΜΟΣ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

3.1. Εισαγωγή της Έρευνας

Το μοντέλο της παραδοσιακής διδασκαλίας μιας ξένης γλώσσας αντιμετωπίζει πολλές αδυναμίες, με αποτέλεσμα οι μαθητές να κουράζονται και να εγκαταλείπουν την προσπάθεια εκμάθησης ξένων γλωσσών πολύ εύκολα. Προκειμένου, λοιπόν, να μειωθεί το φαινόμενο αυτό στην παρούσα έρευνα σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε ένα e-course, σε συνδυασμό με εξ αποστάσεως μαθήματα για τη διδασκαλία των γαλλικών, με σκοπό να κάνει τη διαδικασία της μάθησης πιο ευχάριστη αλλά και πιο «παιχνιδιάρικη».

Σε αυτό το κεφάλαιο παρατίθενται ο στόχος της έρευνας, τα ερευνητικά ερωτήματα και οι εννοιολογικοί αλλά και λειτουργικοί ορισμοί. Στη συνέχεια, παρουσιάζεται ο σχεδιασμός της έρευνας, του εκπαιδευτικού σεναρίου και το υλικό. Περιγράφονται οι συμμετέχοντες και τα εργαλεία μέτρησης για την επιλογή των στατιστικών κριτηρίων (ερωτηματολόγιο προετοιμασίας μαθητή και ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του e-course). Στο τέλος, παρουσιάζονται το ερευνητικό περιβάλλον, το περιβάλλον του χρήστη αλλά και οι τρεις φάσεις της διαδικασίας της έρευνας. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους 2020-2021 σε μαθητές ηλικίας 8 – 11 ετών οι οποίοι διδάσκονται τη Γαλλική σαν δεύτερη ή και τρίτη ξένη γλώσσα.

3.2. Ερευνητική Διαδικασία

Για τις ανάγκες της μελέτης χρησιμοποιήθηκε η ποσοτική έρευνα, δηλαδή συγκεντρώθηκαν πληροφορίες οι οποίες προέκυψαν από τα ερωτηματολόγια που απάντησαν οι μαθητές βάση των δραστηριοτήτων, μέσω σύγχρονων τεχνικών και μεθόδων διδασκαλίας όπως αναφέρθηκαν και πιο πάνω (gamification, collaborative learning – brainstorming - role playing - think pair share, mobile learning).

Σε πρώτη φάση σχεδιάστηκε το πλάνο μαθήματος με τις σχετικές δραστηριότητες και ακολούθησαν διαδικτυακά, εξ αποστάσεως μαθήματα μέσω Διαδικτυακής Πλατφόρμας με σκοπό να υλοποιηθεί το e-course. Ενώ η αξιολόγηση τους διαμορφώθηκε σε 3 στάδια στην, αρχική-διαγνωστική αξιολόγηση όπου εφαρμόστηκε στην αρχή της εκπαιδευτικής διαδικασίας, στην συνεχή αξιολόγηση που καθορίστηκε από τη συμπεριφορά, τη

συμμετοχή και κυρίως τη μεταξύ τους συνεργατικότητα κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής παρέμβασης και στην τελική αξιολόγηση που καθορίστηκε μετά την ολοκλήρωση της διδακτικής παρέμβασης από τον εκπαιδευτικό. Χρησιμοποιήθηκαν οι ηλεκτρονικές εφαρμογές: Learn French by Mindsnacks, Duolingo, Socratic Teacher – Socratic Student, Voki και η Πλατφόρμα Padlet. Στην ηλεκτρονική Πλατφόρμα e-Learning Perfect eClass Ασύγχρονης Εκπαίδευσης του Ομίλου Ξένων Γλωσσών αναπτύχθηκε το e-course με δοκιμασίες – δραστηριότητες όπου έπρεπε να υλοποιηθούν από τον κάθε μαθητή με ατομικές και ομαδικές εργασίες. Η Πλατφόρμα BigBlueButton αξιοποιήθηκε για την τηλεεκπαίδευση για να μπορέσουν να πραγματοποιηθούν τα εξ αποστάσεως μαθήματα.

Ο δεύτερος άξονας στον οποίο βασίστηκε η έρευνα ήταν τα ερωτηματολόγια που απαντήθηκαν από μαθητές. Για τις ερωτήσεις χρησιμοποιήθηκε η κλίμακα Likert, με υψηλές τιμές να αντιστοιχούν στη διαφωνία και χαμηλές στη συμφωνία (1= Διαφωνώ απολύτως, 2= Διαφωνώ, 3= Ουδέτερος/η, 4= Συμφωνώ, 5=Συμφωνώ απολύτως) και στηρίχθηκαν στις γνώσεις των μαθητών για τη διδασκαλία των γαλλικών, τη χρήση Υ/Η και Διαδικτύου αλλά και στην αξιολόγησή του προτεινόμενου e-course. Επιπλέον, στηρίχθηκε στη συμμετοχή, στη δέσμευση, στην ικανοποίηση, στην απόλαυση, στα κίνητρα και στην ακαδημαϊκή επίδοση των μαθητών.

Στο τέλος, αφού παρατηρήθηκαν οι απόψεις των μαθητών, ο τρίτος και τελευταίος άξονας ήταν η συλλογή και ανάλυση των δεδομένων μέσω του προγράμματος SPSS.

3.3. Στόχος της Έρευνας

Η παρούσα Έρευνα της Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας αφορά τη δημιουργία ενός e-course εννορηστωμένου σύμφωνα με την έννοια The Playful Frame - Το Παιχνιδιάρικο Πλαίσιο, το οποίο χωρίζεται σε 3 πυλώνες Play, Frame, Learner Autonomy – Παιχνίδι, Πλαίσιο, Αυτονομία Μαθητών. Στόχος είναι η προώθηση της Παιχνιδοποίησης (Gamification) στην Εκπαίδευση σε συνδυασμό με Σύγχρονες Στρατηγικές και Τεχνικές Διδασκαλίας, έτσι ώστε να διερευνηθεί εάν αυτός ο τρόπος διδασκαλίας μπορεί να υποστηρίξει και να βοηθήσει τους μαθητές στην προσπάθεια εκμάθησης των γαλλικών. Το e-course πραγματοποιήθηκε εξ ολοκλήρου εξ αποστάσεως με την παροχή εξ αποστάσεως μαθημάτων. Αφορά μαθητές της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης και πιο συγκεκριμένα Γ' μέχρι

ΣΤ' τάξης Δημοτικού. Το προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο τους επιτρέπει να διαχειριστούν αποτελεσματικά τις μαθησιακές διαδικασίες καλλιεργώντας δημιουργικές και συνεργατικές δεξιότητες μέσω στρατηγικών, όπως Καταιγισμός Ιδεών (Brainstorming), Παίξιμο Ρόλων (Role Playing), Σκέψου-Συνεργάσου-Μοιράσου (Think Pair Share) αλλά και μάθησης μέσω Κινητών Συσκευών (Mobile Learning) με τη χρήση εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών χρησιμοποιώντας τη τεχνολογία (Web 2.0 Technologies).

Για την επίτευξη του στόχου αυτού χρησιμοποιήθηκε διαδικτυακή έρευνα για την εξαγωγή συμπερασμάτων μέσω ερωτηματολογίων. Τα ερωτηματολόγια απαντήθηκαν από 40 μαθητές οι οποίοι παρακολούθησαν τα διαδικτυακά μαθήματα και υλοποίησαν το e-course.

3.4. Ερευνητικά Ερωτήματα

Η παρούσα έρευνα επικεντρώνεται στα παρακάτω ερευνητικά ερωτήματα :

Ερευνητικό Ερώτημα 1

RQ1: Μπορεί το συγκεκριμένο e-course που βασίζεται σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο (the playful frame), με τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας και εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών να υλοποιήσει αποτελεσματικά τις μαθησιακές δραστηριότητες κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας;

- RQ1.1: Ως προς τον δείκτη play
- RQ1.2: Ως προς τον το δείκτη frame
- RQ1.3: Ως προς το δείκτη learner autonomy

Ερευνητικό Ερώτημα 2

RQ2: Είναι δυνατόν με τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση σε συνδυασμό με σύγχρονες και νέες μέθοδος διδασκαλίας ένα e-course να υποστηρίξει και να βοηθήσει τους μαθητές στην προσπάθεια εκμάθησης των γαλλικών (ως δεύτερη ξένη γλώσσα);

- RQ2.1: Αξιολογώντας το δείκτη participation
- RQ2.2: Αξιολογώντας το δείκτη engagement
- RQ2.3: Αξιολογώντας το δείκτη satisfaction

- RQ2.4: Αξιολογώντας το δείκτη enjoyment
- RQ2.5: Αξιολογώντας το δείκτη motivation
- RQ2.6: Αξιολογώντας το δείκτη academic performance

Ερευνητικό Ερώτημα 3

RQ3: Σε ποιο βαθμό οι ίδιοι οι μαθητές θεωρούν ότι η ατομική και η ομαδική εκπαιδευτική δραστηριότητα ανά διδακτική ενότητα και συνολικά, μπορεί να συμβάλλει στην επίτευξη των διδακτικών και μαθησιακών στόχων με τη χρήση της πλατφόρμας και διαμέσου ενός παιχνιδιάρικου πλαισίου;

- RQ3.1 Ως προς την άποψη των μαθητών για τις ατομικές δραστηριότητες και συνολικά.
- RQ3.2 Ως προς την άποψη των μαθητών για τις ομαδικές δραστηριότητες και συνολικά.
- RQ3.3 Ως προς τα σημεία του μαθήματος που τους άρεσαν περισσότερο.
- RQ3.4 Ως προς τα σημεία του μαθήματος που θα ήθελαν να αλλάξουν.

3.5. Ερευνητικές Υποθέσεις

Παρακάτω θα παρουσιαστούν οι μηδενικές ερευνητικές υποθέσεις καθώς και οι εναλλακτικές ερευνητικές υποθέσεις της ερευνητικής διαδικασίας που προκύπτουν βάση των παραπάνω ερευνητικών ερωτημάτων.

RQ1

H0-1: Μηδενική Υπόθεση: Δεν μπορεί το συγκεκριμένο e-course που βασίζεται σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο, με τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας και εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών να υλοποιήσει αποτελεσματικά τις μαθησιακές δραστηριότητες κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας ως προς τον το δείκτη play, frame, learner autonomy.

H1-1: Εναλλακτική Υπόθεση: Μπορεί το συγκεκριμένο e-course που βασίζεται σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο, με τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας και εφαρμογών εκμάθησης

ξένων γλωσσών να υλοποιήσει αποτελεσματικά τις μαθησιακές δραστηριότητες κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας ως προς τον το δείκτη play, frame, learner autonomy.

RQ2

H0-2: Μηδενική Υπόθεση: Με τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση σε συνδυασμό με σύγχρονες και νέες μέθοδος διδασκαλίας δεν είναι δυνατόν ένα e-course να υποστηρίξει και να βοηθήσει τους μαθητές στην προσπάθεια εκμάθησης των γαλλικών (ως δεύτερη ξένη γλώσσα) ως προς το δείκτη participation, engagement, satisfactio, enjoyment, motivation, academic performance.

H1-2: Εναλλακτική Υπόθεση: Με τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση σε συνδυασμό με σύγχρονες και νέες μέθοδος διδασκαλίας είναι δυνατόν ένα e-course να υποστηρίξει και να βοηθήσει τους μαθητές στην προσπάθεια εκμάθησης των γαλλικών (ως δεύτερη ξένη γλώσσα ως προς το δείκτη participation, engagement, satisfactio, enjoyment, motivation, academic performance).

RQ3

H0-3: Μηδενική Υπόθεση: Οι ίδιοι οι μαθητές δεν θεωρούν ότι η ατομική και η ομαδική εκπαιδευτική δραστηριότητα ανά διδακτική ενότητα και συνολικά, μπορεί να συμβάλλει στην επίτευξη των διδακτικών και μαθησιακών στόχων με τη χρήση της πλατφόρμας και διαμέσου ενός παιχνιδιάρικου πλαισίου.

H1-3: Εναλλακτική Υπόθεση: Οι ίδιοι οι μαθητές θεωρούν ότι η ατομική και η ομαδική εκπαιδευτική δραστηριότητα ανά διδακτική ενότητα και συνολικά, μπορεί να συμβάλλει στην επίτευξη των διδακτικών και μαθησιακών στόχων με τη χρήση της πλατφόρμας και διαμέσου ενός παιχνιδιάρικου πλαισίου.

3.6. Εννοιολογικοί & Λειτουργικοί Ορισμοί Μεταβλητών

Στη συνέχεια παρουσιάζονται οι εννοιολογικοί και λειτουργικοί ορισμοί των κυριότερων μεταβλητών που χρησιμοποιήθηκαν στα πλαίσια της ερευνητικής διπλωματικής εργασίας.

3.6.1. Εννοιολογικοί Ορισμοί

Εκπαίδευση

Εκπαίδευση, ένας ορισμός που σχετίζεται με μεθόδους διδασκαλίας και μάθησης σε σχολεία ή με περιβάλλον που μοιάζουν με σχολείο σε αντίθεση με διάφορα μη τυπικά και ανεπίσημα μέσα κοινωνικοποίησης (π.χ. σχέδια αγροτικής ανάπτυξης και εκπαίδευση μέσω σχέσεων γονέα-παιδιού). Η εκπαίδευση μπορεί να θεωρηθεί ως η μετάδοση των αξιών και της συσσωρευμένης γνώσης μιας κοινωνίας (Robert F. Arnove).

Παιχνιδοποίηση

Οι Deterdin et al. εξηγούν ότι ένα παιχνιδοποιημένο σύστημα, όπως ένα παιχνίδι, έχει συνήθως κανόνες και είναι προσανατολισμένο στον στόχο. Η παιχνιδοποίηση δεν είναι ένα πλήρες παιχνίδι, αν και χρησιμοποιεί πολλές τεχνικές που εφαρμόζουν τα παιχνίδια όπως, επίπεδα, σαφείς στόχοι, χρονικούς περιορισμούς, κονκάρδες, σχεδιασμός παιχνιδιών με γνώμονα την αξία, πρόκληση, περιορισμένους πόρους και πίνακες κορυφαίων.

Παιχνίδι

Οι δύο κύριες αναφορές του όρου παιχνίδι είναι ο Homo Ludens, που γράφτηκε το 1938 από τους Huizinga, και Man, Play, Games, που γράφτηκε αρχικά στα γαλλικά από τον Caillois το 1961 με τον τίτλο Les Jeux et les Hommes. Η ερώτηση «Τι είναι το παιχνίδι;» μπορεί να απαντηθεί μόνο με την εξερεύνηση του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι σκέφτονται τι κάνουν ενώ παίζουν, καθώς και τι αισθάνονται. Η σκέψη για το παιχνίδι ως αναγνώριση του νοήματος μας φέρνει πιο κοντά στην κατανόηση του παιχνιδιού. Βρίσκεται στην κατανόηση που έχουμε για μια κατάσταση και όχι στα αντικείμενα που χρησιμοποιούμε ή στις ενέργειες που εκτελούμε. Αυτός ο νέος προσανατολισμός σημαίνει ότι εστιάζετε περισσότερο στον παίκτη παρά στις δραστηριότητες παιχνιδιού. Ο Henriot (1969) ορίζει το παιχνίδι ως παιχνιδιάρικη στάση. Το παιχνίδι βρίσκεται στη στάση που ακολουθούμε απέναντι σε

αντικείμενα και καταστάσεις. Αν κοιτάξουμε το παιχνίδι ως στάση, δεν μπορούμε να περιορίσουμε την έρευνά μας σε συστήματα παιχνιδιών. Εάν δείτε το παιχνίδι ως δραστηριότητα κοινωνικής διαμεσολάβησης, τότε η εστίαση πρέπει να είναι στους συμμετέχοντες σε αυτήν τη δραστηριότητα.

Πλαίσιο

Μέσω της έννοιας του πλαισίου, λαμβάνονται υπόψη όλα τα στοιχεία μιας κατάστασης: συμμετέχοντες, περιβάλλον και αντικείμενα. Αφορά επίσης συγκεκριμένα τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και, με αυτόν τον τρόπο, είναι συνεπές με μια κοινωνικοπολιτισμική προοπτική στη μάθηση που θεωρεί τις αλληλεπιδράσεις ως χώρο μάθησης. Ένα πλαίσιο είναι η ερμηνεία που κάνουμε για μια κατάσταση. Ο A. Chapman και ο Linderoth (2015) το όρισαν ως «την σιωπηρή και απρόσφορη απάντηση στην ερώτηση» τι συμβαίνει εδώ; ». Η έννοια όλων όσων συμβαίνουν σε μια κατάσταση και τα αντικείμενα που υπάρχουν μέσα της θα αλλάξουν ανάλογα με τον τρόπο με τον οποίο τη πλαισιώνουμε - με άλλα λόγια, ανάλογα με το τι πιστεύουμε ότι συμβαίνει.

Αυτονομία του μαθητή

Λίγες ερευνητικές μελέτες εξέτασαν την ανάπτυξη της αυτονομίας των μαθητών σε σχέση με τη χρήση της παιχνιδοποίησης σε περιβάλλον FLL. Η αυτονομία των μαθητών ορίζεται παραδοσιακά ως ο έλεγχος της μάθησης κάποιου (Holec, 1979). Τόσο ο Lombardi (2015) όσο και ο Perry (2015a, 2015b) ανέφεραν στα αποτελέσματά τους ότι οι μαθητές απολάμβαναν τον έλεγχο της μάθησής τους. Οι παιχνιδοποιημένες δομές τους επιτρέπουν να προσαρμόσουν την ποσότητα και τον τύπο εργασιών στα δικά τους προγράμματα και ενδιαφέροντα.

Συμμετοχή και Εμπλοκή

Η συμμετοχή και εμπλοκή των μαθητών είναι θέματα κοινά στις μελέτες της παιχνιδοποίησης της εκπαίδευσης. Ορισμένες πτυχές της συμμετοχής των μαθητών αλληλεπικαλύπτονται με τον ορισμό της εμπλοκής των μαθητών που έχει ως αποτέλεσμα αυτοί οι δύο ορισμοί να εμφανίζονται μαζί σε ορισμένες μελέτες. Η συμμετοχή θεωρείται συχνά παρούσα και ενεργή, ενώ χρησιμοποιείται μερικές φορές σε σχέση με τον αριθμό και την ποικιλία των εργασιών που εκτελούνται. Ωστόσο, συχνά ορίζεται ως μια πτυχή της

εμπλοκής. Όταν οι μαθητές εμπλακούν, συμμετέχουν περισσότερο, πράγμα που σημαίνει ότι είναι πιο δραστήριοι.

Ικανοποίηση και Απόλαυση

Στον κλάδο του επιχειρηματικού προσανατολισμού, οι αρχές παιχνιδοποίησης είναι συνώνυμες με ένα εύκολο τρόπο που κάνει βαρετές δραστηριότητες πιο διασκεδαστικές. Οι περισσότερες μελέτες έχουν συμφωνήσει ότι η παιχνιδοποίηση έχει θετική επίδραση στο επίπεδο απόλαυσης των μαθητών (Barata et al., 2013; Berns, Isla-Montes, Palomo-Duarte, & Doderio, 2016; De Freitas & De Freitas, 2013 ; Iosup & Erema, 2014; Lombardi, 2015; Perry, 2015a, 2015b). Σε γενικές γραμμές, το περιβάλλον και οι αποστολές της παιχνιδοποιημένης μάθησης θεωρούνται διασκεδαστικά, παιχνιδιάρικα και ευχάριστα από τους μαθητές, οι οποίοι εκφράζουν μια θετική στάση απέναντι στις μαθησιακές δραστηριότητες όταν αυτές ακολουθούν τις αρχές της παιχνιδοποίησης. Εξίσου σημαντικό, είναι το γεγονός ότι οι μαθητές πιστεύουν ότι τα μαθήματα παιχνιδοποίησης είναι ευεργετικά για τη μάθησή τους (De Freitas & De Freitas, 2013; Iosup & Erema, 2014).

Κίνητρο

Τα σήματα και άλλα συστήματα επίτευξης φαίνεται να ενθαρρύνουν τους μαθητές. Τα επιτεύγματα καθοδηγούν τους μαθητές υποδεικνύοντας τους τύπους συμπεριφοράς ή αλληλεπιδράσεων που συνιστώνται στη μάθησή τους. Ομοίως, επισημαίνουν πιθανές οδούς για τους μαθητές, ενώ απεικονίζουν την πρόοδό τους. Οι σαφείς στόχοι και οι πορείες, εκτός από την άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με την πρόοδο, είναι σημαντικά στοιχεία του σχεδιασμού του παιχνιδιού, ειδικά όταν πρόκειται για τη δημιουργία μιας αίσθησης ροής (Salen & Zimmerman, 2004). Η κοινωνική πτυχή των παιχνιδοποιημένων παιχνιδιών, μέσω της συλλογικής εργασίας ή της αίσθησης του ότι ανήκει κανείς στην κοινότητα, βρέθηκε επίσης να είναι μια ιδιαίτερα κινητήρια δύναμη. Τα σήματα και τα συστήματα ανταμοιβής μπορεί να είναι ιδιαίτερα κινητήρια για ορισμένους μαθητές που μπορεί να θέλουν να αρχίσουν να τα συλλέγουν.

Ακαδημαϊκή επίδοση

Η θετική επίδραση της παιχνιδοποίησης στη συμμετοχή των μαθητών ή στην ώθηση τους, υποστηρίζεται ευρέως από επιστημονικές έρευνες. Ορισμένες μελέτες έχουν βρει στοιχεία

βελτίωσης της απόδοσης των μαθητών μετά την εισαγωγή λογισμικού ή προγραμμάτων σπουδών με υψηλότερα αποτελέσματα και υψηλότερα ποσοστά (Iosup & Erpema, 2014). Ομοίως, οι Berns et al.(2016) διαπίστωσαν ότι η παιχνιδοποίηση είχε θετικό αντίκτυπο στα μαθησιακά αποτελέσματα. Το πιο ενδιαφέρον είναι ότι οι μαθητές που χρησιμοποιούν πόρους μέσω παιχνιδιού τείνουν να επικεντρώνονται σε δραστηριότητες που οδηγούν σε ανταμοιβές.

3.6.2. Λειτουργικοί Ορισμοί

Παιχνιδοποίηση

Παιχνιδοποίηση στην συγκεκριμένη εργασία ορίζεται η εισαγωγή μηχανισμών και στοιχείων δυναμικής παιχνιδιού βασισμένο στην έννοια the playful frame – το παιχνιδιάρικο πλαίσιο (παιχνίδι, πλαίσιο, αυτονομία μαθητών) με σκοπό να σχεδιαστεί κατάλληλα ένα εκπαιδευτικό e-course με τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας και εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών έτσι ώστε μέσα από ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο να έρθουν σε επαφή οι εκπαιδευμένοι με το διδακτικό αντικείμενο μάθησης. Μαθαίνοντας στην ουσία παίζοντας, με την καθοδήγησή του εκπαιδευτικού, να φέρουν εις πέρας τις δοκιμασίες – δραστηριότητες που τους έχουν ανατεθεί.

Εκπαίδευση

Εκπαίδευση ορίζεται η μαθησιακή διαδικασία που θα λάβει χώρα έτσι ώστε οι εκπαιδευόμενοι να αποκτήσουν και να διατηρήσουν τις γνώσεις που θα λάβουν. Με τη μέθοδο της παιχνιδοποίησης η μάθηση θα γίνει εξ αποστάσεως σε ένα ηλεκτρονικό περιβάλλον για την εκμάθηση των γαλλικών ως ξένη γλώσσα.

Παιχνίδι

Το παιχνίδι στη διπλωματική εργασία δεν ορίζεται ως αντικείμενο αλλά κυρίως ως έννοια. Αντιπροσωπεύει το παιχνίδισμα που θα ακολουθήσουν οι εκπαιδευόμενοι κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας. Δηλαδή τις δραστηριότητες που καλούνται να ολοκληρώσουν με έναν παιχνιδιάρικο τρόπο μακριά από την παραδοσιακή διαδικασία μάθησης ενός φύλλου εργασίας ή ενός διαγωνίσματος. Οι δραστηριότητες αυτές θεωρούνται παιχνιδιάρικες γιατί εντάσσονται σε ένα πλαίσιο ενσωματωμένο με τη χρήση των ΤΠΕ στην

εκπαίδευση, εμπλουτισμένο με σύγχρονες μεθόδους διδασκαλίας και τη χρήση του διαδικτύου. Έτσι οι μαθητές καλούνται να αλληλοεπιδράσουν μεταξύ τους και να μάθουν με έναν σύγχρονο, ευχάριστο καθώς και διασκεδαστικό τρόπο εν μέσω παιχνιδιού.

Πλαίσιο

Στο πλαίσιο ορίζονται όλα τα στοιχεία της μαθησιακής διαδικασίας όπως για παράδειγμα οι συμμετέχοντες που αποτελούνται από 40 παιδιά πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, ηλικίας 8-11 ετών, το περιβάλλον που θα εξελιχθεί η μαθησιακή διαδικασία, όπου στην προκειμένη περίπτωση η διδασκαλία γίνεται εξ αποστάσεως μέσα από την πλατφόρμα Perfect eClass του φροντιστηρίου ξένων γλωσσών, αλλά και τα αντικείμενα που θα χρησιμοποιηθούν. Επιπρόσθετα εκτός από την πλατφόρμα του φροντιστηρίου οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν την πλατφόρμα Padlet για την ηλεκτρονική αρχειοθέτηση των portfolios τους καθώς και διάφορες εφαρμογές εκμάθησης ξένων γλωσσών. Η όλη εκπαιδευτική διαδικασία πλαισιώνεται γύρω από διάφορες δραστηριότητες που πρέπει να υλοποιήσουν οι μαθητές (ατομικές και ομαδικές) μέσα από σύγχρονες στρατηγικές και τεχνικές διδασκαλίας. Το παιχνιδιάρικο αυτό πλαίσιο αφορά τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις των μαθητών όπου με αυτόν τον τρόπο είναι μια κοινωνικοπολιτισμική προοπτική στην μάθηση βασισμένη πάντα στο «παιχνίδι».

Αυτονομία Μαθητών

Στη συγκεκριμένη διπλωματική, η αυτονομία των μαθητών είναι το βασικό χαρακτηριστικό. Δηλαδή, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να έχουν τον έλεγχο της μάθησης τους αλλά κυρίως να απολαμβάνουν αυτό το προτέρημα. Αυτή η παιχνιδιοποιημένη διαδικασία μάθησης που εξελίσσεται στο συγκεκριμένο e-course επιτρέπει στους μαθητές να προσαρμόσουν τις δραστηριότητες στον δικό τους τύπο και στα δικά τους ενδιαφέροντα, της σημερινής κοινωνίας που δεν είναι άλλα από τη χρήση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση, έτσι ώστε να έχουν θετική επίδραση στην ενίσχυση των κινήτρων τους για μάθηση και στην δέσμευση τους. Ο μαθητής, λοιπόν, πρέπει να έχει αυτονομία κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας, να δρα μόνος του, να μαθαίνει - παίζοντας και ο εκπαιδευτικός να έχει τον ρόλο του καθοδηγητή.

Συμμετοχή

Στην παρούσα έρευνα η συμμετοχή των μαθητών γίνεται εξ αποστάσεως. Η πλατφόρμα eClass που χρησιμοποιείται προσφέρει τη δυνατότητα στον μαθητή να ολοκληρώσει και να συμμετέχει σε δραστηριότητες ατομικές και ομαδικές. Κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας οι μαθητές θα πρέπει να συμμετέχουν και μέσω των εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών που τους δόθηκαν, έτσι ώστε να υλοποιήσουν τις σχετικές δραστηριότητες που τους έχουν ανατεθεί. Επίσης, έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν και προφορικά, κάνοντας ασκήσεις με παιχνίδια ρόλων μεταξύ τους κατά την διάρκεια των μαθημάτων.

Εμπλοκή

Αν και εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η εμπλοκή των μαθητών παίζει σημαντικό ρόλο και ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρακολουθεί την εμπλοκή των μαθητών κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Η αξιολόγηση θα γίνει με βάση την εμπλοκή του μαθητή στις ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες του e-course. Δηλαδή ο εκπαιδευτικός ελέγχει κατά πόσο ο μαθητής παρακινούσε τη συζήτηση για περαιτέρω διερεύνηση του θέματος, εάν απαντούσε ή διατύπωνε ερωτήσεις, εάν έκανε απορίες, εάν βοηθούσε κάποιο συμμαθητή του για τυχόν απορίες αλλά και αν συμμετείχε σε δραστηριότητες χωρίς την παρότρυνση του εκπαιδευτικού του.

Ικανοποίηση

Σε αυτό το βήμα ελέγχεται το αίσθημα ικανοποίησης των εκπαιδευομένων, η συμπεριφορά αλλά και η θετική τους στάση ως προς την εκπαιδευτική τους εμπειρία με τη συγκεκριμένη θεματική (εκμάθηση των γαλλικών μέσω παιχνιδοποίησης) τα οποία σχετίζονται με την ανταμοιβή και την επίτευξη των προσωπικών τους προσδοκιών. Δηλαδή, στην αίσθηση που θα λάβει ο εκπαιδευτικός, εάν φαίνονται ενθουσιασμένοι και πρόθυμοι να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες τους (ατομικές και ομαδικές) ή εάν θα αδιαφορούν και να φαίνονται πιεσμένοι μέσα από τις συζητήσεις, τις αλληλεπιδράσεις με τους συμμαθητές τους αλλά και από την συμπλήρωσή των σχετικών ερωτηματολογίων.

Απόλαυση

Η απόλαυση στην συγκεκριμένη έρευνα ορίζεται στο να κάνει με έναν εύκολο τρόπο τις «βαρετές» δραστηριότητες πιο διασκεδαστικές. Δηλαδή, οι μαθητές κατά τη διάρκεια της

εκπαιδευτικής διαδικασίας, χρησιμοποιώντας τις εφαρμογές εκμάθησης ξένων γλωσσών, τις διάφορες πλατφόρμες που τους έχουν ανατεθεί για την ολοκλήρωση της έρευνας αλλά και τη χρήση της πλατφόρμας eClass για την υλοποίηση του e-course, να βρίσκουν την εμπειρία τους: «διασκεδαστική», «χρήσιμη», και «παρακινητική». Η ένταξη λοιπόν της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση θα πρέπει να έχει θετική επίδραση στο επίπεδο απόλαυσης των μαθητών. Ο σκοπός της είναι να δημιουργήσει ένα περιβάλλον όπου οι μαθητές θα θεωρούν τις δραστηριότητες που πρέπει να εκπληρώσουν παιχνιδιάρικες και ευχάριστες έτσι ώστε να απολαμβάνουν την όλη διαδικασία.

Κίνητρο

Για τις ανάγκες της παρούσας έρευνας, κίνητρο ορίζεται το αίτιο που υποκινεί τον εκπαιδευόμενο να μάθει κάτι, μέσω ενός εκπαιδευτικού υλικού που σχετίζεται με τα ενδιαφέροντα του και τον βοηθάει να πιστέψει στον εαυτό του. Ως κίνητρα ορίζονται εσωτερικοί παράγοντες (ένστικτα, ανάγκες, ορμές, προθέσεις, επιθυμίες, προσδοκίες) ή και εξωτερικοί παράγοντες (ανταμοιβές, επιβραβεύσεις, επιδοκίμασιες, φόβοι, τιμωρίες) που ωθούν την συμπεριφορά του κάθε ατόμου στην πραγματοποίηση του σκοπού που έθεσε. Μέσω της παιχνιδοποίησης ο σκοπός είναι να κινητοποιηθούν οι μαθητές με την απόκτηση θετικών συναισθημάτων για τη μαθησιακή διαδικασία, έτσι ώστε με καλή διάθεση και επιμονή να καταβάλουν την ανάλογη προσπάθεια προκειμένου να φτάσουν στο επιθυμητό αποτέλεσμα. (ολοκλήρωση και έξοδος από το e-course).

Ακαδημαϊκή επίδοση

Στη συγκεκριμένη εργασία, η χρήση της παιχνιδοποίησης θα πρέπει να έχει θετική επίδραση στην ακαδημαϊκή επίδοση των μαθητών. Ο παιχνιδοποιημένος τρόπος διδασκαλίας της συγκεκριμένης έρευνας και η χρήση παιχνιδιού κατά τη διάρκεια του μαθήματος έχει σκοπό να αποδείξει τη βελτίωση της απόδοσης των μαθητών σε υψηλότερα αποτελέσματα και ποσοστά σε σχέση με τον παλαιότερο παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας.

3.7. Σχεδιασμός Έρευνας

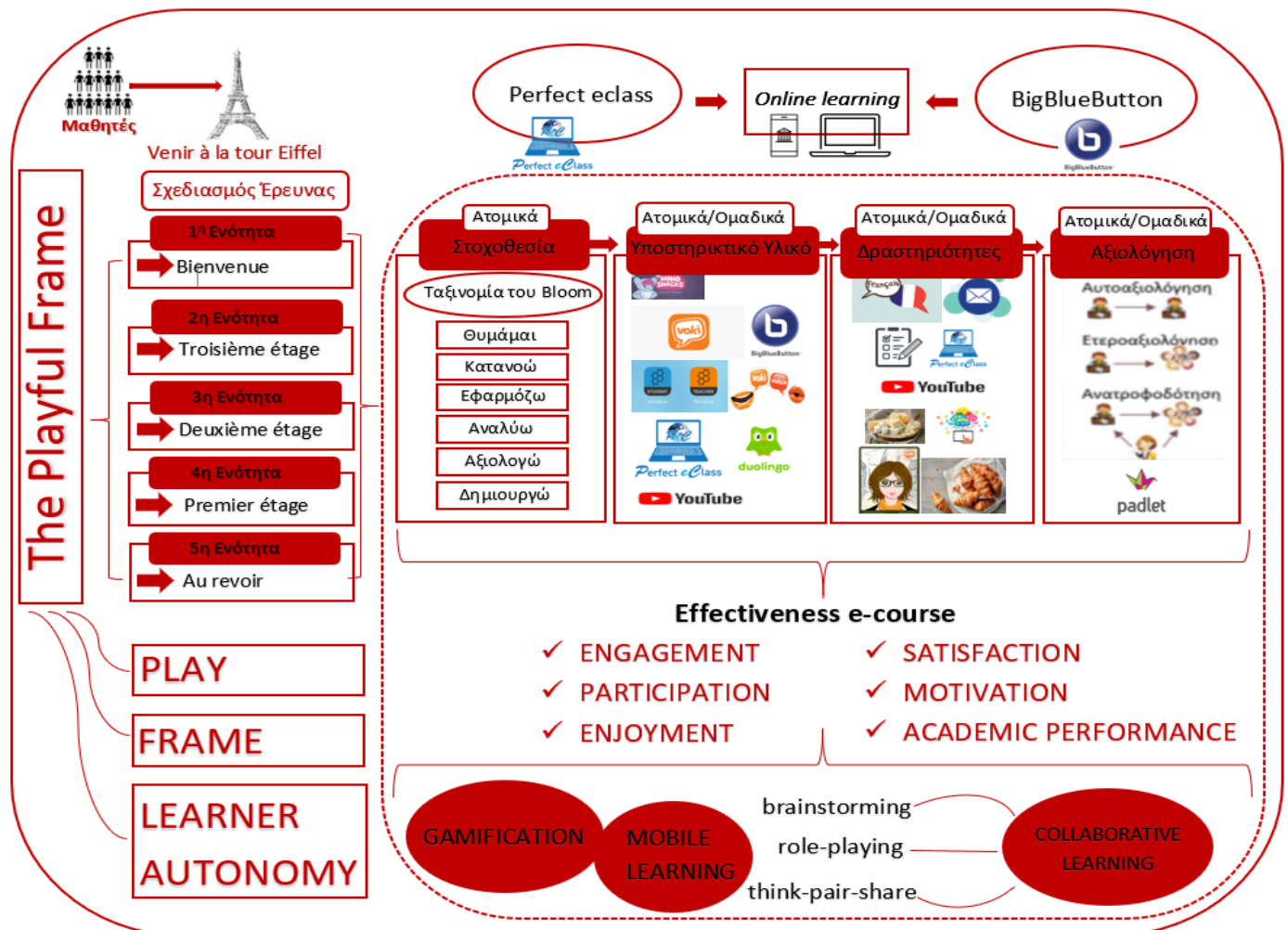
Στη συγκριμένη εργασία σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε ένα e-course για την εκμάθηση των γαλλικών ως ξένη γλώσσα. Σκοπός ήταν να αποδειχθεί η αποτελεσματικότητα του αλλά και εάν τελικά η χρήση της τεχνολογίας και της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευσή μπορούν να βοηθήσουν τη μαθησιακή διαδικασία, σε αντίθεση με τον παραδοσιακό τρόπο εκμάθησης ξένων γλωσσών. Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα είχε τίτλο «Venir à la Tour Eiffel», «Έλα στον Πύργο του Άιφελ», βασισμένο στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση με τη χρήση ασύγχρονης πλατφόρμας eClass αλλά και σύγχρονης μέσα από την Πλατφόρμα BigBlueButton. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού ήταν να καθοδηγεί την εκπαιδευτική διαδικασία, ορίζοντας τα διαδικτυακά μαθήματα αλλά και αναρτώντας το υλικό μέσα από την ασύγχρονη πλατφόρμα. Οι εκπαιδευόμενοι με την σειρά τους παρακολουθούσαν τη διδασκαλία των μαθημάτων μέσα από τις δικές τους ηλεκτρονικές εφαρμογές (κινητές συσκευές, tablet, ηλεκτρονικούς υπολογιστές) ώστε να έχουν πρόσβαση στο ψηφιακό υλικό για να ολοκληρώσουν τις online δραστηριότητές τους. Στην ερευνητική παρέμβαση συμμετείχαν 40 μαθητές που διδάσκονται τα γαλλικά ως ξένη γλώσσα σε φροντιστήριο ξένων γλωσσών και οι μετρήσεις έγιναν πριν, κατά τη διάρκεια αλλά και μετά τη διδακτική παρέμβαση. Ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός βασίστηκε στην έννοια The Playful Frame - Το Παιχνιδιάρικο Πλαίσιο το οποίο χωρίζεται στους εξής 3 πυλώνες: Παιχνίδι, Πλαίσιο, Αυτονομία Μαθητών, ενώ παράλληλα ενισχύθηκε με σύγχρονες τεχνικές αλλά και στρατηγικές συνεργατικής μάθησης, με Παιχνιδοποίηση και τη χρήση των Web 2.0. Technologies.

Η εκπαιδευτική παρέμβαση ξεκίνησε με ένα σενάριο μελέτης περίπτωσης, το οποίο έλεγε : *«Η καθηγήτρια των γαλλικών σας έθεσε μια συναρπαστική δοκιμασία! Είστε όλοι κλειδωμένοι σε αυτό το εικονικό εργαστήριο το οποίο σας έχει μεταφέρει στην πανέμορφη πόλη του Παρισιού και συγκεκριμένα στο πιο διάσημο αξιοθέατο του κόσμου, τον Πύργο του Άιφελ. Από αυτή τη στιγμή βρίσκεστε στον τρίτο όροφο του Πύργου όπου εκεί είναι το υπέροχο εστιατόριο, θα ξεκινήσετε μόνοι αλλά στη συνέχεια θα πρέπει να βρείτε όλοι από έναν σύμμαχο έτσι ώστε μαζί, βοηθώντας ο ένας τον άλλον, ανταλλάζοντας τις απόψεις και τις ιδέες σας να καταφέρετε να περάσετε όλες τις δοκιμασίες, κατεβαίνοντας πρώτα στο δεύτερο όροφο, στη συνέχεια στον πρώτο και τέλος να φτάσετε στο ισόγειο για να εξέλθετε. Από κάθε ατομική και ομαδική δοκιμασία κερδίζεται βραβεία – badges τα οποία αυξάνονται στο τέλος κάθε δραστηριότητας. Η περιπέτεια ξεκινάει!!!»*. Οι μαθητές κλήθηκαν να

ολοκληρώσουν 5 ενότητες όπου η πρώτη και η τελευταία αποτελούσαν την ενότητα προετοιμασίας του ηλεκτρονικού μαθήματος και την ενότητα του τερματισμού, ενώ οι υπόλοιπες 3 διδακτικές ενότητες συνδέονταν με το γνωστικό αντικείμενο του κεφαλαίου (τρόφιμα-ροφήματα). Το εκπαιδευτικό σενάριο αποτελείται από τέσσερις βασικούς πυλώνες ο κάθε ένας από τους οποίους περιλαμβάνει :

- Στοχοθεσία
- Υποστηρικτικό Υλικό
- Δραστηριότητες
- Αξιολόγηση

Ο σχεδιασμός της ερευνάς αποτυπώνεται στο παρακάτω σχήμα:



Σχήμα 2. Σχεδιασμός Έρευνας «Venir à la tour Eiffel»

3.7.1. Στοχοθεσία

Το 1956 ο Benjamin Bloom, ένας εκπαιδευτικός ψυχολόγος στο πανεπιστήμιο του Σικάγο, πρότεινε μια ταξινόμηση-κατάταξη (ταξινομία) σε ιεραρχική μορφή των εκπαιδευτικών στόχων (*educational objectives*).

Ταξινόμηση Γνωστικών Στόχων

- ✓ Η μάθηση κλιμακώνεται σε 6 διαφορετικά ιεραρχικώς δομημένα επίπεδα.
- ✓ Τα επίπεδα αυτά κατά ανιούσα τάξη πολυπλοκότητας και παιδαγωγικής σπουδαιότητας είναι τα εξής:



Εικόνα 6. Διδακτικοί Στόχοι & Ταξινόμηση Στόχων του Bloom. Πηγή : <https://www.slideshare.net/vasilisdr/didaktikoi-stoxoi-taxinomia-bloom>

Έτσι λοιπόν η κατάταξη των στόχων που τέθηκαν στους μαθητές για την υλοποίηση της έρευνας βασίστηκε στην αναθεωρημένη ταξινομία του Bloom όπου το 2000 ένας πρώην μαθητής του Bloom, ο Lorin Anderson, μαζί με τον Krathwohl, έκαναν αλλαγές στο μοντέλο, αντικατέστησαν τα ουσιαστικά με ρήματα και στην κορυφή της πυραμίδας εγκαταστάθηκε το ρήμα δημιουργώ (που αντικατέστησε τη σύνθεση), ενώ πριν υπήρχε η αξιολόγηση.



Εικόνα 7. Εκπαιδευτικοί στόχοι: Αναθεωρημένη έκδοση της ταξινομίας του Bloom

Οι μαθητές ξεκινώντας από κάτω προς τα πάνω κατά τη διάρκεια αλλά και στο τέλος της δοκιμασίας θα πρέπει να είναι ικανοί να αποτυπώσουν τα παρακάτω ρήματα :

Επίπεδο 1^ο : Θυμάμαι:

Ο μαθητής φέρει στο μυαλό του προηγούμενες μνήμες, θυμάται δηλαδή τι έχει μάθει μέχρι τη στιγμή που αρχίζει η διδασκαλία του μαθήματος (γραμματικά φαινόμενα και λεξιλόγιο – σύνθεση γραπτής έκθεσης παρουσίασης του εαυτού τους).

Επίπεδο 2^ο : Κατανοώ:

Ο μαθητής λαμβάνει πληροφορίες αλλά δεν μένει παθητικός δέκτης, συμμετέχει στο μάθημα (επιλέγει το καινούργιο γραμματικό φαινόμενο και λεξιλόγιο).

Επίπεδο 3^ο : Εφαρμόζω:

Ο μαθητής αντιδρά, απαντά σε ερωτήσεις, κάνει απορίες (εφαρμόζει τη νέα γνώση σε αυθεντικά περιβάλλοντα, ανάρτηση βίντεος – εικόνων με φαγητά, σχολιασμοί - συζητήσεις).

Επίπεδο 4^ο : Αναλύω:

Ο μαθητής αναλύει τις πληροφορίες στο μυαλό του, αντιδρά, λαμβάνει όλες τις πληροφορίες, τις επεξεργάζεται (οργανώνει το γραπτό λόγο και συνδέει τις καινούργιες γνώσεις για την παραγωγή έργου μέσω παιχνίδια ρόλων).

Επίπεδο 5^ο : Αξιολογώ:

Ο καθηγητής ελέγχει αν έχουν αντιληφθεί το μάθημα, θέτει ερωτήσεις, θέτει δραστηριότητες, αξιολογεί (ελέγχει την πορεία του κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας και αξιολογεί την προσπάθεια του αλλά και των συμμαθητών του).

Επίπεδο 6^ο : Δημιουργώ:

Στηριζόμενοι στο τι έχουν μάθει οι μαθητές παράγουν, δημιουργούν, δείχνουν τι έχουν εμπειδώσει (παράγει στα γαλλικά συνδυάζοντας τις νέες γνώσεις, σκηνοθετεί ένα διάλογο – σχεδίαση πόστερ).

Γενικοί Στόχοι :

Οι μαθητές πρέπει να εξοικειωθούν με το νέο μαθησιακό περιβάλλον της Πλατφόρμας Perfect eClass, να εξασκηθούν στην επίλυση δραστηριοτήτων μέσω εργαλείων αλλά και να εξοικειωθούν με συνεργατικές στρατηγικές μάθησης.

Συνιστώσες της Έννοιας «The Playful Frame» και Στόχοι Σεναρίου

Στόχοι σχετικοί με το FRAME (engagement, participation, motivation)

- ✓ Να συμμετέχουν ενεργά κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας.
- ✓ Να εξοικειωθούν με το νέο μαθησιακό περιβάλλον της Πλατφόρμας Perfect eClass.
- ✓ Να συνδέουν τις γνώσεις τους για την παραγωγή έργου.
- ✓ Να εξοικειωθούν με συνεργατικές στρατηγικές μάθησης.

Στόχοι σχετικοί με το GAME (enjoyment, satisfaction)

- ✓ Να νιώθουν ευχαρίστηση κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας.
- ✓ Να νιώθουν συναισθήματα χαράς για την προσωπική τους προσπάθεια.
- ✓ Να νιώθουν ικανοποίηση για την προσπάθεια που έχουν καταβάλει.

Στόχοι σχετικοί με το LEARNER AUTONOMY (academic performance)

- ✓ Να ελέγχουν την πορεία τους στη μαθησιακή διαδικασία.
- ✓ Να οργανώνουν το χρόνο τους.
- ✓ Να εφαρμόζουν τη νέα γνώση σε αυθεντικά περιβάλλοντα.
- ✓ Να νιώθουν ικανοί να αξιολογούν τον εαυτό τους αλλά και τους συμμαθητές τους.

Σχήμα 3. Συνιστώσες της Έννοιας «The Playful Frame» και Στόχοι Σεναρίου

3.7.1.1. Εμπλεκόμενοι Ρόλοι και Δραστηριότητες

Εκπαιδευτικός

- Δημιουργία κατάλληλου κλίματος μέσω μιας ξενάγησης στην Πλατφόρμα, με σκοπό να εντάξει τους μαθητές στο νέο εκπαιδευτικό περιβάλλον.
- Προετοιμάζει τη στοχοθεσία, το υποστηρικτικό υλικό, τις δραστηριότητες κάθε ενότητας και τις ρουμπρίκες αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης.
- Καθορίζει τη σειρά των δραστηριοτήτων.
- Καθοδηγεί υποστηρικτικά τις ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες.
- Συντονίζει τις ομάδες.
- Ανατροφοδοτεί με σκοπό την βελτίωση των εκπαιδευομένων.
- Χρησιμοποιεί σύγχρονες στρατηγικές και τεχνικές διδασκαλίας με σκοπό να εντάξει την Παιχνιδοποίηση στη Μάθηση.
- Χρησιμοποιεί συνεργατικές στρατηγικές με σκοπό να προωθήσει την επικοινωνία και τη συνεργατικότητα μεταξύ των εκπαιδευομένων.

- Παρουσιάζει ελκυστικό ψηφιακό υποστηρικτικό υλικό (βίντεος, εικόνες) προκαλώντας την κινητοποίηση των εκπαιδευομένων, αυξάνοντας το ενδιαφέρον τους για την απόκτηση της νέας γνώσης.
- Παρέχει οδηγίες στους εκπαιδευόμενους για το πως πρέπει να κινηθούν ώστε να ολοκληρώνουν επιτυχώς τις ενότητες τους ηλεκτρονικού μαθήματος.
- Παρακινεί τους εκπαιδευόμενους να αντιληφθούν την σημασία όσων διδάσκονται και να θέσουν τους προσωπικούς τους στόχους.
- Αξιολογεί όλους τους εκπαιδευόμενους με βάση τα ίδια κριτήρια.

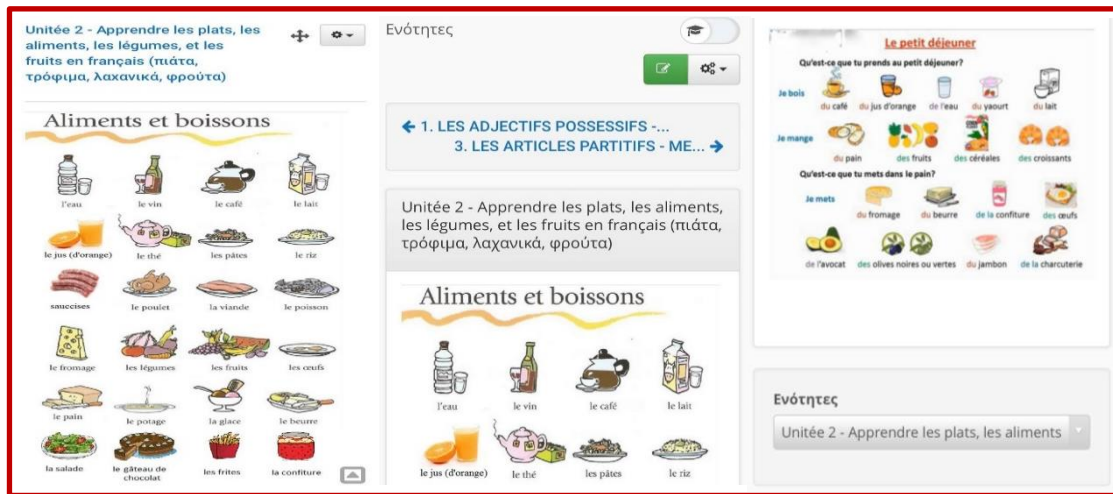
Εκπαιδευόμενος

- Εκτελεί τις δραστηριότητες με σκοπό να αποκτήσει την νέα γνώση.
- Επικοινωνεί σύγχρονα και ασύγχρονα με τους συνεκπαιδευμένους του αλλά και με τον εκπαιδευτικό.
- Μελετάει τον εκπαιδευτικό ψηφιακό υλικό έτσι ώστε να ολοκληρώσει επιτυχώς τις δραστηριότητες του.
- Συνεργάζεται με τους συνεκπαιδευμένους του στα πλαίσια που έχουν οριστεί εξ αρχής από τον εκπαιδευτικό.
- Συμμετέχει στις δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης.
- Επιλέγει το δικό τους ρυθμό μάθησης σύμφωνα στα πλαίσια που έχουν οριστεί από τον εκπαιδευτικό.
- Χρησιμοποιεί το διαδίκτυο για την αξιοποίηση πληροφοριών με σκοπό να ενταχθεί και να ανακαλύψει μόνος του το νέο διδακτικό αντικείμενο.

Ομάδα Εκπαιδευομένων

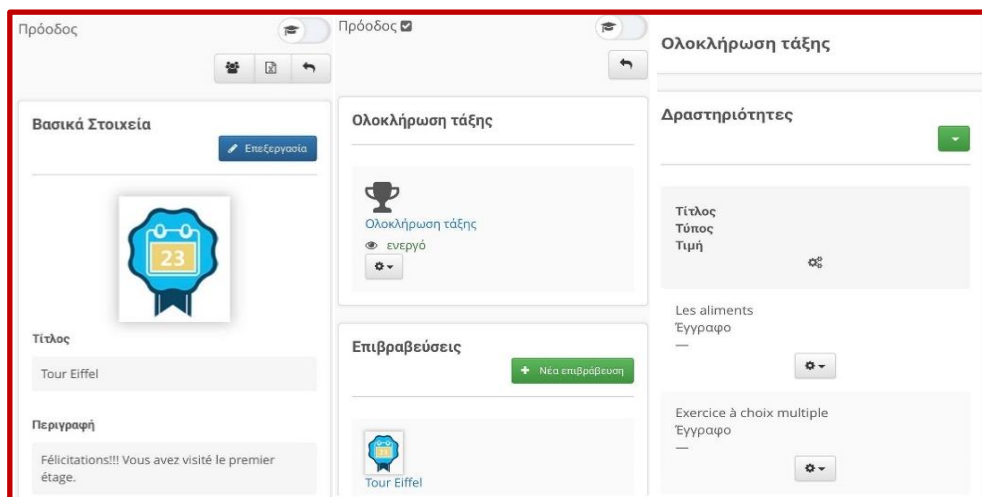
- Κάνουν υποθέσεις, επεξεργάζονται τις προηγούμενες γνώσεις τους, προβάλλουν τις ιδέες τους και εισηγήσεις τους.
- Οργανώνουν τις νέες γνώσεις, τις επεξεργάζονται, τις εμπλουτίζουν αλλά και ενθαρρύνονται να τις μοιραστούν με τους συμμαθητές τους.
- Διαλέγουν ιδέες και υλικό και παίρνουν αποφάσεις.
- Αλληλεπιδρούν με τα μέλη των ομάδας τους, μοιράζοντας όλοι τις απόψεις τους, στηρίζοντας ο ένας τον άλλο
- Δέχονται την ανατροφοδότηση από τον εκπαιδευτικό.

Σε κάθε ενότητα αναλύονται οι στόχοι και οι σκοποί της και ειδικότερα στην αρχή κάθε ενότητας οι στόχοι και οι σκοποί του συγκεκριμένου ηλεκτρονικού μαθήματος.



Εικόνα 8. Παράδειγμα Στοχοθεσία Ενότητας

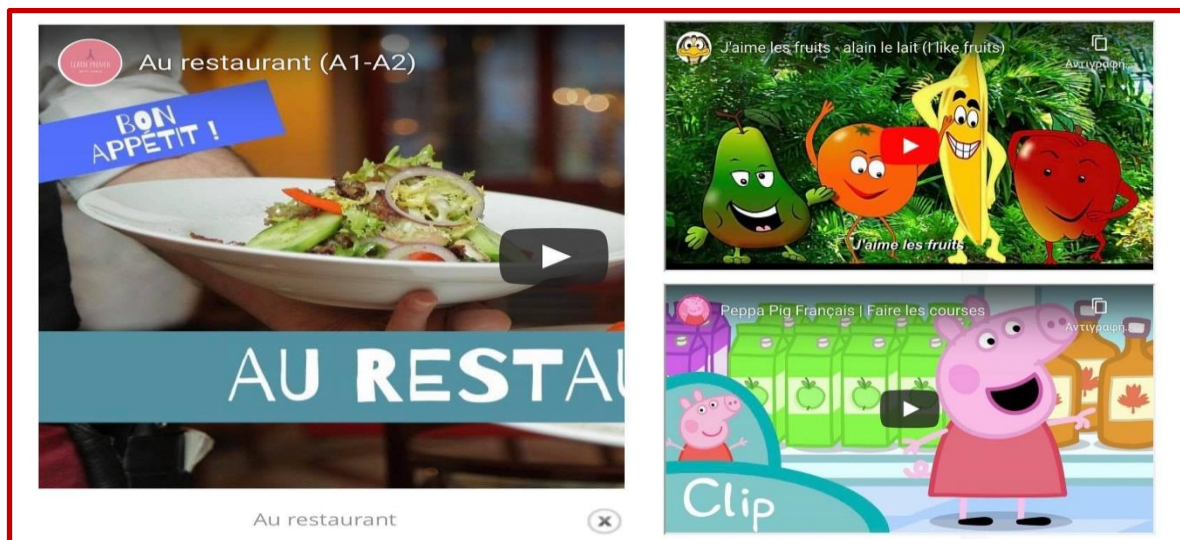
Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση κάθε ενότητας (βλ. εικόνα 8) οι εκπαιδευόμενοι λάμβαναν επιβράβευση, ένα βραβείο – badge. (βλ. εικόνα 9). Δεν υπήρχε ποσοστό για την ολοκλήρωση κάθε ενότητας, η αποτίμηση γινόταν μετά την επιτυχή ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων και την συμπλήρωση των σχετικών ρουμπρικών αξιολόγησης (βλ. παράρτημα Β). Η κλίμακα της ρουμπρικής του εκπαιδευομένου ορίζεται από το χαμηλότερο στο υψηλότερο επίπεδο ως εξής : «Καθόλου», «Λίγο», «Μέτρια», «Αρκετά», «Πολύ» (βλ. παράρτημα Β).



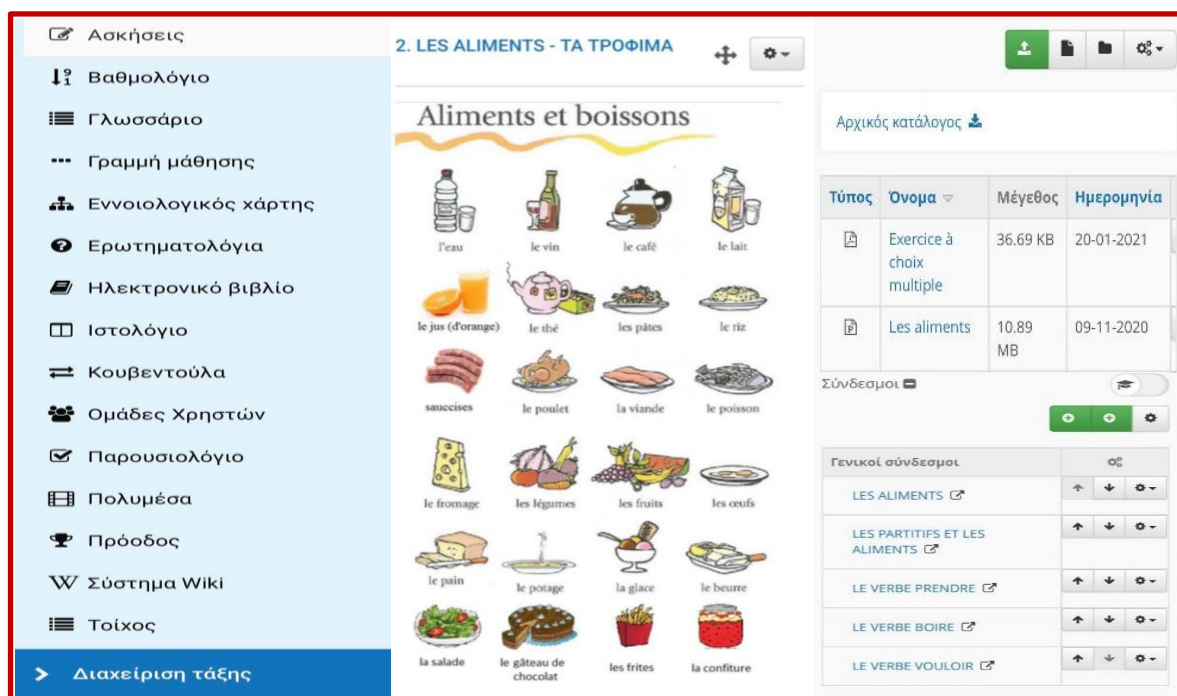
Εικόνα 9. Στιγμιότυπο Οθόνης (badge – επιβραβεύσεις)

3.7.2. Υποστηρικτικό Υλικό

Ένας από τους βασικούς πυλώνες του e-course είναι και το υποστηρικτικό υλικό το οποίο συμπεριλαμβάνει μια ποικιλία οπτικοακουστικών μέσων όπως για παράδειγμα αρχεία, έγγραφα, εικόνες, βινέο σχετικά με το διδακτικό αντικείμενο (βλ. εικόνα 10 & 11).



Εικόνα 10. Στιγμιότυπο Οθόνης συστήματος – Παράδειγμα 1 (αναρτημένα βινέο)



Εικόνα 11. Στιγμιότυπο Οθόνης συστήματος – Παράδειγμα 2 (αναρτημένες δραστηριότητες)

3.7.3. Δραστηριότητες

Οι δραστηριότητες του συγκεκριμένου e-course χωρίζονται σε δύο κατηγορίες, σε ατομικές και ομαδικές.

Οι ατομικές περιλαμβάνουν εργασίες όπως, παρουσίαση του εαυτού τους απαντώντας σε μια σειρά ερωτήσεων, προβολή συγκεκριμένου βίντεο με σχολιασμό, επίλυση διαδικτυακών δραστηριοτήτων στην ηλεκτρονική πλατφόρμα αλλά και μέσω εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών και αυτοστοχασμός (self-reflection) όσον αφορά το συγκεκριμένο διδακτικό αντικείμενο. Οι ομαδικές περιλαμβάνουν την συμμετοχή στις συζητήσεις, τους σχολιασμούς σε φόρουμ, το παιχνίδι ρόλων και την ομαδική συνεργασία για τη δημιουργία και παρουσίαση του τελικού πόστερ.

3.7.4. Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση των εκπαιδευομένων πραγματοποιήθηκε με τη μορφή της αυτοαξιολόγησης και της ετεροαξιολόγησης, όπου οι εκπαιδευόμενοι με βάση ρουμπρικών αξιολόγησαν τις εργασίες τους και των συναικπαιδευόμενων τους (βλ. παράρτημα Β), αλλά και ανατροφοδότησης από τον εκπαιδευτικό. Επίσης, στην αξιολόγηση συμπεριελήφθησαν και τα e-portfolios των μαθητών που κρατούσαν σε ηλεκτρονική μορφή στην πλατφόρμα Padlet. Η αξιολόγηση εφαρμόστηκε σε τρία είδη:

- *Αρχική-διαγνωστική αξιολόγηση:* εφαρμόστηκε στην αρχή της εκπαιδευτικής διαδικασίας έτσι ώστε να εξεταστούν οι εμπειρίες, οι γνώσεις των μαθητών με το γνωστικό αντικείμενο και το ενδιαφέρον τους για τη χρήση της τεχνολογίας.
- *Συνεχής αξιολόγηση:* Η συνεχής αξιολόγηση είναι γνωστή και ως συντρέχουσα ή διαμορφωτική. Καθορίστηκε από τη συμπεριφορά, τη συμμετοχή και κυρίως τη μεταξύ τους συνεργατικότητα κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής παρέμβασης. Ο εκπαιδευτικός παρακολουθούσε τη συνέπεια τους, την ποιότητα αναρτήσεων τους στους χώρους συζητήσεων (forum), και στον διαδικτυακό χώρο Padlet, την παρουσία τους στα διαδικτυακά μαθήματα αλλά και τη συμμετοχή τους στις δραστηριότητες της πλατφόρμας Perfect eClass.
- *Τελική αξιολόγηση:* καθορίστηκε μετά την ολοκλήρωση της διδακτικής παρέμβασης από τον εκπαιδευτικό, όπου λήφθηκαν υπόψη οι αξιολογήσεις που έλαβε ο

εκπαιδευόμενος στις ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες, η συμμετοχή του, η συνέπεια του και γενικότερα για τη θετική του στάση απέναντι στο e-course.

3.8. Συμμετέχοντες

Η παρούσα έρευνα απευθύνεται σε μαθητές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης που διδάσκονται τη Γαλλική σαν δεύτερη ή και τρίτη γλώσσα, θέλοντας να την προσεγγίσουν με καινοτόμο τρόπο. Υλοποιώντας ένα e-course, προωθώντας την Παιχνιδοποίηση στην Εκπαίδευση (Gamification) σε συνδυασμό με Σύγχρονες Στρατηγικές και Τεχνικές Διδασκαλίας έτσι ώστε να διερευνηθεί εάν αυτός ο τρόπος διδασκαλίας σε αντίθεση με τον «παραδοσιακό», τελικά, μπορεί να υποστηρίξει και να τους βοηθήσει στην προσπάθεια εκμάθησης των γαλλικών.

Προκειμένου οι μαθητές να συμμετέχουν σε αυτό είναι απαραίτητο να έχουν προϋπάρχουσες γνώσεις (να έχουν διδαχθεί τουλάχιστον κάποιες ενότητες από το προηγούμενο εγχειρίδιο του συγκεκριμένου τεύχους «Ulysse à Paris 1» έτσι ώστε να γνωρίζουν κάποιους χαιρετισμούς – γεια σας, καλησπέρα, αντίο – αλλά και ερωτήσεις όπως : Τι κάνεις; Πως ονομάζεσαι; Πως είσαι; Κλπ.) Επίσης, οι μαθητές θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση της τεχνολογίας και των τεχνολογικών εργαλείων και την περιήγηση σε ηλεκτρονικά περιβάλλοντα μάθησης. Επιπλέον, είναι απαραίτητο να υπάρχει η δυνατότητα σύνδεσης στο διαδίκτυο έτσι ώστε να έχουν την πρόσβαση στις προτεινόμενες ηλεκτρονικές εφαρμογές και πλατφόρμες για το διαθέσιμο εκπαιδευτικό υλικό.

3.8.1. Δείγμα Έρευνας

Στην παρούσα έρευνα συμμετείχαν 40 μαθητές (23 αγόρια 17 κορίτσια) ηλικίας 8-11 ετών (Γ'–ΣΤ' τάξης δημοτικού) από έναν Όμιλο Ξένων Γλωσσών όπου δόθηκε η άδεια, με έδρα την Αθήνα, Ελλάδα. Όλοι οι μαθητές έχουν ως μητρική γλώσσα τα ελληνικά ενώ ένα μικρό ποσοστό έχει επίσης, τα αγγλικά ή τα γερμανικά. Επίσης, όλοι οι μαθητές διδάσκονται ως ξένη γλώσσα τα αγγλικά και κάποιοι επιπρόσθετα τα γερμανικά, γεγονός που τους βοήθησε να ενταχθούν και να κατανοήσουν καλύτερα τη γραμματική της γαλλικής γλώσσας. Όλοι οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση κινητών συσκευών αλλά κυρίως ηλεκτρονικού υπολογιστή εφόσον η Πληροφορική διδάσκεται ως αυτόνομο μάθημα από την Α' τάξη δημοτικού. Οι μαθητές είχαν ξανά την ευκαιρία να παρακολουθήσουν διαδικτυακά μαθήματα την προηγούμενη σχολική χρονιά 2019-2020 λόγω της παγκόσμιας πανδημίας

COVID-19. Έτσι χειρίστηκαν εξαιρετικά τα τεχνολογικά εργαλεία που τους είχαν ανατεθεί χωρίς ιδιαίτερο άγχος και ανησυχία εφόσον είχαν ήδη προσαρμοστεί στα νέα δεδομένα της εποχής, με αποτέλεσμα να καταφέρουν όλοι να ολοκληρώσουν με επιτυχία το ζητούμενο. Επιπλέον η έρευνα πραγματοποιήθηκε στα τέλη της σχολικής χρονιάς 2020-2021 όπου οι μαθητές είχαν ήδη γνωριστεί μεταξύ τους, γεγονός που τους βοήθησε να συνεργαστούν καλύτερα στις ομαδικές δραστηριότητες και να ευχαριστηθούν ακόμα περισσότερο την εκπαιδευτική διαδικασία.

3.9. Εργαλεία Μέτρησης της Έρευνας

Για τον σκοπό της συλλογής των δεδομένων χρησιμοποιήθηκαν, το ερωτηματολόγιο προετοιμασίας μαθητή, το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του e-course αλλά και οι ρουμπρικές αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης των εκπαιδευομένων βάση με τις δραστηριότητες (ατομικές & ομαδικές) που αξιολογήθηκαν κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

3.9.1. Ερωτηματολόγιο προετοιμασίας Μαθητή

Το συγκεκριμένο ερωτηματολόγιο αποτελείτο από 8 ερωτήσεις και δόθηκε στους 40 μαθητές που πήραν μέρος στην έρευνα, ηλικίας 8-11 ετών. Μοιράστηκε στους μαθητές στην αρχή της διαδικασίας με σκοπό να διερευνηθούν τα ενδιαφέροντα των μαθητών για τον τρόπο διδασκαλίας του μαθήματος των γαλλικών, για τη χρήση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση και τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή αλλά και διαδικτύου κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Οι ενότητες ήταν λοιπόν το μάθημα των γαλλικών και η χρήση ΤΠΕ και διαδικτύου.

3.9.2. Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του e-course

Η αξιολόγηση του e-course βασίστηκε στο συγκεκριμένο ερωτηματολόγιο όπου αποτελείτο συνολικά από 20 ερωτήσεις (18 ερωτήσεις κλειστού τύπου και 2 ερωτήσεις ανοικτού τύπου). Όλοι οι μαθητές, ο καθένας ατομικά στο τέλος της εκπαιδευτικής διαδικασίας, αφού είχαν ήδη παρακολουθήσει και ολοκληρώσει το ζητούμενο, απάντησαν το ερωτηματολόγιο με σκοπό να εντοπιστούν οι προτιμήσεις τους, αρχικά, για το υποστηρικτικό υλικό που χρησιμοποιείται στο μάθημα, για το πως θα προτιμούσαν να διεξάγεται η εκπαιδευτική διαδικασία, ο ρόλος της χρήσης των ΤΠΕ στην εκπαίδευση αλλά και τελικά ποια ήταν η

άποψη τους για το συγκεκριμένο e-course. Επίσης, μέσω του συγκεκριμένου ερωτηματολογίου εξετάστηκαν και οι εξής δείκτες (participation, engagement, satisfaction, enjoyment, motivation, academic performance).

3.9.3. Ρουμπρικές Αξιολόγησης

Για την αξιολόγηση των μαθητών χρησιμοποιήθηκαν ρουμπρικές αυτό-αξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης, από τον εκπαιδευόμενο για τον εαυτό του αλλά και προς τους συνεκπαιδευμένους του (βλ. παράρτημα Β).

3.10. Επιλογή Στατιστικών Κριτηρίων

Για την ανάλυση των στατιστικών δεδομένων αξιοποιήθηκε το στατιστικό κριτήριο t-test (one sample t-test) όπου είναι μια από τις μεθόδους ελέγχου των μέσων όρων τιμών που εφαρμόζεται πολύ συχνά στην εκπαίδευση στηριζόμενη στο Student's t-distribution (Gosset, 1908). Το t-test χρησιμοποιείται για την σύγκριση των μέσων όρων δυο συνόλων τιμών που διαφέρουν όσον αφορά ένα χαρακτηριστικό. Π.χ. θέλουμε να συγκρίνουμε τη μέση επίδοση αγοριών-κοριτσιών σε κάποιο μάθημα, θέλουμε να συγκρίνουμε τη μέση στάση αγοριών και κοριτσιών απέναντι στους Η/Υ κ.τ.λ. Για τη χρήση του t-test η εξαρτημένη μεταβλητή είναι ποσοτική (ή τα αποτελέσματα μιας κλίμακας Likert) ενώ η ανεξάρτητη είναι ποιοτική με δυο όμως μόνο τιμές. Η διατύπωση των υποθέσεων ενός ερευνητή γενικά έχει την εξής μορφή:

Μηδενική υπόθεση (H_0): οι μέσοι όροι των δυο ομάδων δεν διαφέρουν μεταξύ τους.

Εναλλακτική υπόθεση (H_1): οι μέσοι όροι διαφέρουν μεταξύ τους.

Στη συγκεκριμένη έρευνα ως μέση τιμή θεωρείται η σταθερά $c=3$ η οποία αντικατοπτρίζει τη μέση τιμή των απαντήσεων της κλίμακας Likert (1= Διαφωνώ απολύτως, 2= Διαφωνώ, 3= Ουδέτερος/η, 4= Συμφωνώ, 5=Συμφωνώ απολύτως) και εφαρμόζεται το συγκεκριμένο τεστ για να διαπιστωθεί η ύπαρξη σημαντικής διαφοράς μεταξύ της τιμής του δείγματος και μέσου όρου.

Στο ερωτηματολόγιο έχει ζητηθεί από τους ερωτηθέντες να εκφράσουν συμφωνία ή διαφωνία για το θέμα του τρόπου διδασκαλίας, όπως για παράδειγμα τη γνώμη τους για το αν προτιμούν η μαθησιακή διαδικασία των ξένων γλωσσών και ειδικότερα η διδασκαλία των γαλλικών ως δεύτερη ξένη γλώσσα, να γίνεται μέσω παιχνιδιοποίησης και συγχρόνων

τεχνικών και στρατηγικών διδασκαλίας (προώθηση συνεργατικότητας μεταξύ των μαθητών) με τη χρήση των ΤΠΕ και του διαδικτύου. Για την καταγραφή των απόψεων χρησιμοποιήθηκε η κλίμακα Likert, με υψηλές τιμές να αντιστοιχούν στην διαφωνία και χαμηλές στη συμφωνία (αυτό προκύπτει από την αυθαίρετη κωδικοποίηση που δώσαμε). Έτσι θέλουμε να δούμε αν οι μαθητές συγκλίνουν στις απόψεις τους αναφορικά με το παραπάνω θέμα. Για το σκοπό αυτό θα συγκρίνουμε τους μέσους όρους των απαντήσεων τους. Το t-test θα μας δείξει αν υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις απόψεις τους.

3.11. Υλικό & Σχεδιάγραμμα Εκπαιδευτικού Σεναρίου

Στην αρχή της εκπαιδευτικής διαδικασίας έγινε μια πλοήγηση/ ξενάγηση (μέσω της πλατφόρμας BigBlueButton) για την πρόσβαση/εγγραφή των μαθητών στην ηλεκτρονική Πλατφόρμα Perfect eClass και για τον τρόπο λειτουργίας της. Οι μαθητές χρησιμοποιώντας τα προσωπικά τους email και τους κωδικούς που τους δόθηκαν από το φροντιστήριο ξένων γλωσσών συνδέθηκαν με επιτυχία στο μάθημα. Έτσι, είχαν πρόσβαση σε όλο το διδακτικό υλικό που περιείχε το μάθημα όπως: παρουσιάσεις, βίντεος και ηλεκτρονικές πηγές καθώς και στις δραστηριότητες όπως, έγγραφα, παιχνίδια, quiz, forum αλλά και στις επιπλέον εφαρμογές που χρησιμοποιήθηκαν. Παράλληλα, υπήρχε στη διάθεση τους και το σχεδιάγραμμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας, το οποίο απεικόνιζε τον τρόπο λειτουργίας του συγκεκριμένου e-course με σκοπό να εντάξει τους εκπαιδευόμενος πιο εύκολα στο σχετικό σενάριο. Το συγκεκριμένο σχεδιάγραμμα παρατίθεται παρακάτω :

Σχεδιάγραμμα Εκπαιδευτικού Σεναρίου



Είσοδος



Τρίτος Όροφος



Δεύτερος Όροφος



Πρώτος Όροφος



Ισόγειο-Έξοδος



Η καθηγήτρια των γαλλικών κλείδωσε τους μαθητές σε εικονικό εργαστήριο, το οποίο τους έχει μεταφέρει στο Παρίσι και συγκεκριμένα στον τρίτο όροφο του Πύργου του Άιφελ όπου εκεί βρίσκεται ένα περίφημο εστιατόριο. Στόχος είναι να καταφέρουν να δώσουν σωστά τις παραγγελίες τους, να περάσουν όλους τις δοκιμασίες για να κατέβουν τους ορόφους και να φτάσουν στο ισόγειο που βρίσκεται η έξοδος.

Οι δοκιμασίες είναι 5 όπως φαίνονται στο σχεδιάγραμμα αριστερά. Η κάθε δοκιμασία έχει πάρει τον τίτλο ενός ορόφου και περιέχει δραστηριότητες σχετικές με τη διδακτική ενότητα των φαγητών και των τροφίμων. Αναλυτικότερα οι μαθητές θα :

- Παρακολουθήσουν μια παρουσίαση για το πως χρησιμοποιούμε την πλατφόρμα και θα απαντήσουν ένα ερωτηματολόγιο σχετικό με το ενδιαφέρον τους για το μάθημα των γαλλικών και τη χρήση της τεχνολογίας.
- Θα απαντήσουν σε ερωτήσεις παρουσίασης του εαυτού τους σε forum με τους συμμαθητές τους.
- Θα συλλέγουν πληροφορίες, θα καταγράψουν τις εντυπώσεις τους ατομικά, μοιράζοντας τις στην συνέχεια με τους συμμαθητές τους, ανταλλάζοντας τις ιδέες και τις απόψεις τους πάνω στο θέμα.
- Θα λύσουν τις δραστηριότητες της ενότητας στην πλατφόρμα.
- Θα απαντήσουν ένα σχετικό ερωτηματολόγιο για τις απόψεις τους σχετικά με τον συγκεκριμένο τρόπο διδασκαλίας.
- Θα αξιολογήσουν τους εαυτούς τους, τους συμμαθητές τους αλλά και θα αξιολογηθούν από τον εκπαιδευτικό για την ενεργή συμμετοχή τους στη διδακτική παρέμβαση.

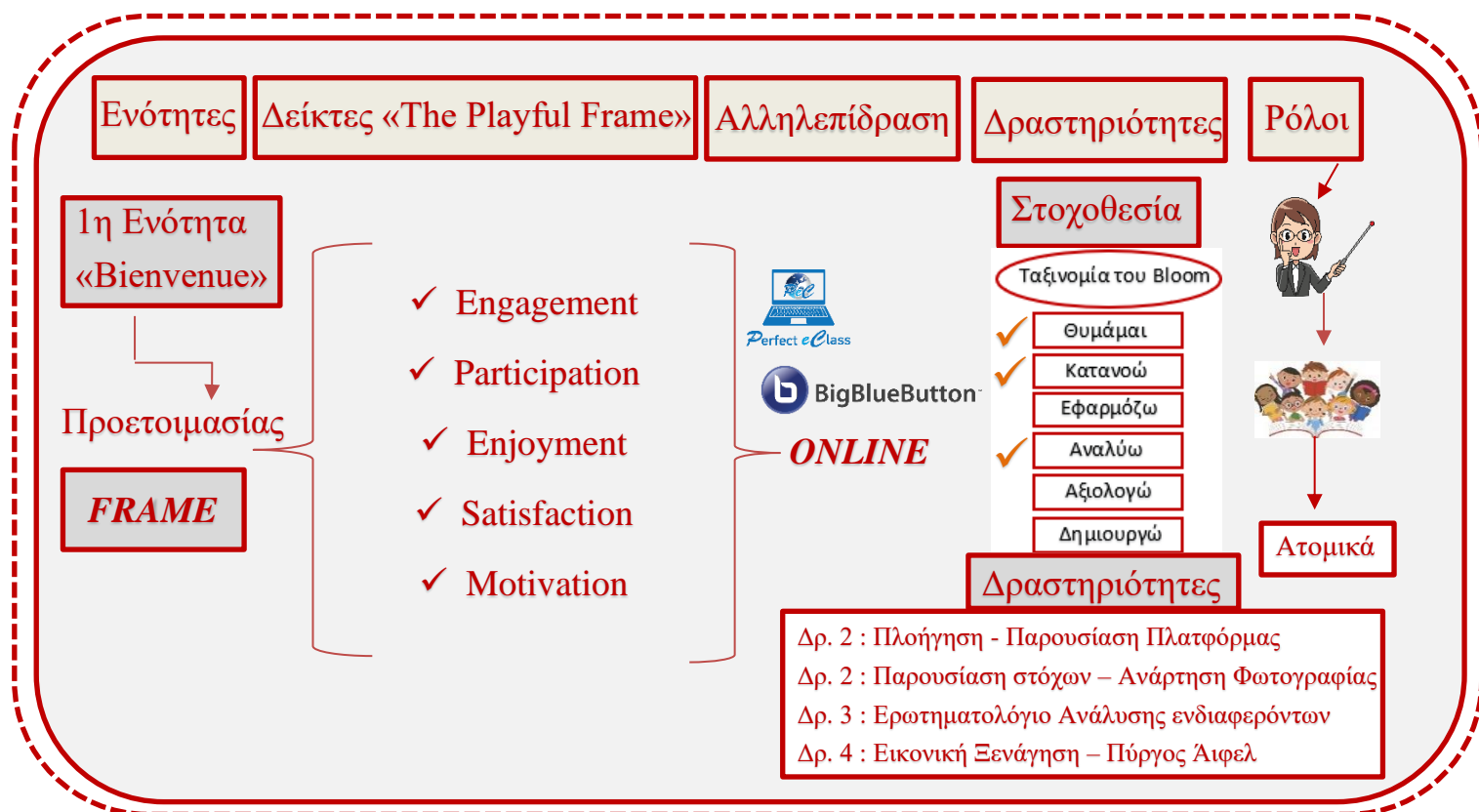
Υ.Γ. : Όλη η εκπαιδευτική διαδικασία κρύβει δοκιμασίες όπου οι μαθητές θα πρέπει να βρουν έναν καλό σύμμαχο να συνεργαστούν για να καταφέρουν να ξεφύγουν!

Ολοκληρώνοντας κάθε ενότητα θα παίρνετε ένα βραβείο στο προσωπικό σας email. Όταν μαζέψετε συνολικά πέντε βραβεία θα καταφέρεται να δραπετεύσετε!! Ξεκινάμε!!!

Σχήμα 4. Σχεδιάγραμμα Εκπαιδευτικού Σεναρίου

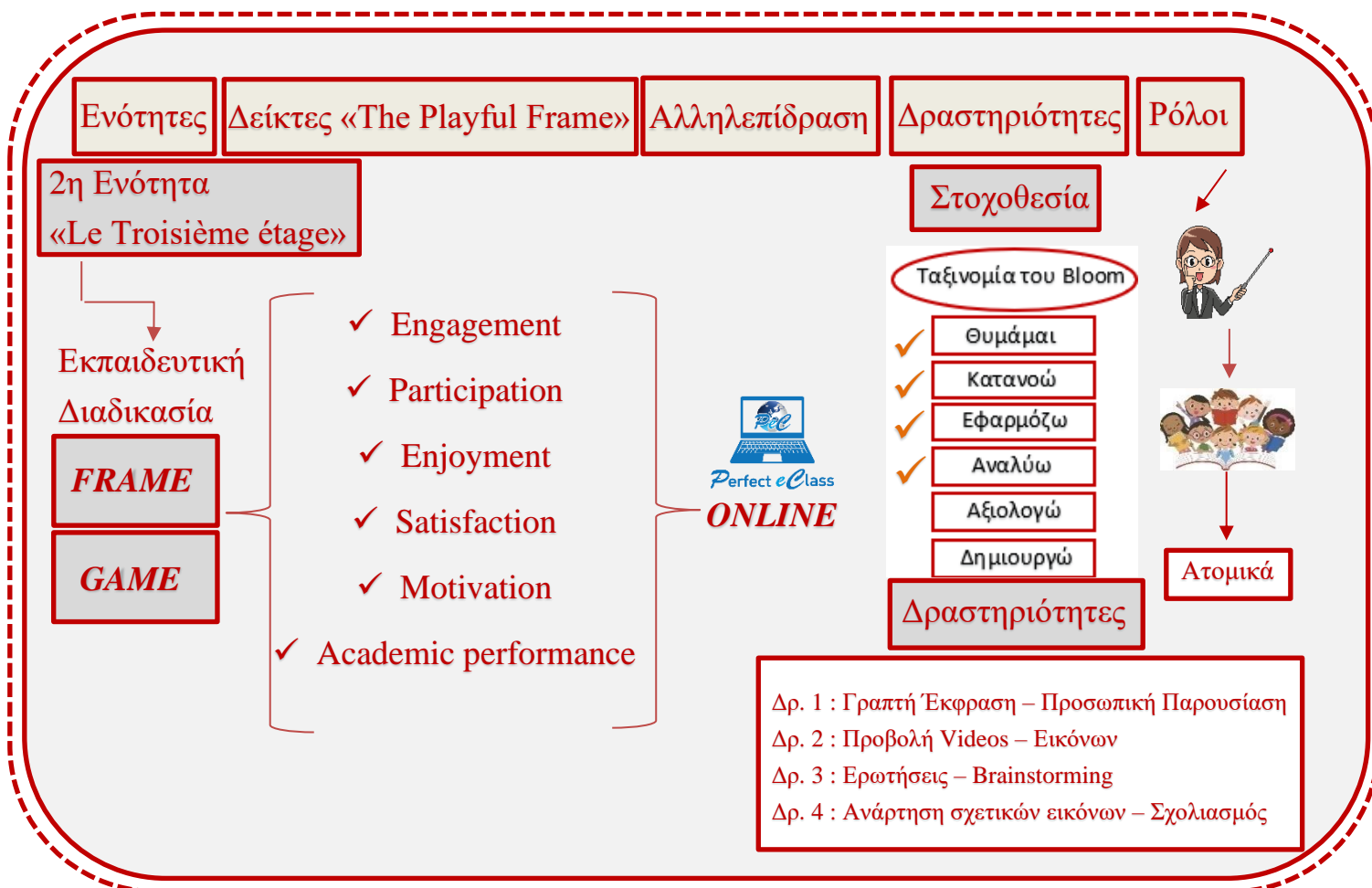
- Στη συνέχεια παρουσιάζονται ξεχωριστά, μια-μια οι διδακτικές ενότητες του e-course, όπως αυτές έχουν σχεδιαστεί με τον τίτλο, μαζί με τους δείκτες της εννοίας «the playful frame» που αντιστοιχούν σε κάθε ενότητα, τις αντίστοιχες δραστηριότητες, τους στόχους που αναλογούν, το υποστηρικτικό υλικό, τους ρόλους αλλά και τον τρόπο αξιολόγησης.

Ενότητα 1, Είσοδος - «Bienvenue» : Η πρώτη ενότητα στοχεύει στην εξοικείωση των εκπαιδευομένων με τους στόχους και την πορεία τους ξεκινώντας με μία εκπαιδευτική ξενάγηση στο περιβάλλον (Πλατφόρμα Perfect e-class). Μετά την εγγραφή τους, καλούνται να παρακολουθήσουν την ξενάγηση στην πλατφόρμα, να επεξεργαστούν τα προσωπικά τους προφίλ (ανάρτηση φωτογραφίας) και να απαντήσουν ένα ερωτηματολόγιο ανάλυσης ενδιαφερόντων. Στο τέλος, παρακολουθούν μια εικονική ξενάγηση στον Πύργο του Άιφελ με σκοπό να ανακαλύψουν ευχάριστα το αξιοθέατο που θα κληθούν στη συνέχεια να «παρευρεθούν». Με τον τρόπο αυτό εμπλέκονται, συμμετέχουν, διασκεδάζουν και ευχαριστιούνται τη διαδικασία αλλά παράλληλα κινητοποιούνται με σκοπό να ολοκληρώσουν την πρώτη ενότητα. Σε αυτή την ενότητα η αξιολόγηση είναι αρχική και αφορά την ενεργή συμμετοχή των εκπαιδευομένων και την συμπλήρωσή του ερωτηματολογίου ανάλυσης ενδιαφερόντων.



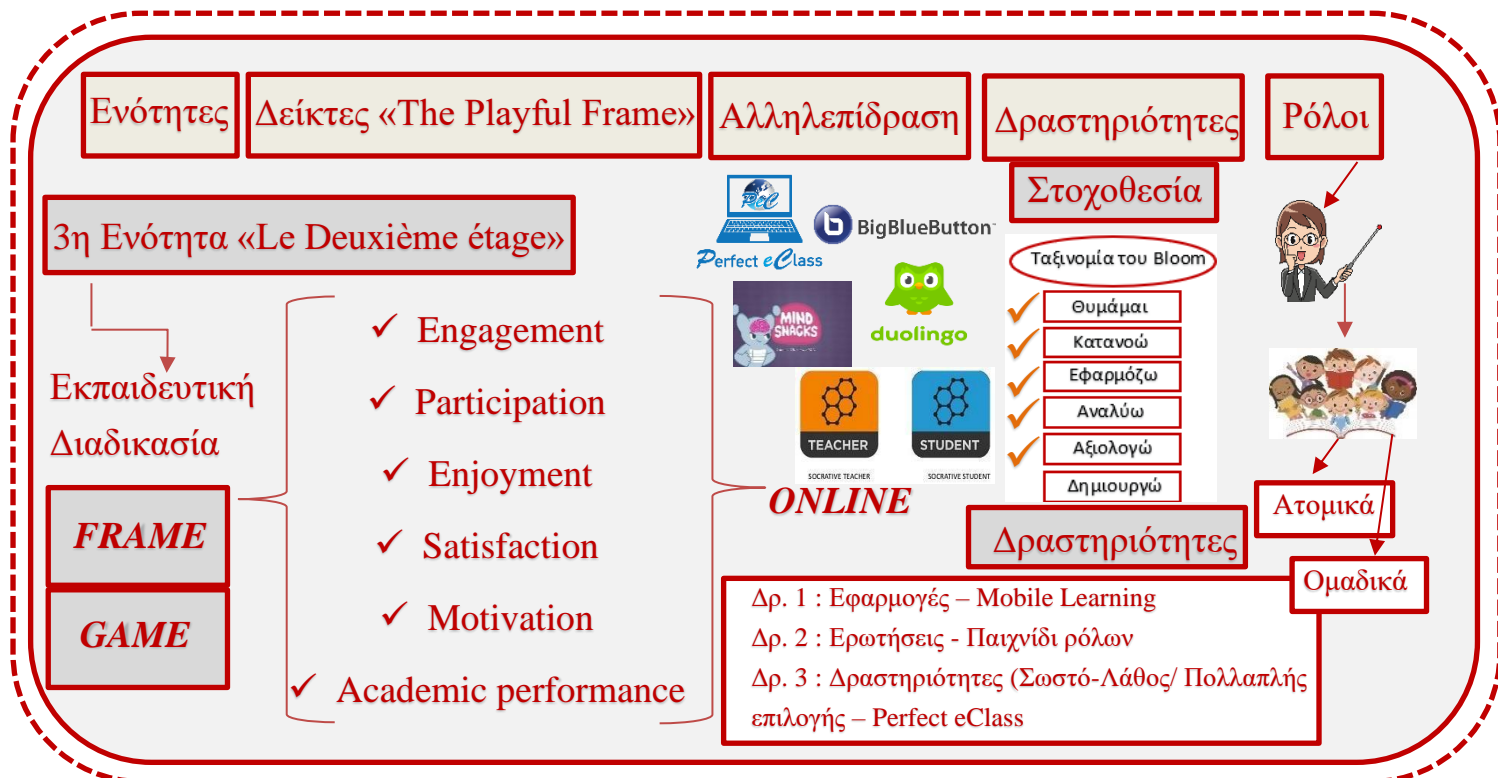
Σχήμα 5. Ροή 1ης Εκπαιδευτικής Ενότητας

Ενότητα 2, «Troisième étage» : Στη δεύτερη ενότητα οι μαθητές βρίσκονται πλέον «κλειδωμένοι» στον τρίτο όροφο του Πύργου του Άιφελ, το πλαίσιο (frame) των πρώτων δραστηριοτήτων που πρέπει να υλοποιηθούν είναι πάντα συνυφασμένο με την έννοια του παιχνιδιού (game). Εδώ, οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να θυμηθούν τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους για την παραγωγή ενός γραπτού λόγου (παρουσίασης του εαυτού τους). Στη συνέχεια, για να εξοικειωθούν με το νέο λεξιλόγιο και τη γραμματική της συγκεκριμένης θεματικής γίνεται η προβολή βίντεο ώστε να γίνουν κάποιες ερωτήσεις και σχόλια. Βλέπουν διάφορες εικόνες από τρόφιμα-ροφήματα και ενθαρρύνονται να απαντήσουν σε ερωτήσεις συμμετέχοντας όλοι σε μια ανοικτή συζήτηση (Καταιγισμός ιδεών - Brainstorming). Τέλος, για να ολοκληρωθεί η αξιολόγηση (συνεχής αξιολόγηση) της συγκεκριμένης ενότητας και να πάρουν την επιβράβευση που αναλογεί ώστε να προχωρήσουν στον κάτω όροφο, καλούνται να αναζητήσουν στο διαδίκτυο και να αναρτήσουν στην Πλατφόρμα Perfect e-class κάποιες σχετικές εικόνες με τρόφιμα-ροφήματα, αναγράφοντας τα στα γαλλικά αλλά και να σχολιάσουν αυτές των συμμαθητών τους.



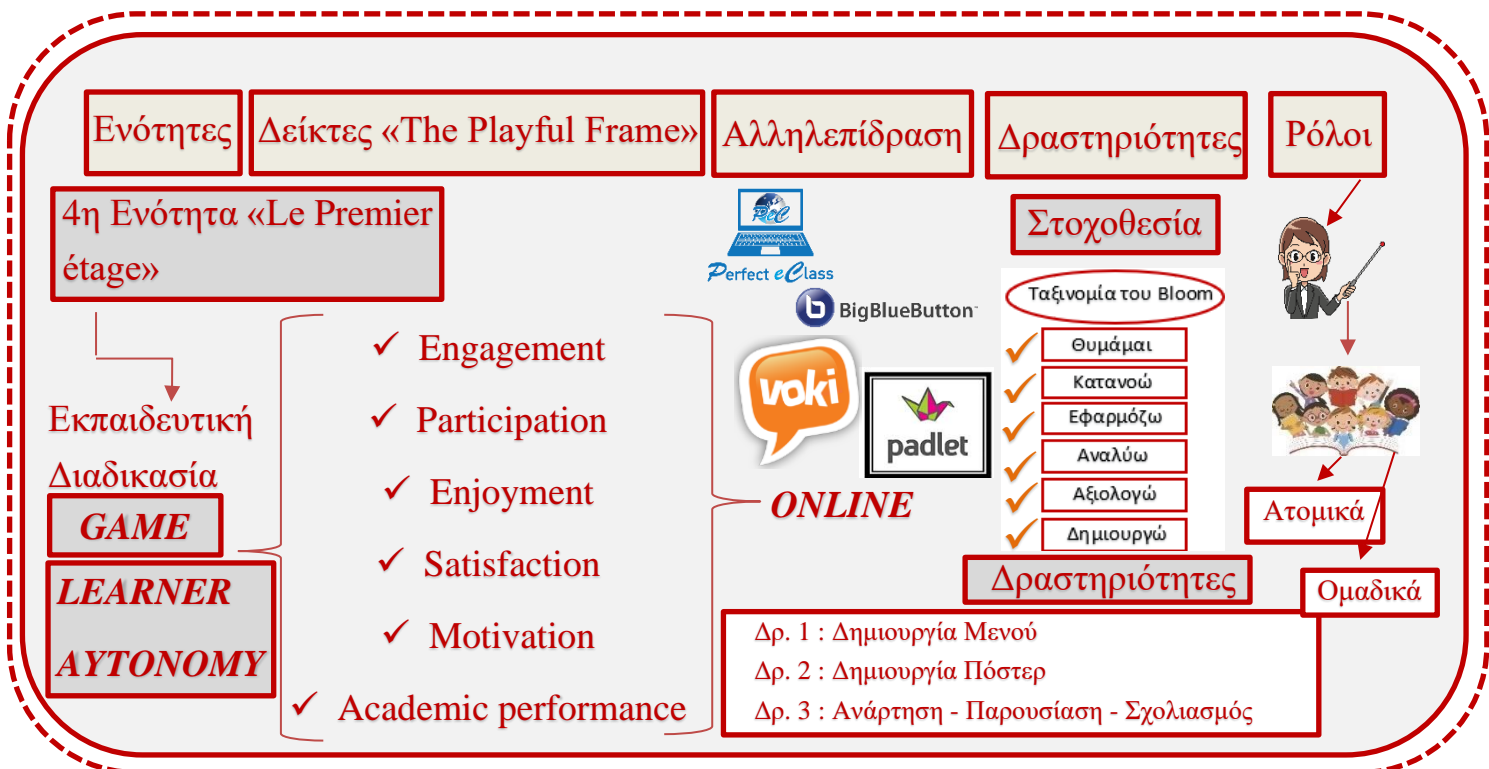
Σχήμα 6. Ροή 2ης Εκπαιδευτικής Ενότητας

Ενότητα 3, «Deuxième étage» : Η τρίτη ενότητα αφορά δραστηριότητες γύρω από το πλαίσιο (frame) του e-course και πάλι βασισμένες στο παιχνίδι (game). Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να μελετήσουν για ακόμα μια φορά την πορεία του συγκεκριμένου σταθμού και να εμβαθύνουν ακόμα περισσότερο στο νέο λεξιλόγιο και τη γραμματική. Αρχικά, με τις συσκευές που έχει στην διάθεση του ο κάθε μαθητής γίνεται χρήση ηλεκτρονικών εφαρμογών (*Mindsnacks* και *Duolingo*) για την επίλυση σχετικών δραστηριοτήτων ώστε να εξασκηθούν και να εμπεδώσουν το νέο διδακτικό αντικείμενο. Ο εκπαιδευτικός έχει δημιουργήσει μια μικρή δραστηριότητα μέσω της εφαρμογής (*Socrative Teacher & Socrative Student*) όπου οι μαθητές συνδέονται με τον κωδικό δωματίου για την επίλυση της. Αργότερα, πρέπει να επιλέξουν ένα ζευγάρι για να μπορέσουν να ανταποκριθούν σε ένα παιχνίδι ρόλων μεταξύ τους (αρχείο με ερωτήσεις το οποίο αναρτάται από την εκπαιδευτικό στην πλατφόρμα Perfect e-class). Στο τέλος, για να εξέλθουν από την ενότητα αυτή, λύνουν ατομικά, 2 δραστηριότητες στην Πλατφόρμα Perfect eClass (άσκηση σωστού-λάθους & πολλαπλής επιλογής) έτσι ώστε να πάρουν την επιβράβευση που αναλογεί. Η αξιολόγηση της τρίτης ενότητας είναι συνεχής καθώς οι εκπαιδευόμενοι αξιολογούνται καθ' όλη τη διάρκεια για την εμπλοκή και την ενεργή συμμετοχή τους. Επίσης, συμπληρώνουν την ρουμπρίκα Αυτοαξιολόγησης και Ετεροαξιολόγησης.



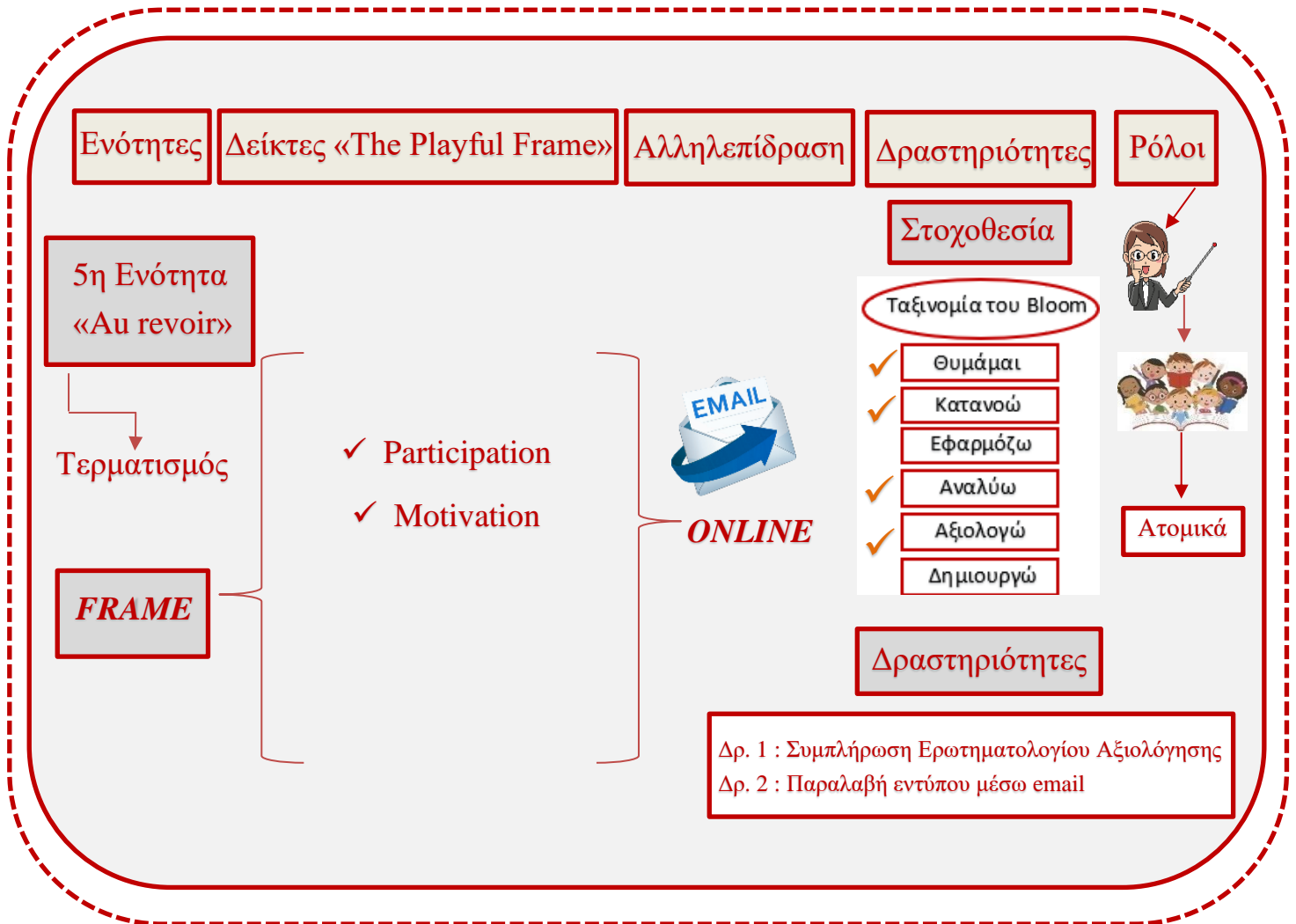
Σχήμα 7. Ροή 3ης Εκπαιδευτικής Ενότητας

Ενότητα 4, «Premier étage» : Η τέταρτη ενότητα αφορά ξανά το παιχνίδι ανάμεσα στους μαθητές (μαθαίνουν - παίζοντας) αλλά και την αυτονομία τους να δημιουργήσουν ένα δικό τους πόστερ με τα δικά τους κριτήρια. Οι εκπαιδευόμενοι πλησιάζουν όλο και πιο πολύ την έξοδο. Αρχικά, καλούνται να περάσουν από μια ατομική δοκιμασία όπου σκέφτεται ο καθένας ξεχωριστά κάποια τρόφιμα-ροφήματα, δημιουργώντας ηλεκτρονικά ένα μενού (εστιατορίου, καφετέριας, κλπ.) αναρτώντας το στην Πλατφόρμα Perfect e-class (Think). Αργότερα, καλούνται να συνεργαστούν, επιλέγοντας ο καθένας από έναν συμμαθητή του, ώστε να ολοκληρώσουν την τελευταία δραστηριότητα και να κατέβουν στον τελευταίο όροφο – ισόγειο για να εξέλθουν. Όσον αφορά αυτή τη δοκιμασία, οι εκπαιδευόμενοι ανταλλάσσουν με τον νέο τους σύμμαχο τις ιδέες τους και δημιουργούν ένα πόστερ με τη χρήση οπτικοακουστικού υλικού (Pair). Με τη χρήση της εφαρμογής Voki, ηχογραφούν τη φωνή τους ώστε να δημιουργηθεί ένας διάλογος (πχ. σερβιτόρος-πελάτης) . Δημιουργούν το πόστερ στην Πλατφόρμα Padlet και ένα μέλος το δημοσιεύει στην Πλατφόρμα Perfect e-class. Η δοκιμασία ολοκληρώνεται όταν μοιράζονται όλοι τα πόστερ τους σε μια κοινή μέρα παρουσίασης, ανταλλάσσοντας τις απόψεις τους, τα σχόλια τους και βαθμολογώντας πιο ήταν το καλύτερο βάση με τα δικά τους κριτήρια (Share). Τέλος, συμπληρώνουν ξανά την ρουμπρίκα Αυτοαξιολόγησης και Ετεροαξιολόγησης.



Σχήμα 8. Ροή 4ης Εκπαιδευτικής Ενότητας

Ενότητα 5, «Au revoir» : Η πέμπτη και τελευταία ενότητα αφορά το τελικό πλαίσιο (frame) ολοκλήρωσης του e-course όπου οι εκπαιδευόμενοι βρίσκονται πλέον στο ισόγειο του Πύργου του Άιφελ και βαδίζουν προς την έξοδο. Για να το πετύχουν αυτό, καλούνται να συμπληρώσουν το τελικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του (τελική αξιολόγηση) με σκοπό να ανοίξει η πύλη και να τους σταλεί στο προσωπικό τους email το έντυπο συμμετοχής.



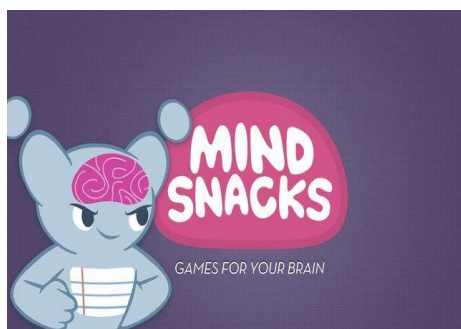
Σχήμα 9. Ροή 5ης Εκπαιδευτικής Ενότητας

Οι κύριες τεχνολογίες που χρησιμοποιήθηκαν για το συγκεκριμένο e-course είναι οι Πλατφόρμες Perfect eClass και BigBlueButton που αναλύονται στην πιο κάτω ενότητα. Άλλα συμπληρωματικά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν και αναφέρθηκαν είναι το Padlet, το Voki και κάποια εργαλεία εκμάθησης ξένων γλωσσών που αναλύονται παρακάτω :

Συμπληρωματικά Εργαλεία Έρευνας



Το Duolingo είναι μια πλατφόρμα μετάφρασης εκμάθησης γλωσσών (Gamification) όπου οι χρήστες προχωρούν σε διάφορα επίπεδα. Λειτουργεί με iPhone, iPod Touch, iPad και Android. Καλύπτει τους τομείς της ομιλίας, της ακρόασης, της γραμματικής και του λεξιλογίου που απαιτούνται για την εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας και το περιεχόμενο παρουσιάζεται πάντα σε ολόκληρες προτάσεις. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε έξι γλώσσες, όπως Αγγλικά, Ισπανικά, Πορτογαλικά, Ιταλικά, Γερμανικά και Γαλλικά. Τα σχόλια είναι άμεσα και ο μαθητής μπορεί εύκολα να παρακολουθεί την πρόοδο. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να το χρησιμοποιήσουν ως μέρος της καθημερινής εργασίας. Παρακινεί την καθοδηγούμενη από τους μαθητές εργασία μαζί με την επικοινωνία και τη συνεργασία.



Το MindSnacks είναι εφαρμογή με εκπαιδευτικά παιχνίδια για όλους που πιστεύουν ότι η εκπαίδευση πρέπει πάντα να είναι διασκεδαστική! Αυτή η εφαρμογή είναι δωρεάν με ενδιαφέρων τρόπους για τις πρώτες γαλλικές λέξεις και φράσεις. Επίσης, λειτουργεί και εκτός σύνδεσης, χωρίς να χρειάζεται σύνδεση στο Διαδίκτυο. Μερικά από τα καλύτερα χαρακτηριστικά του MindSnacks είναι οι δυνατότητες παρακολούθησης προόδου, τόσο για διασκεδαστικές δραστηριότητες όσο και για σοβαρές δεξιότητες. Τα παιδιά μπορούν να δουν πόσα μαθήματα έχουν ολοκληρώσει, ποιες λέξεις έχουν κατακτήσει (συμπεριλαμβανομένων πόσες φορές έχουν δει μια λέξη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού) και πόσους πόντους εμπειρίας έχουν συγκεντρώσει. Το προφίλ χρήστη τους επιτρέπει να σκάβουν ακόμη πιο βαθιά. Με μια ματιά μπορούν να δουν τις γνώσεις των

δεξιοτήτων τους. Επίσης μπορούν να δουν την πρόοδό τους στην αναγνώριση εικόνας, την ορθογραφία, την ταχεία ανάκληση και την αναγνώριση σφαλμάτων, αλλά και ποια παιχνίδια απευθύνονται σε κάθε δεξιότητα. Υπάρχουν πρόσθετες έξυπνες λειτουργίες σε όλη την ποιότητα της εφαρμογής. Για παράδειγμα, τα παιδιά μπορούν να κάνουν κλικ σε μια λέξη σε οποιοδήποτε σημείο της εφαρμογής για να την ακούσουν, είτε βρίσκεται στη σελίδα του μαθήματος είτε εξετάζουν λέξεις για γνώση στη σελίδα του προφίλ. Παρόλο που η εφαρμογή περιλαμβάνει μόνο εννέα παιχνίδια και 50 μαθήματα, οι ευκαιρίες για ανάγνωση, ακρόαση και κριτική φαίνονται απεριόριστες.



SOCRATIVE TEACHER



SOCRATIVE STUDENT

Το Socrative είναι μια OnLine εφαρμογή που έχει στηθεί με τέτοιο τρόπο ώστε να χρησιμοποιείται στην τάξη σε πραγματικό χρόνο και όχι τόσο ως εργασία για το σπίτι. Η υπηρεσία αποτελείται από δυο επιμέρους εφαρμογές, μια για τον εκπαιδευτικό «Socrative Teacher» και μια για το μαθητή «Socrative Student». Ο εκπαιδευτικός πρέπει να κάνει εγγραφή, σε αντίθεση με το μαθητή που χρειάζεται μόνο τον κωδικό του δωματίου (Room), που θα του κοινοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό. Είναι ένα δυναμικό σύστημα έξυπνης απόκρισης μαθητών που προσελκύει τους μαθητές μέσω smartphone, tablet και φορητών υπολογιστών και δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να διαμορφώσουν και να αθροίσουν την αξιολόγηση των μαθητών τους. Είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για την τάξη εκμάθησης ξένων γλωσσών επειδή οι μαθητές μπορούν να απαντήσουν σε ερωτήσεις ξεχνώντας το άγχος που εμπλέκεται σε δοκιμές και λάθη. Επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργήσουν μια γρήγορη ερώτηση, να φτιάξουν ένα quiz με πολλές ερωτήσεις, να εισάγουν εικόνες στα ερωτήματα και διαθέτει στρατηγικές Παιχνιδοποίησης, συμπεριλαμβανομένων ζωντανών αποτελεσμάτων, άμεσων σχολίων και εύκολης ανάλυσης δεδομένων.



Το Voki είναι ένα διαδικτυακό εκπαιδευτικό εργαλείο που επιτρέπει στους χρήστες τη δημιουργία δικών τους κινούμενων και ομιλούντων ψηφιακών χαρακτήρων (avatar). Παρόλο που η διεπαφή είναι στα Αγγλικά, μπορούν να εκτελεστούν και εργασίες στα Γαλλικά: τα είδωλα Voki μπορούν να μιλούν σε πολλές γλώσσες (όταν οι μαθητές πληκτρολογούν ένα κείμενο) μπορούν επίσης να εγγράψουν και τη δική τους φωνή.



Το Padlet είναι ένας μοντέρνος ψηφιακός, διαδικτυακός πίνακας ανακοινώσεων, στον οποίο οι χρήστες μπορούν να αναρτούν και να δημοσιεύουν πολυμεσικό υλικό. Η πρόσβαση σε αυτό το περιβάλλον μπορεί να γίνει από οποιονδήποτε browser και οποιαδήποτε συσκευή. Μπορείς πολύ εύκολα, να επιλέξεις ποιο στυλ πίνακα θέλεις να έχει το padlet σου, να προσθέσεις το χαρακτηριστικό εικονίδιο που επιθυμείς (αν φυσικά θες), να επιλέξεις την ταπετσαρία (φόντο) που θες να έχει, ανάμεσα σε πολλές ενδιαφέρουσες επιλογές. Στη συνέχεια, να φτιάξεις τις δικές σου ζωγραφιές, κατασκευές, βίντεο, ηχογραφήσεις με ιστορίες, αυτοσχέδια ποιηματάκια, εξώφυλλα από τα αγαπημένα σου βιβλία, τον αγαπημένο σου ήρωα, μια σελίδα από ένα βιβλίο, οτιδήποτε, και να το χρησιμοποιήσεις όπως σου αρέσει, αποθηκεύοντας το! Οι λειτουργίες του και οι δημιουργίες του είναι πάρα πολύ απλές.

3.12. Ερευνητικό Περιβάλλον

Στη συνέχεια παρουσιάζεται το ερευνητικό περιβάλλον που χρησιμοποιήθηκε για τις ανάγκες της συγκεκριμένης έρευνας.

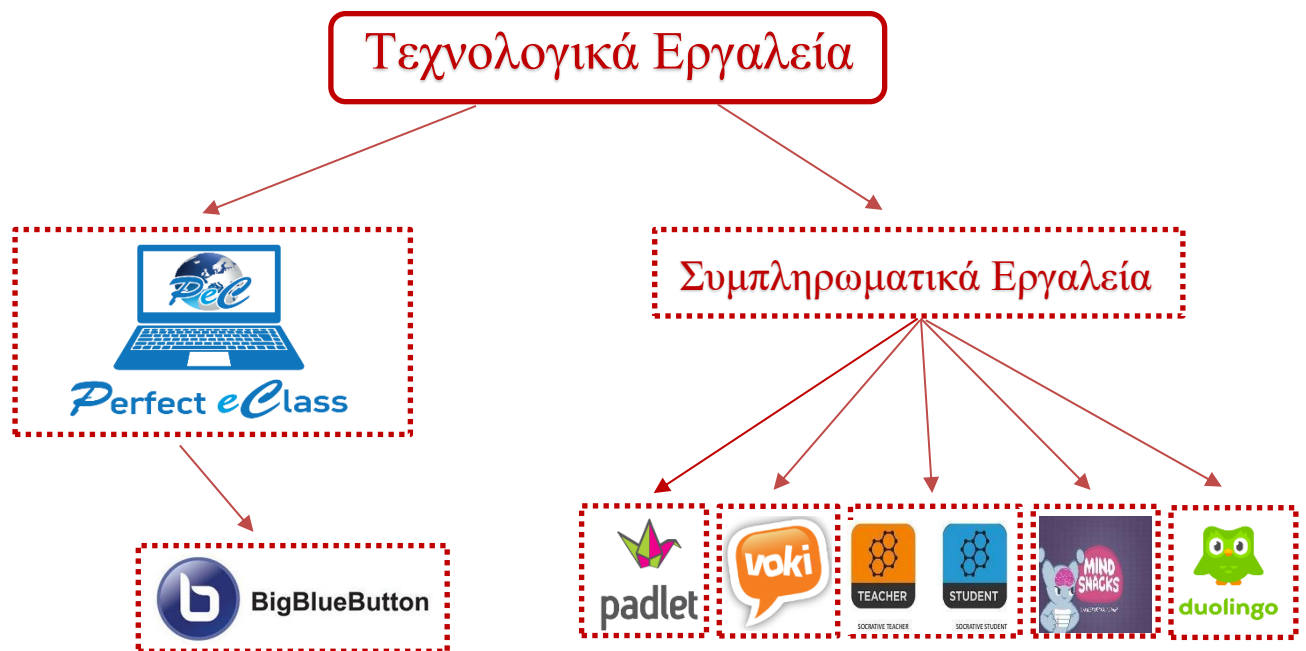
3.12.1. Perfect eClass - Πλατφόρμα eClass

Η πλατφόρμα eClass είναι ένα ολοκληρωμένο Σύστημα Διαχείρισης Ηλεκτρονικών Μαθημάτων και αποτελεί την υποστήριξη Υπηρεσιών Ασύγχρονης Τηλεκπαίδευσης. Η εισαγωγή της Ασύγχρονης Τηλεκπαίδευσης δίνει νέες δυνατότητες στην εκπαίδευση, προσφέροντας ένα μέσο αλληλεπίδρασης και συνεχούς επικοινωνίας μεταξύ εκπαιδευτή - εκπαιδευόμενου. Παράλληλα, υποστηρίζεται η ηλεκτρονική οργάνωση, αποθήκευση και παρουσίαση του εκπαιδευτικού υλικού, ανεξάρτητα από τους περιοριστικούς παράγοντες του χώρου και του χρόνου της κλασσικής διδασκαλίας, δημιουργώντας τις προϋποθέσεις ενός δυναμικού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος.

Κεντρικοί ρόλοι είναι αυτοί του εκπαιδευτή και του εκπαιδευόμενου. Ειδικότερα ο χρήστης εκπαιδευτής μπορεί εύκολα και γρήγορα να δημιουργεί εύχρηστα και λειτουργικά ηλεκτρονικά μαθήματα, χρησιμοποιώντας το εκπαιδευτικό υλικό που διαθέτει (σημειώσεις, παρουσιάσεις, κείμενα, εικόνες, βίντεο, εργασίες, ασκήσεις αυτοαξιολόγησης κλπ.) αλλά και να δημιουργεί ομάδες εργασίας και περιοχές συζητήσεων και γενικά να ελέγχει την εκπαιδευτική διαδικασία. Ο εκπαιδευτής μπορεί να δημιουργήσει όσα μαθήματα επιθυμεί, να επικοινωνεί με τους εκπαιδευόμενους (που παρακολουθούν τα μαθήματά του). Ο χρήστης εκπαιδευόμενος μπορεί να εγγραφεί σε όσα μαθήματα του επιτρέπεται, να έχει πρόσβαση στο εκπαιδευτικό υλικό που περιέχουν, και να συμμετάσχει σε ομάδες εργασίας, περιοχές συζητήσεων και ασκήσεις αυτοαξιολόγησης. Ο λογαριασμός του δημιουργείται είτε αυτόματα με την εγγραφή του στην πλατφόρμα είτε από τους διαχειριστές της πλατφόρμας, κατόπιν αίτησης του ενδιαφερόμενου. Τέλος, ο διαχειριστής είναι αυτός που έχει τη συνολική εποπτεία της πλατφόρμας. Δημιουργεί και ελέγχει τους λογαριασμούς των χρηστών, διαχειρίζεται τα μαθήματα, καθώς επίσης παρακολουθεί και διαχειρίζεται τον εξυπηρετητή και τη βάση δεδομένων. Παράλληλα, σημαντικοί σχεδιαστικοί άξονες αποτελούν η προσαρμοστικότητα στις απαιτήσεις, η ευελιξία, η ευκολία στη χρήση, η δυνατότητα αναβάθμισης και επέκτασης, οι ξεκάθαρες λειτουργικές δομές (εγγραφή, πρόσβαση, δημιουργία μαθήματος, διαχείριση κλπ.).

3.12.2. Πλατφόρμα BigBlueButton

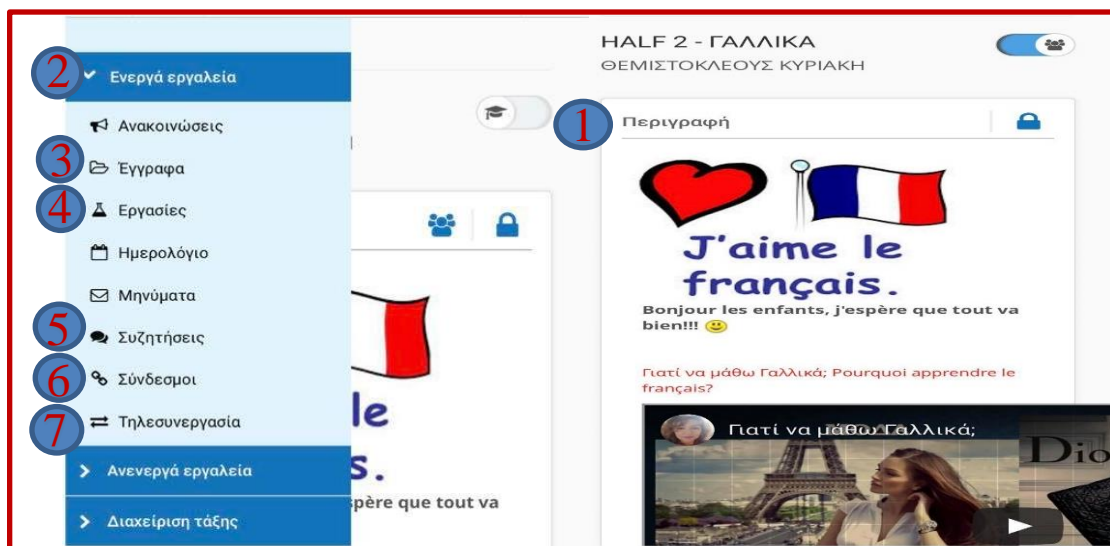
Η πλατφόρμα eClass κάνοντας χρήση του ανοικτού λογισμικού BigBlueButton υλοποιεί το υποσύστημα “Τηλεσυνεργασία” το οποίο καλύπτει τις ανάγκες σύγχρονης εκπαίδευσης. Με αυτό τον τρόπο εκπαιδευτές και εκπαιδευόμενοι μπορούν να βρίσκονται ιδεατά την ίδια χρονική στιγμή στο ίδιο “δωμάτιο” ενώ η φυσική τους θέση να είναι οπουδήποτε. Έτσι επιτυγχάνεται η ζωντανή εξ αποστάσεως εκπαίδευση, παράγοντας σημαντικός ο οποίος ανταποκρίνεται πλήρως στις σύγχρονες ανάγκες της εκπαίδευσης. Οι καθηγητές των μαθημάτων δημιουργούν νέες Τηλεσυνεργασίες και οι μαθητές συμμετέχουν σε αυτές πατώντας απλά στο σύνδεσμο που αντιστοιχεί σε αυτές.



Σχήμα 10. Τεχνολογικά Εργαλεία Έρευνας

3.13. Περιβάλλον Χρήστη

Το συγκεκριμένο διδακτικό e-course υλοποιήθηκε στην Πλατφόρμα Perfect eClass. Ο χρήστης είναι ήδη εγγεγραμμένος μέσω του φροντιστηρίου ξένων γλωσσών που διδάσκεται τα γαλλικά ως ξένη γλώσσα, με το προσωπικό του email και με τον προσωπικό του κωδικό συνδέεται στην Πλατφόρμα. Το περιβάλλον της Πλατφόρμας απεικονίζεται στην παρακάτω εικόνα όπου υπάρχουν αριθμοί οι οποίοι εξηγούν ξεχωριστά τις πιο βασικές λειτουργίες.

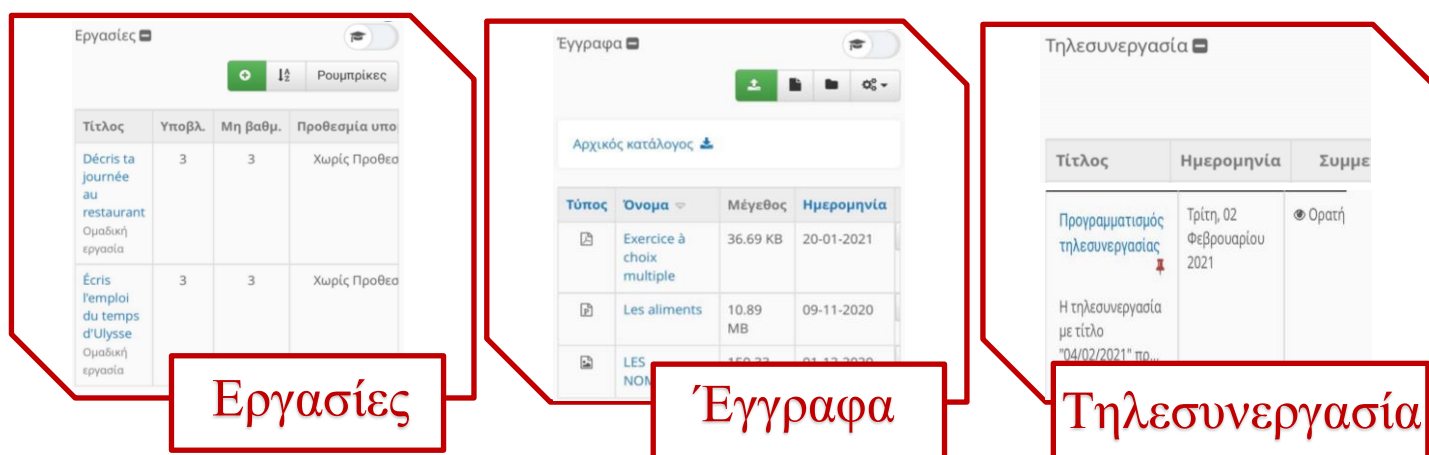


Σχήμα 11. Περιβάλλον Χρήστη

1. **Μενού** : αναγράφεται ο τίτλος και οι ενότητες του ηλεκτρονικού μαθήματος.
2. **Ενεργά Εργαλεία** : αναγράφονται όλα τα εργαλεία τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο εκπαιδευτικός και ο εκπαιδευόμενος κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής παρέμβασης. Εκεί βρίσκεται το υλικό που θα μελετηθεί για να πραγματοποιηθούν τα μαθήματα.
3. **Έγγραφα** : αναρτώνται τα φύλλα εργασίας, οι παρουσιάσεις αλλά και όλο το υλικό για μελέτη που χρειάζεται ο εκπαιδευόμενος. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να ανεβάσει αρχεία (word, pdf).
4. **Εργασίες** : υπάρχει οργανωμένο όλο το μαθησιακό περιεχόμενο χωρισμένο σε ενότητες. Ο εκπαιδευόμενος ενημερώνεται για το ποιες και πότε πρέπει να παραδώσει – ανεβάσει τις εργασίες του. Ο εκπαιδευτικός με την επιλογή νέα εργασία μπορεί να αναρτήσει το νέο περιεχόμενο όποτε το κρίνει απαραίτητο.
5. **Μηνύματα & Συζητήσεις** : είναι ο κοινωνικός κόμβος της πλατφόρμας καθώς εκεί πραγματοποιείται η επικοινωνία μεταξύ του εκπαιδευτικού με τον εκπαιδευόμενο ή των εκπαιδευόμενων μεταξύ τους. Ο εκπαιδευόμενος έχει την δυνατότητα μέσω των

μηνυμάτων να στείλει προσωπικό μήνυμα στον εκπαιδευτικό ή και να ανοίξει ένα δημόσιο θέμα συζήτησής ώστε να γίνουν ερωτήσεις ή και να ανταλλάξουν απόψεις. Επίσης, ο εκπαιδευτικός μπορεί να θέτει διάφορες ανακοινώσεις.

6. **Σύνδεσμοι** : ο εκπαιδευτικός ανεβάζει διάφορους συνδέσμους που αφορούν παιχνίδια αλλά και link από διάφορα βίντεος που μπορούν να παρακολουθήσουν οι εκπαιδευόμενοι.
7. **Τηλεσυνεργασία** : είναι ένα από τα σημαντικότερα εργαλεία της πλατφόρμας καθώς εκεί πραγματοποιούνται τα διαδικτυακά μαθήματα μέσω της πλατφόρμας BigBlueButton.



Εικόνα 12. Περιβάλλον Χρήστη (Εργασίες – Έγγραφα – Τηλεσυνεργασία)

3.14. Περιγραφή Διαδικασίας Έρευνας

Για τις ανάγκες της έρευνας σχεδιάστηκε ένα ηλεκτρονικό μάθημα εξ αποστάσεως σε πλατφόρμα, με τίτλο «Venir à la tour Eiffel». Το διδακτικό αντικείμενο του σεναρίου ήταν η εκμάθηση των γαλλικών για παιδιά – αρχάριους, στηριζόμενο γύρο από ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο. Περιελάβανε δραστηριότητες οι οποίες διαμορφώθηκαν σύμφωνα με σύγχρονες τεχνικές διδασκαλίας και παιχνιδιοποίησης. Στα πλαίσια της έρευνας συμμετείχαν 40 μαθητές ενός κέντρου ξένων γλωσσών με έδρα την Αθήνα,. Η ερευνητική διαδικασία έλαβε χώρα το δεύτερο εξάμηνο της σχολικής χρονιάς 2020-2021.

Στο σχήμα που απεικονίζονται στην επόμενη σελίδα είναι ο σχεδιασμός για τις τρεις φάσεις της ερευνητικής παρέμβασης (πριν – κατά τη διάρκεια και μετά τη διδακτική παρέμβαση) δηλαδή η Προετοιμασία – η Εφαρμογή – η Αξιολόγηση. Συγκεκριμένα, παρουσιάζονται οι ρόλοι των συμμετεχόντων (εκπαιδευτικού και εκπαιδευομένων), η αλληλεπίδραση τους, οι πόροι που χρησιμοποιήθηκαν και το περιεχόμενο των δραστηριοτήτων.

Πρίν τη διδακτική παρέμβαση

Φάση 1

Προετοιμασία

Bienvenue

Εκπαιδευτικός

Παρουσίαση : Ξενάγηση στο περιβάλλον του ηλεκτρονικού μαθήματος και Περιήγηση στην πλατφόρμα από τον εκπαιδευτικό προς τους εκπαιδευομένους.



Συμπλήρωση Ερωτηματολογίου Προετοιμασίας.

Εικονική Ξενάγηση στον Πύργο του Άιφελ.



Κατά τη διάρκεια της διδακτικής παρέμβασης

Φάση 2

Διδακτική Παρέμβαση

Venir à la tour Eiffel

Στοχοθεσία Bloom Taxonomy

Υλοποίηση Δραστηριοτήτων
(Τεχνικές Παιχνιδοποίησης / Συνεργατικές
Στρατηγικές)

Ενότητα 2 : Troisième étage

Ενότητα 3 : Deuxième étage

Ενότητα 4 : Premier étage

Εκπαιδευόμενοι



Εκπαιδευτικό Περιβάλλον



Διδακτικό Αντικείμενο

«Τρόφιμα – Ροφήματα»

Μετά τη διδακτική Παρέμβαση

Φάση 3

Τερματισμός

Au revoir



Συμπλήρωση Ερωτηματολογίου

Εκπαιδευτικός

Εκπαιδευόμενοι



Σχήμα 12. Διαδικασία της Έρευνας

Η **πρώτη φάση**, φάση προετοιμασίας, διήρκησε μιάμιση ώρα. Πριν αρχίσει η εκπαιδευτική διαδικασία, παρουσιάστηκε το σενάριο, οι στόχοι αλλά και οι κανόνες του ηλεκτρονικού μαθήματος. Οι εκπαιδευόμενοι έλαβαν μέσω του προσωπικού τους email τους κωδικούς σύνδεσης στο περιβάλλον καθώς στη συνέχεια έγινε μια περιήγηση στην πλατφόρμα από τον εκπαιδευτικό για να δείξει στους εκπαιδευόμενους πως λειτουργεί. Επίσης, στο email των μαθητών εστάλη και το ερωτηματολόγιο διερεύνησης των αναγκών και ενδιαφερόντων, όσον αφορά τις στάσεις τους απέναντι στο μάθημα των γαλλικών αλλά και στη χρήση της τεχνολογίας καθώς και πρώιμες εμπειρίες τους πάνω σε αυτήν. Στο τέλος της πρώτης φάσης για να ενταχθούν πιο εύκολα στο εκπαιδευτικό σενάριο παρακολούθησαν μια εικονική ξενάγηση στον Πύργο του Άιφελ (χώρος εικονικής διεξαγωγής).

Η **δεύτερη φάση**, φάση εκπαιδευτικής διαδικασίας, διήρκησε εννέα ώρες. Εκεί, περιλαμβάνονταν οι τρεις ενότητες όπου το περιεχόμενο τους αφορούσε τα τρόφιμα-ροφήματα, σχετικό λεξιλόγιο και γραμματική (ρήματα) που χρειάζεται να χρησιμοποιήσεις πηγαίνοντας σε ένα εστιατόριο ή μια καφετέρια. Οι ενότητες αυτές ήταν εμπλουτισμένες με δραστηριότητες, υποστηρικτικό υλικό, παρουσίαση δραστηριοτήτων και αξιολόγηση. Οι δραστηριότητες, αρχικά, ήταν ατομικές και στην συνέχεια έγιναν ομαδικές. Η διδασκαλία των μαθημάτων έγινε εξ ολοκλήρου εξ αποστάσεως χρησιμοποιώντας την Πλατφόρμα Perfect eClass για την ασύγχρονη εκπαίδευση και την πλατφόρμα BigBlueButton για την τηλεεκπαίδευση. Οι μαθητές με την είσοδο τους στην πλατφόρμα είχαν στη διάθεση τους όλο το ψηφιακό υλικό που περιείχε και είχαν τη δυνατότητα να σχολιάζουν, να συνομιλούν με τους συμμαθητές τους αλλά και να αναρτούν τα παραδοτέα τους που δημιουργούσαν και κρατούσαν ηλεκτρονικά στην πλατφόρμα Padlet (e-portfolios).

Η **τρίτη φάση**, φάση τερματισμού, διήρκησε μιάμιση ώρα οι μαθητές απάντησαν στο ερωτηματολόγιο για να διερευνηθούν οι απόψεις τους, όπου συλλέχθηκαν όλα τα αναγκαία δεδομένα, μέσα από την ανάλυση των οποίων προέκυψαν τα αποτελέσματα – συμπεράσματα της έρευνας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο : ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΕΡΕΥΝΑΣ

4.1. Εισαγωγή

Χρησιμοποιήθηκε το στατιστικό πακέτο SPSS 23.00 για τη στατιστική ανάλυση των δεδομένων που συλλέχθηκαν στα πλαίσια διεξαγωγής της παρούσας έρευνας. Επιλέχθηκε το πρόγραμμα αυτό διότι χρησιμοποιείται ευρέως για τις ποσοτικές έρευνες και μπορεί να παράγει αξιόπιστους μαθηματικούς υπολογισμούς για την εξαγωγή περιγραφικών και επαγωγικών πληροφοριών. Και οι 40 μαθητές του δείγματος συμμετείχαν στην εκπαιδευτική διαδικασία εξ αποστάσεως ολοκληρώνοντας τρία στάδια με ατομικές δραστηριότητες και δύο με ομαδικές δραστηριότητες στο μάθημα των γαλλικών μέσα από την ψηφιακή πλατφόρμα του φροντιστηρίου. Συμπληρώθηκαν όλα τα ερωτηματολόγια από τους μαθητές χωρίς ελλείπουσες τιμές.

4.2 Περιγραφική ανάλυση των αποτελεσμάτων

Στον πίνακα 2 παρουσιάζονται ορισμένες πληροφορίες για το δημογραφικό προφίλ των μαθητών που συμμετείχαν στην παρούσα έρευνα. Συγκεκριμένα, το 57,5% ήταν αγόρια και το 42,5% κορίτσια. Όλοι οι μαθητές φοιτούσαν στο δημοτικό ανάμεσα στην Γ' μέχρι ΣΤ' τάξη. Επίσης όλοι οι μαθητές ήταν ηλικίας 8-11 ετών. Κατά πλειοψηφία, στο 92,5% η μητρική γλώσσα των μαθητών ήταν η Ελληνική, εκτός από τη Γαλλική γλώσσα, δήλωσαν ότι παρακολουθούν μαθήματα Αγγλικών σε ποσοστό 67,5% και μαθήματα Γερμανικών σε ποσοστό 32,5%.

Πίνακας 2. Δημογραφικό προφίλ μαθητών (N=40)

Μεταβλητή	Συχνότητα	Ποσοστό
Φύλο		
Αγόρι	23	57,5%
Κορίτσι	17	42,5%
Μητρική Γλώσσα		
Ελληνικά	37	92,5
Αγγλικά	2	5,0
Γερμανικά	1	2,5
Εκμάθηση άλλων ξένων γλωσσών εκτός της Γαλλικής γλώσσας		
Αγγλικά	27	67,5
Γερμανικά	13	32,5

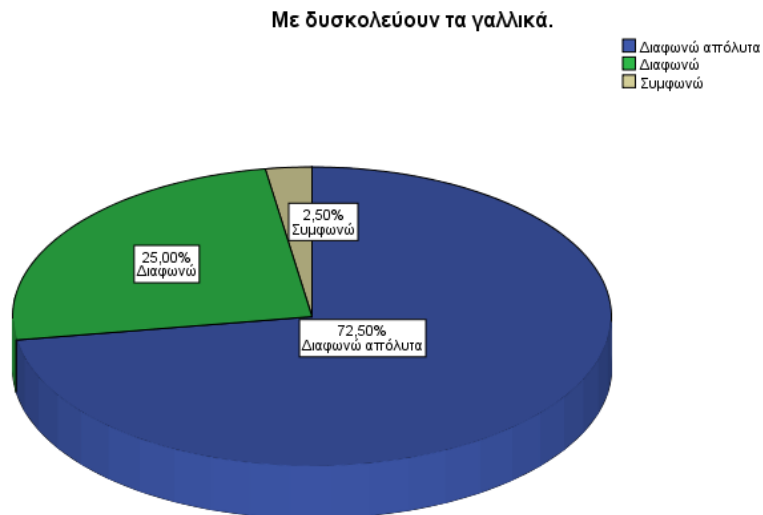
4.2.1 Περιγραφική αξιολόγηση του ενδιαφέροντος του μαθητή για τη γαλλική γλώσσα και την εξοικείωση του μαθητή με τη χρήση νέων τεχνολογιών.

Αναλύοντας τα δεδομένα των απαντήσεων από το ερωτηματολόγιο προετοιμασίας του μαθητή προέκυψε ότι το 95% των μαθητών δήλωσε ότι τους αρέσουν τα γαλλικά ως ξένη γλώσσα (Εικόνα 13).



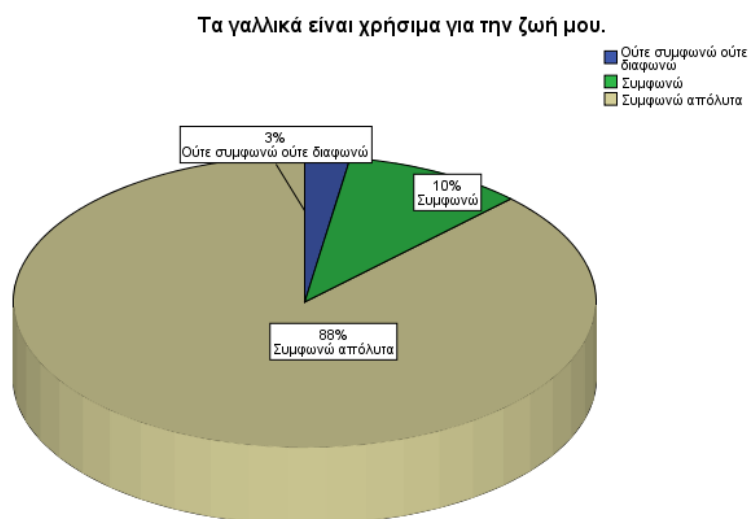
Εικόνα 13. Μου αρέσουν τα γαλλικά

Σε ποσοστό 72,50% οι μαθητές διαφωνούν απόλυτα ή διαφωνούν σε ποσοστό 25% με τη δήλωση που αναφέρει «με δυσκολεύουν τα γαλλικά» ενώ το 2,5% των μαθητών συμφώνησε με τη συγκεκριμένη δήλωση. Η πλειοψηφία των μαθητών φαίνεται ότι θεωρεί τη γαλλική γλώσσα μια «εύκολη γλώσσα» (Εικόνα 14).



Εικόνα 14. Με δυσκολεύουν τα γαλλικά

Σε ποσοστό 98% οι μαθητές δήλωσαν ότι τα γαλλικά είναι πολύ χρήσιμα για τη ζωή τους ενώ μόνο το 3% των μαθητών φαίνεται ότι δεν έχει αποφασίσει αν είναι χρήσιμα ή όχι για τη ζωή τους (Εικόνα 15).



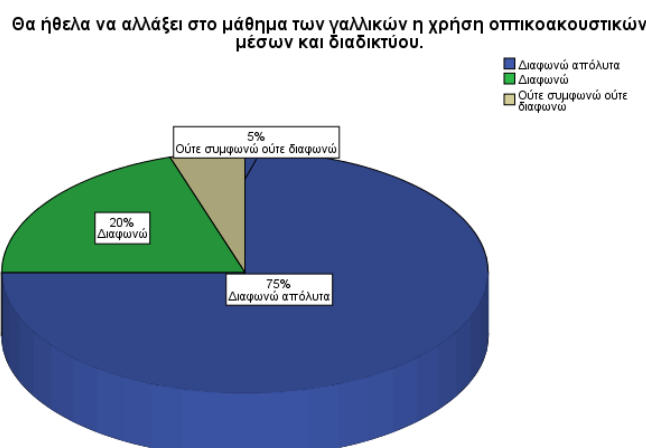
Εικόνα 15. Τα γαλλικά είναι χρήσιμα για τη ζωή μου

Το 63% των μαθητών συμφωνεί απόλυτα με τη δήλωση «η σχέση μου με την τεχνολογία είναι πολύ καλή». Ομοίως και το 20% των μαθητών συμφωνεί με την παραπάνω δήλωση αλλά παρατηρείται ότι σε ένα μικρό ποσοστό 15% και 3% αναφέρουν οι μαθητές ότι ούτε συμφωνούν ούτε διαφωνούν με τη δήλωση ή να διαφωνούν απόλυτα με αυτή. Αναφορικά με τη σχέση των μαθητών με την τεχνολογία φαίνεται ότι το μεγαλύτερο ποσοστό των μαθητών έχει πάρα πολύ καλή σχέση με την τεχνολογία (Εικόνα 16).



Εικόνα 16. Σχέση με την τεχνολογία

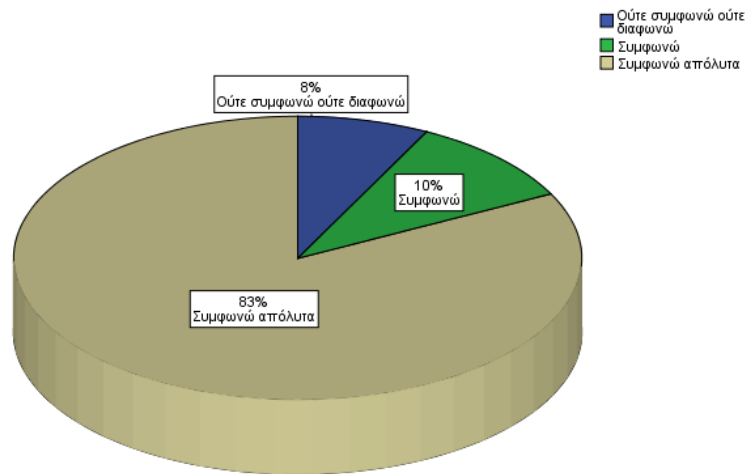
Το 75% των μαθητών διαφωνεί απόλυτα και το 20% των μαθητών διαφωνεί με το ενδεχόμενο επικείμενων αλλαγών στη χρήση οπτικοακουστικών μέσων και διαδικτύου στη διδασκαλία του μαθήματος των γαλλικών. Αυτό δείχνει ότι οι πλειοψηφία των μαθητών δεν επιθυμεί να γίνουν τροποποιήσεις στα οπτικοακουστικά μέσα που αξιοποιούνται για τη διεξαγωγή του μαθήματος διότι ενδεχομένως να θεωρούν ότι αποτελούν μέσα που συνδυάζουν την ψυχαγωγία με την εκπαίδευση (Εικόνα 17).



Εικόνα 17. Αλλαγή στη χρήση οπτικοακουστικών μέσων και διαδικτύου στη διδασκαλία του μαθήματος των γαλλικών

Σχεδόν όλοι οι μαθητές σε ποσοστό 93% θεωρούν ότι η χρήση του διαδικτύου και του ηλεκτρονικού υπολογιστή τους βοηθά στο μάθημα. (Εικόνα 18).

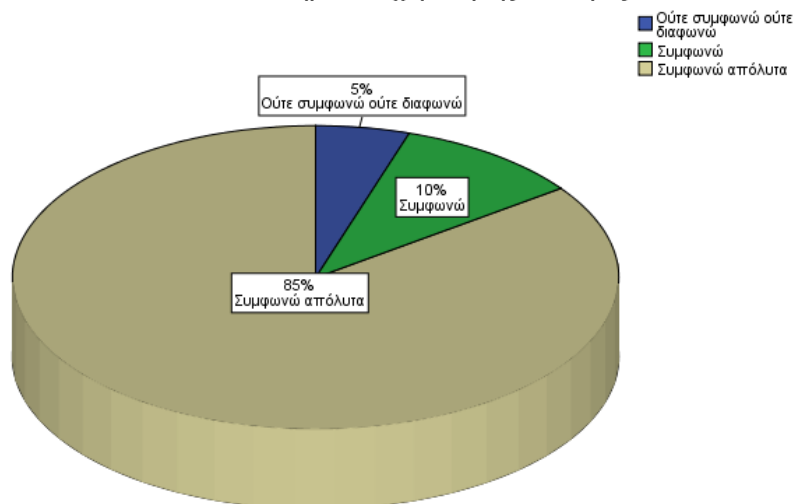
Πιστεύω ότι η χρήση του διαδικτύου και του ηλεκτρονικού υπολογιστή με βοηθούν στο μάθημα.



Εικόνα 18. Το διαδίκτυο και ο Η/Υ είναι βοηθητικά στη διεξαγωγή του μαθήματος

Το 85% των μαθητών αισθάνεται ευχαρίστηση και χαρά όταν χρησιμοποιεί το διαδίκτυο και τον Η/Υ. Αυτό ενδεχομένως να προδιαθέτει την εκδήλωση θετικών συμπεριφορών όταν το μάθημα γίνεται μέσω της ψηφιακής πλατφόρμας (Εικόνα 19).

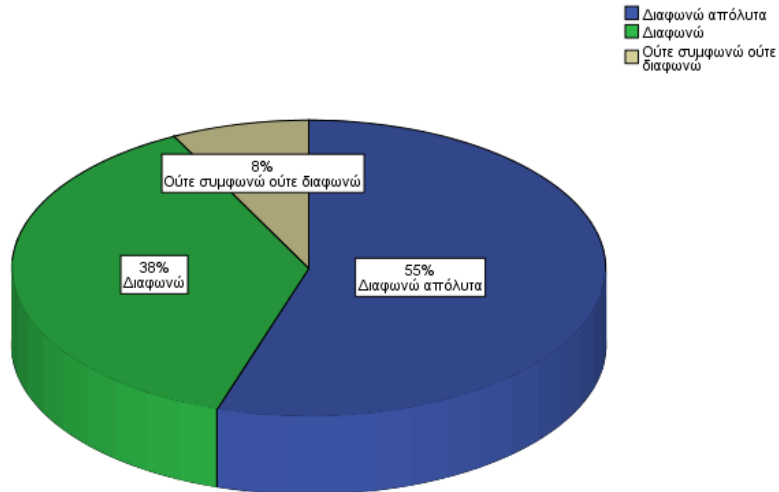
Η χρήση του διαδικτύου και του ηλεκτρονικού υπολογιστή μου δημιουργεί συναισθήματα Ευχαρίστησης και Χαράς.



Εικόνα 19. Η χρήση του διαδικτύου και του Η/Υ δημιουργεί συναισθήματα ευχαρίστησης και χαράς

Στην εικόνα 20 παρατηρείται ότι ένα πολύ μικρό ποσοστό το 8% διατηρεί ουδέτερη στάση στη δήλωση που αναφέρει ότι η χρήση του διαδικτύου και του Η/Υ δημιουργεί συναισθήματα άγχους και φόβου. Η πλειοψηφία των μαθητών δεν νιώθει άγχος και φόβο όταν πρόκειται να χρησιμοποιήσει το διαδίκτυο και τον Η/Υ, πράγμα που διευκολύνει σημαντικά την εμπλοκή του μαθητή στην εκπαιδευτική διαδικασία (Εικόνα 20).

Η χρήση του διαδικτύου και του ηλεκτρονικού υπολογιστή μου δημιουργεί συναισθήματα Άγχους και Φόβου.



Εικόνα 20. Η χρήση του διαδικτύου και του Η/Υ δημιουργεί συναισθήματα άγχους και φόβου

4.3 Ερευνητικά Ερωτήματα

4.3.1. Ερευνητικό Ερώτημα 1

RQ1: Μπορεί το συγκεκριμένο e-course που βασίζεται σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο (the playful frame), με τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας και εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών να υλοποιήσει αποτελεσματικά τις μαθησιακές δραστηριότητες κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας;

- RQ1.1: Ως προς τον δείκτη play

Για την απάντηση του ερευνητικού υποερωτήματος (RQ1.1) διατυπώνονται οι παρακάτω υποθέσεις:

Μηδενική Υπόθεση H0α: Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση του δείκτη play στην αποτελεσματική υλοποίηση των μαθησιακών δραστηριοτήτων κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας με τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας και εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών.

Εναλλακτική Υπόθεση H1α: Υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση του δείκτη play στην αποτελεσματική υλοποίηση των μαθησιακών δραστηριοτήτων κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας με τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας και εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών.

Πίνακας 3. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα play

Παράγοντας	N	Min	Max	Mean	SD	t	Sig.
Δείκτης play	40	4	5	4,98	,158	199,000	,000

*σημείωση: δήλωση 18 του ερωτηματολογίου, Στατιστικά σημαντικό σε επίπεδο $p < 0,05$

Παρατηρώντας τον πίνακα, διαπιστώνεται ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στη σταθερά ($c=3$) και στο μέσο όρο των αποκρίσεων που έδωσαν οι συμμετέχοντες ($\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$). Καθορίζεται ως ένα κριτήριο ελέγχου η σταθερά ($c=3$), καθώς εκλαμβάνεται ως η μέση τιμή της κλίμακας Likert που χρησιμοποιήθηκε για την συλλογή των απόψεων των μαθητών στις δηλώσεις του ερωτηματολογίου (Διαφωνώ απόλυτα 1 - 5 Συμφωνώ απόλυτα). Συνεπώς επιβεβαιώνεται η εναλλακτική υπόθεση H1α διότι εντοπίζεται στατιστικά σημαντική επίδραση του δείκτη play στην αποτελεσματική υλοποίηση των μαθησιακών δραστηριοτήτων κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας με τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας και εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών ($t(40)=199, p=0,000$).

- RQ1.2: Ως προς τον το δείκτη frame

Για την απάντηση του ερευνητικού υποερωτήματος (RQ1.2) διατυπώνονται οι παρακάτω υποθέσεις:

Μηδενική Υπόθεση H0β: Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση του δείκτη frame στην αποτελεσματική υλοποίηση των μαθησιακών δραστηριοτήτων κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας με τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας και εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών.

Εναλλακτική Υπόθεση H1β: Υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση του δείκτη frame στην αποτελεσματική υλοποίηση των μαθησιακών δραστηριοτήτων κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας με τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας και εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών.

Πίνακας 4. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα frame

Παράγοντας	N	Min	Max	Mean	SD	t	Sig.
Δείκτης frame	40	3	5	4,78	,530	56,929	,000

*σημείωση: δήλωση 6 του ερωτηματολογίου, Στατιστικά σημαντικό σε επίπεδο $p < 0,05$

Παρατηρώντας τον πίνακα, διαπιστώνεται ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στη σταθερά ($c=3$) και στο μέσο όρο των αποκρίσεων που έδωσαν οι συμμετέχοντες ($\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$). Καθορίζεται ως ένα κριτήριο ελέγχου η σταθερά ($c=3$), καθώς εκλαμβάνεται ως η μέση τιμή της κλίμακας Likert που χρησιμοποιήθηκε για την συλλογή των απόψεων των μαθητών στις δηλώσεις του ερωτηματολογίου (Διαφωνώ απόλυτα 1 - 5 Συμφωνώ απόλυτα). Συνεπώς επιβεβαιώνεται η εναλλακτική υπόθεση H1β διότι εντοπίζεται στατιστικά σημαντική επίδραση του δείκτη frame στην αποτελεσματική υλοποίηση των μαθησιακών δραστηριοτήτων κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας με τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας και εφαρμογών εκμάθησης ξένων γλωσσών ($t(40) = 56,929, p = 0,000$).

- RQ1.3: Ως προς το δείκτη learner autonomy

Για την απάντηση του ερευνητικού υποερωτήματος (RQ1.3) διατυπώνονται οι παρακάτω υποθέσεις:

Μηδενική Υπόθεση H0γ: Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στην αυτόνομη μάθηση χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Εναλλακτική Υπόθεση H1γ: Υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στην αυτόνομη μάθηση χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Πίνακας 5. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα learner autonomy

Παράγοντας	N	Min	Max	Mean	SD	t	Sig.
Δείκτης learner autonomy	40	3	5	4,48	,816	34,680	,000

*σημείωση: δήλωση 11 του ερωτηματολογίου, Στατιστικά σημαντικό σε επίπεδο $p < 0,05$

Παρατηρώντας τον πίνακα, διαπιστώνεται ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στη σταθερά ($c=3$) και στο μέσο όρο των αποκρίσεων που έδωσαν οι συμμετέχοντες ($\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$). Καθορίζεται ως ένα κριτήριο ελέγχου η σταθερά ($c=3$), καθώς εκλαμβάνεται ως η μέση τιμή της κλίμακας Likert που χρησιμοποιήθηκε για την συλλογή των απόψεων των μαθητών στις δηλώσεις του ερωτηματολογίου (Διαφωνώ απόλυτα 1 - 5 Συμφωνώ απόλυτα). Συνεπώς επιβεβαιώνεται η εναλλακτική υπόθεση H1γ διότι εντοπίζεται στατιστικά σημαντική επίδραση στην αυτόνομη μάθηση χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών ($t(40) = 34,680, p = 0,000$).

4.3.2. Ερευνητικό Ερώτημα 2

RQ2: Είναι δυνατόν με τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση σε συνδυασμό με σύγχρονες και νέες μέθοδος διδασκαλίας ένα e-course να υποστηρίξει και να βοηθήσει τους μαθητές στην προσπάθεια εκμάθησης των γαλλικών (ως δεύτερη ξένη γλώσσα);

- RQ2.1: Αξιολογώντας το δείκτη participation

Για την απάντηση του ερευνητικού υποερωτήματος (RQ2.1) διατυπώνονται οι παρακάτω υποθέσεις:

Μηδενική Υπόθεση H0: Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στη συμμετοχή των μαθητών χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Εναλλακτική Υπόθεση H2α: Υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στη συμμετοχή των μαθητών χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Πίνακας 6. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα συμμετοχής

Παράγοντας	N	Min	Max	Mean	SD	t	Sig.
Συμμετοχή	40	3	5	4,80	,516	58,788	,000

*σημείωση: δήλωση 21 του ερωτηματολογίου, Στατιστικά σημαντικό σε επίπεδο $p < 0,05$

Παρατηρώντας τον πίνακα, διαπιστώνεται ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στη σταθερά ($c=3$) και στο μέσο όρο των αποκρίσεων που έδωσαν οι συμμετέχοντες ($\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$). Καθορίζεται ως ένα κριτήριο ελέγχου η σταθερά ($c=3$), καθώς εκλαμβάνεται ως η μέση τιμή της κλίμακας Likert που χρησιμοποιήθηκε για την συλλογή των απόψεων των μαθητών στις δηλώσεις του ερωτηματολογίου (Διαφωνώ απόλυτα 1 - 5 Συμφωνώ απόλυτα). Συνεπώς επιβεβαιώνεται η εναλλακτική υπόθεση H2α διότι εντοπίζεται στατιστικά σημαντική επίδραση στη συμμετοχή των μαθητών χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών ($t(40) = 58,788, p = 0,000$).

- RQ2.2: Αξιολογώντας το δείκτη engagement

Για την απάντηση του ερευνητικού υποερωτήματος (RQ2.2) διατυπώνονται οι παρακάτω υποθέσεις:

Μηδενική Υπόθεση H0: Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στην εμπλοκή-δέσμευση των μαθητών χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Εναλλακτική Υπόθεση H2β: Υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στην εμπλοκή-δέσμευση των μαθητών χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Πίνακας 7. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα εμπλοκή - δέσμευση

Παράγοντας	N	Min	Max	Mean	SD	t	Sig.
εμπλοκή- δέσμευση	40	3	5	4,85	,362	84,824	,000

*σημείωση: δήλωση 12 του ερωτηματολογίου, Στατιστικά σημαντικό σε επίπεδο $p < 0,05$

Παρατηρώντας τον πίνακα, διαπιστώνεται ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στη σταθερά ($c=3$) και στο μέσο όρο των αποκρίσεων που έδωσαν οι συμμετέχοντες ($\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$). Καθορίζεται ως ένα κριτήριο ελέγχου η σταθερά ($c=3$), καθώς εκλαμβάνεται ως η μέση τιμή της κλίμακας Likert που χρησιμοποιήθηκε για την συλλογή των απόψεων των μαθητών στις δηλώσεις του ερωτηματολογίου (Διαφωνώ απόλυτα 1 - 5 Συμφωνώ απόλυτα). Συνεπώς επιβεβαιώνεται η εναλλακτική υπόθεση $H2\beta$ διότι εντοπίζεται στατιστικά σημαντική επίδραση στην εμπλοκή - δέσμευση των μαθητών χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών ($t(40) = 84,824, p = 0,000$).

- RQ2.3: Αξιολογώντας το δείκτη satisfaction

Για την απάντηση του ερευνητικού υποερωτήματος (RQ2.3) διατυπώνονται οι παρακάτω υποθέσεις:

Μηδενική Υπόθεση $H0$: Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στο βαθμό ικανοποίησης που αισθάνονται οι μαθητές χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Εναλλακτική Υπόθεση $H2\gamma$: Υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στο βαθμό ικανοποίησης που αισθάνονται οι μαθητές χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Πίνακας 8. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα ικανοποίηση

Παράγοντας	N	Min	Max	Mean	SD	t	Sig.
Ικανοποίηση	40	3	5	4,83	,446	68,345	,000

*σημείωση: δήλωση 22 του ερωτηματολογίου, Στατιστικά σημαντικό σε επίπεδο $p < 0,05$

Παρατηρώντας τον πίνακα, διαπιστώνεται ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στη σταθερά ($c=3$) και στο μέσο όρο των αποκρίσεων που έδωσαν οι συμμετέχοντες ($\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$). Καθορίζεται ως ένα κριτήριο ελέγχου η σταθερά ($c=3$),

καθώς εκλαμβάνεται ως η μέση τιμή της κλίμακας Likert που χρησιμοποιήθηκε για την συλλογή των απόψεων των μαθητών στις δηλώσεις του ερωτηματολογίου (Διαφωνώ απόλυτα 1 - 5 Συμφωνώ απόλυτα). Συνεπώς επιβεβαιώνεται η εναλλακτική υπόθεση H2γ διότι εντοπίζεται στατιστικά σημαντική επίδραση στο βαθμό ικανοποίησης που αισθάνονται οι μαθητές χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών ($t(40)= 68,345, p=0,000$).

- RQ2.4: Αξιολογώντας το δείκτη enjoyment

Για την απάντηση του ερευνητικού υποερωτήματος (RQ2.4) διατυπώνονται οι παρακάτω υποθέσεις:

Μηδενική Υπόθεση H0: Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στο βαθμό απόλαυσης που αισθάνονται οι μαθητές χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Εναλλακτική Υπόθεση H2δ: Υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στο βαθμό απόλαυσης που αισθάνονται οι μαθητές χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Πίνακας 9. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα απόλαυσης

Παράγοντας	N	Min	Max	Mean	SD	t	Sig.
Απόλαυση	40	3	5	1,43	,844	10,679	,000

*σημείωση: δήλωση 9 του ερωτηματολογίου, Στατιστικά σημαντικό σε επίπεδο $p < 0,05$

Παρατηρώντας τον πίνακα, διαπιστώνεται ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στη σταθερά ($c=3$) και στο μέσο όρο των αποκρίσεων που έδωσαν οι συμμετέχοντες ($\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$). Καθορίζεται ως ένα κριτήριο ελέγχου η σταθερά ($c=3$), καθώς εκλαμβάνεται ως η μέση τιμή της κλίμακας Likert που χρησιμοποιήθηκε για την συλλογή των απόψεων των μαθητών στις δηλώσεις του ερωτηματολογίου (Διαφωνώ απόλυτα 1 - 5 Συμφωνώ απόλυτα). Συνεπώς επιβεβαιώνεται η εναλλακτική υπόθεση H2δ, διότι εντοπίζεται στατιστικά σημαντική επίδραση στο βαθμό απόλαυσης που αισθάνονται οι μαθητές χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών ($t(40)= 10,679, p=0,000$).

- RQ2.5: Αξιολογώντας το δείκτη motivation

Για την απάντηση του ερευνητικού υποερωτήματος (RQ2.5) διατυπώνονται οι παρακάτω υποθέσεις:

Μηδενική Υπόθεση H0: Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στο βαθμό κινητοποίησης που αισθάνονται οι μαθητές χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Εναλλακτική Υπόθεση H2ε: Υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στο βαθμό κινητοποίησης που αισθάνονται οι μαθητές χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Πίνακας 10. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα κινητοποίηση

Παράγοντας	N	Min	Max	Mean	SD	t	Sig.
κινητοποίηση	40	3	5	4,90	,304	102,002	,000

*σημείωση: δήλωση 15 του ερωτηματολογίου, Στατιστικά σημαντικό σε επίπεδο $p < 0,05$

Παρατηρώντας τον πίνακα, διαπιστώνεται ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στη σταθερά ($c=3$) και στο μέσο όρο των αποκρίσεων που έδωσαν οι συμμετέχοντες ($\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$). Καθορίζεται ως ένα κριτήριο ελέγχου η σταθερά ($c=3$), καθώς εκλαμβάνεται ως η μέση τιμή της κλίμακας Likert που χρησιμοποιήθηκε για την συλλογή των απόψεων των μαθητών στις δηλώσεις του ερωτηματολογίου (Διαφωνώ απόλυτα 1 - 5 Συμφωνώ απόλυτα). Συνεπώς επιβεβαιώνεται η εναλλακτική υπόθεση H2ε, διότι εντοπίζεται στατιστικά σημαντική επίδραση στο βαθμό κινητοποίησης που αισθάνονται οι μαθητές χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών ($t(40) = 102,002, p = 0,000$).

- RQ2.6: Αξιολογώντας το δείκτη academic performance

Για την απάντηση του ερευνητικού υποερωτήματος (RQ2.6) διατυπώνονται οι παρακάτω υποθέσεις:

Μηδενική Υπόθεση H0: Δεν υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στο βαθμό ακαδημαϊκής απόδοσης των μαθητών χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Εναλλακτική Υπόθεση H2στ: Υπάρχει στατιστικά σημαντική επίδραση στο βαθμό ακαδημαϊκής απόδοσης των μαθητών χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Πίνακας 11. Έλεγχος t-test για τον παράγοντα ακαδημαϊκή απόδοση

Παράγοντας	N	Min	Max	Mean	SD	t	Sig.
Ακαδημαϊκή απόδοση	40	3	5	4,65	,622	47,264	,000

*σημείωση: δήλωση 10 του ερωτηματολογίου, Στατιστικά σημαντικό σε επίπεδο $p < 0,05$

Παρατηρώντας τον πίνακα, διαπιστώνεται ότι υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στη σταθερά ($c=3$) και στο μέσο όρο των αποκρίσεων που έδωσαν οι συμμετέχοντες ($\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$). Καθορίζεται ως ένα κριτήριο ελέγχου η σταθερά ($c=3$), καθώς εκλαμβάνεται ως η μέση τιμή της κλίμακας Likert που χρησιμοποιήθηκε για την συλλογή των απόψεων των μαθητών στις δηλώσεις του ερωτηματολογίου (Διαφωνώ απόλυτα 1 - 5 Συμφωνώ απόλυτα). Συνεπώς, επιβεβαιώνεται η εναλλακτική υπόθεση H2στ, διότι εντοπίζεται στατιστικά σημαντική επίδραση στο βαθμό ακαδημαϊκής απόδοσης των μαθητών χρησιμοποιώντας την ηλεκτρονικής πλατφόρμα και τις εφαρμογές για την εκμάθηση ξένων γλωσσών ($t(40) = 47,264, p = 0,000$).

4.3.3. Ερευνητικό Ερώτημα 3

RQ3: Σε ποιο βαθμό οι ίδιοι οι μαθητές θεωρούν ότι η ατομική και η ομαδική εκπαιδευτική δραστηριότητα ανά διδακτική ενότητα και συνολικά, μπορεί να συμβάλλει στην επίτευξη των διδακτικών και μαθησιακών στόχων με τη χρήση της πλατφόρμας και διαμέσου ενός παιχνιδιάρικου πλαισίου;

RQ3.1 Ως προς την άποψη των μαθητών για τις ατομικές δραστηριότητες και συνολικά.

H0: Το συγκεκριμένο e-course που βασίζεται στην έννοια ενός παιχνιδιάρικου πλαισίου δεν αυξάνει το ποσοστό κατανόησης του μαθήματος, ολοκλήρωσης της δραστηριότητας, συγκέντρωσης στην επίτευξη του μαθησιακού στόχου και στο βαθμό ικανοποίησης για το επιθυμητό μαθησιακό αποτέλεσμα στις ατομικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

H3α: Το συγκεκριμένο e-course που βασίζεται που βασίζεται στην έννοια ενός παιχνιδιάρικου πλαισίου αυξάνει το ποσοστό κατανόησης του μαθήματος, ολοκλήρωσης της

δραστηριότητας, συγκέντρωσης στην επίτευξη του μαθησιακού στόχου και στο βαθμό ικανοποίησης για το επιθυμητό μαθησιακό αποτέλεσμα στις ατομικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

Η απάντηση του παραπάνω ερευνητικού ερωτήματος θα δοθεί μέσα από την περιγραφική ανάλυση της ρουμπρίκας αυτοαξιολόγησης των μαθητών για κάθε μια από τις 3 ατομικές διδακτικές ενότητες και συγκεκριμένα από τα επίπεδα των ποσοστών στην πενταβάθμια κλίμακα Likert (Καθόλου 1 – Πολύ 5) για κάθε δήλωση της ρουμπρίκας αυτοαξιολόγησης.

Στον πίνακα 12 φαίνεται ότι το 85% των μαθητών κατανόησε πλήρως το θέμα της πρώτης διδακτικής ενότητας, το 80% των μαθητών κατάφερε να ολοκληρώσει τις δραστηριότητες που του ζητήθηκαν από την εκπαιδευτικό, το 90% συγκεντρώθηκε στον στόχο του και το 77,5% αισθάνθηκε ικανοποιημένο από την προσπάθεια που κατέβαλε για να έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Πίνακας 12. Αυτοαξιολόγηση Ατομικής δραστηριότητας στην πρώτη διδακτική ενότητα

	Πρώτη διδακτική ενότητα					
	Μέτρια		Αρκετά		Πολύ	
	N	%	N	%	N	%
Κατάλαβα το θέμα που μου δόθηκε προς επίλυση και τι έπρεπε να κάνω σε κάθε βήμα			6	15	34	85
Μπόρεσα να ολοκληρώσω τις δραστηριότητες που ζητήθηκαν.			8	20,0	32	80,0
Συγκεντρώθηκα στον στόχο μου για να εξέλθω από την ενότητα.	1	2,5	3	7,5	36	90,0
Είμαι ικανοποιημένος με την προσπάθεια που έχω καταβάλει για το επιθυμητό αποτέλεσμα.			9	22,5	31	77,5

Στον πίνακα 13 φαίνεται ότι το 72,5% των μαθητών κατανόησε πλήρως το θέμα της δεύτερης διδακτικής ενότητας, το 70% των μαθητών κατάφερε να ολοκληρώσει τις δραστηριότητες που του ζητήθηκαν από την εκπαιδευτικό, το 67,5% συγκεντρώθηκε στον στόχο του και το 80% αισθάνθηκε ικανοποιημένο από την προσπάθεια που κατέβαλε για να έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Πίνακας 13. Αυτοαξιολόγηση Ατομικής δραστηριότητας στη δεύτερη διδακτική ενότητα

	Δεύτερη διδακτική ενότητα			
	Αρκετά		Πολύ	
	N	%	N	%
Κατάλαβα το θέμα που μου δόθηκε προς επίλυση και τι έπρεπε να κάνω σε κάθε βήμα	11	27,5	29	72,5
Μπόρεσα να ολοκληρώσω τις δραστηριότητες που ζητήθηκαν.	12	30,0	28	70,0
Συγκεντρώθηκα στον στόχο μου για να εξέλθω από την ενότητα.	13	32,5	27	67,5
Είμαι ικανοποιημένος με την προσπάθεια που έχω καταβάλει για το επιθυμητό αποτέλεσμα.	8	20,0	32	80,0

Στον πίνακα 14 φαίνεται ότι το 85% των μαθητών κατανόησε πλήρως το θέμα της τρίτης διδακτικής ενότητας, το 85% των μαθητών κατάφερε να ολοκληρώσει τις δραστηριότητες που του ζητήθηκαν από την εκπαιδευτικό, το 77,5% συγκεντρώθηκε στον στόχο του και το 82,5% αισθάνθηκε ικανοποιημένο από την προσπάθεια που κατέβαλε για να έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Πίνακας 14. Αυτοαξιολόγηση Ατομικής δραστηριότητας στην τρίτη διδακτική ενότητα

	Τρίτη διδακτική ενότητα					
	Μέτρια		Αρκετά		Πολύ	
	N	%	N	%	N	%
Κατάλαβα το θέμα που μου δόθηκε προς επίλυση και τι έπρεπε να κάνω σε κάθε βήμα	2	5,0	4	10,0	34	85,0
Μπόρεσα να ολοκληρώσω τις δραστηριότητες που ζητήθηκαν.	3	7,5	3	7,5	34	85,0
Συγκεντρώθηκα στον στόχο μου για να εξέλθω από την ενότητα.	3	7,5	6	15,0	31	77,5
Είμαι ικανοποιημένος με την προσπάθεια που έχω καταβάλει για το επιθυμητό αποτέλεσμα.	3	7,5	4	10,0	33	82,5

Στον πίνακα 15 φαίνεται ότι το 80,5% των μαθητών κατανόησε πλήρως το θέμα όλων των διδακτικών ενοτήτων, το 78,3% των μαθητών κατάφερε να ολοκληρώσει τις δραστηριότητες που του ζητήθηκαν από την εκπαιδευτικό, το 78,3% συγκεντρώθηκε στον στόχο του και το 79,2% αισθάνθηκε ικανοποιημένο από την προσπάθεια που κατέβαλε για να έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Πίνακας 15. Αυτοαξιολόγηση Ατομικής δραστηριότητας συνολικά για όλες τις διδακτικές ενότητες

	Συνολικά για όλες τις διδακτικές ενότητες					
	Μέτρια		Αρκετά		Πολύ	
	N	%	N	%	N	%
Κατάλαβα το θέμα που μου δόθηκε προς επίλυση και τι έπρεπε να κάνω σε κάθε βήμα	2	1,7	21	17,5	97	80,8
Μπόρεσα να ολοκληρώσω τις δραστηριότητες που ζητήθηκαν.	3	2,5	23	19,2	94	78,3
Συγκεντρώθηκα στον στόχο μου για να εξέλθω από την ενότητα.	4	3,3	22	18,3	94	78,3
Είμαι ικανοποιημένος με την προσπάθεια που έχω καταβάλει για το επιθυμητό αποτέλεσμα.	3	2,5	22	18,3	95	79,2

RQ3.2 Ως προς την άποψη των μαθητών για τις ομαδικές δραστηριότητες και συνολικά.

H0: Το συγκεκριμένο e-course που βασίζεται στην έννοια ενός παιχνιδιάρικου πλαισίου δεν αυξάνει το ποσοστό συνεργασίας με τους συμμαθητές, το σεβασμό της άποψης των συμμαθητών, της επίτευξης ολοκλήρωσης της δραστηριότητας με τη βοήθεια των μελών της ομάδας ή με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού.

H3β: Το συγκεκριμένο e-course που βασίζεται στην έννοια ενός παιχνιδιάρικου πλαισίου αυξάνει το ποσοστό συνεργασίας με τους συμμαθητές, το σεβασμό της άποψης των συμμαθητών, της επίτευξης ολοκλήρωσης της δραστηριότητας με τη βοήθεια των μελών της ομάδας ή με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού.

Η απάντηση του παραπάνω ερευνητικού ερωτήματος θα δοθεί μέσα από την περιγραφική ανάλυση της ρουμπρικής ετεροαξιολόγησης των μαθητών για κάθε μια από τις 2 ομαδικές διδακτικές ενότητες και συγκεκριμένα από τα επίπεδα των ποσοστών στην πενταβάθμια κλίμακα Likert (Καθόλου 1 – Πολύ 5) για κάθε δήλωση της ρουμπρικής ετεροαξιολόγησης.

Στον πίνακα 16 φαίνεται ότι το 70% των μαθητών συνεργάστηκε αρμονικά με τον συμμαθητή του στα πλαίσια της ομαδικής δραστηριότητας στην πρώτη διδακτική ενότητα, το 65% των μαθητών σεβάστηκε τις απόψεις του συμμαθητή του, το 75% ολοκλήρωσαν την εκπαιδευτική δραστηριότητα λαμβάνοντας βοήθεια από τους υπόλοιπα μέλη της ομάδας και το 77,5% ολοκλήρωσε την εκπαιδευτική δραστηριότητα αξιοποιώντας τις πληροφορίες που παρείχε η εκπαιδευτικός της ψηφιακής τάξης.

Πίνακας 16. Ετεροαξιολόγηση Αξιολόγηση Ομαδικής δραστηριότητας στην πρώτη διδακτική ενότητα

	Πρώτη διδακτική ενότητα			
	Αρκετά		Πολύ	
	N	%	N	%
Συνεργάστηκα αρμονικά με τον συμμαθητή μου.	12	30,0	28	70,0
Σεβάστηκα τον συμμαθητή μου και άκουγα με προσοχή τις απόψεις του.	14	35,0	26	65,0
Οι υπόλοιποι συμμαθητές μου μπόρεσαν να δημιουργήσουν αυτό που ζητήθηκε.	10	25,0	30	75,0
Οι υπόλοιποι συμμαθητές μου χρησιμοποίησαν επίσης τις πληροφορίες που παρείχε η καθηγήτρια στο μάθημα.	9	22,5	31	77,5

Στον πίνακα 17 φαίνεται ότι το 95% των μαθητών συνεργάστηκε αρμονικά με τον συμμαθητή του στα πλαίσια της ομαδικής δραστηριότητας στην πρώτη διδακτική ενότητα, το 90% των μαθητών σεβάστηκε τις απόψεις του συμμαθητή του, το 90% ολοκλήρωσαν την εκπαιδευτική δραστηριότητα λαμβάνοντας βοήθεια από τους υπόλοιπα μέλη της ομάδας και το 92,5% ολοκλήρωσε την εκπαιδευτική δραστηριότητα αξιοποιώντας τις πληροφορίες που παρείχε η εκπαιδευτικός της ψηφιακής τάξης.

Πίνακας 17. Ετεροαξιολόγηση Αξιολόγηση Ομαδικής δραστηριότητας στη δεύτερη διδακτική ενότητα

	Δεύτερη διδακτική ενότητα			
	Αρκετά		Πολύ	
	N	%	N	%
Συνεργάστηκα αρμονικά με τον συμμαθητή μου.	2	5	38	95
Σεβάστηκα τον συμμαθητή μου και άκουγα με προσοχή τις απόψεις του.	4	10	36	90
Οι υπόλοιποι συμμαθητές μου μπόρεσαν να δημιουργήσουν αυτό που ζητήθηκε.	4	10	36	90
Οι υπόλοιποι συμμαθητές μου χρησιμοποίησαν επίσης τις πληροφορίες που παρείχε η καθηγήτρια στο μάθημα.	3	7,5	37	92,5

Στον πίνακα 18 φαίνεται ότι το 82,5% των μαθητών συνεργάστηκε αρμονικά με τον συμμαθητή του στα πλαίσια της ομαδικής δραστηριότητας σε όλες τις διδακτικές ενότητες, το 77,5% των μαθητών σεβάστηκε τις απόψεις του συμμαθητή του, το 82,5% ολοκλήρωσαν την εκπαιδευτική δραστηριότητα λαμβάνοντας βοήθεια από τους υπόλοιπα μέλη της ομάδας και το 85% ολοκλήρωσε την εκπαιδευτική δραστηριότητα αξιοποιώντας τις πληροφορίες που παρείχε η εκπαιδευτικός της ψηφιακής τάξης.

Πίνακας 18. Ετεροαξιολόγηση Αξιολόγηση Ομαδικής δραστηριότητας συνολικά για όλες τις διδακτικές ενότητες

	Συνολικά για όλες τις διδακτικές ενότητες			
	Αρκετά		Πολύ	
	N	%	N	%
Συνεργάστηκα αρμονικά με τον συμμαθητή μου.	14	17,5	66	82,5
Σεβάστηκα τον συμμαθητή μου και άκουγα με προσοχή τις απόψεις του.	18	22,5	62	77,5
Οι υπόλοιποι συμμαθητές μου μπόρεσαν να δημιουργήσουν αυτό που ζητήθηκε.	14	17,5	66	82,5
Οι υπόλοιποι συμμαθητές μου χρησιμοποίησαν επίσης τις πληροφορίες που παρείχε η καθηγήτρια στο μάθημα.	12	15,0	68	85,0

RQ3.3 Ως προς τα σημεία του μαθήματος που τους άρεσαν περισσότερο.

H0: Δεν υπάρχουν σημεία του μαθήματος που τους άρεσαν περισσότερο.

H3γ: Υπάρχουν σημεία του μαθήματος που τους άρεσαν περισσότερο.

Η απάντηση του παραπάνω ερευνητικού ερωτήματος θα δοθεί μέσα από την περιγραφική ανάλυση της ανοικτής ποιοτικής ερώτησης του ερωτηματολογίου «Τι σου άρεσε πιο πολύ στο μάθημα;»

Σε ποσοστό 27,5% οι μαθητές αισθάνονται πλήρως ικανοποιημένοι καθώς τους άρεσαν όλα όσα εμπεριέχονταν στο μάθημα της γαλλικής γλώσσας μέσω της ψηφιακής πλατφόρμας του φροντιστηρίου. Το 12,5% δήλωσε ότι τους άρεσαν τα παιχνίδια και οι εφαρμογές, το 10% δήλωσε ότι τους άρεσε η εικονική ξενάγηση, το 10% δήλωσε ότι τους άρεσε η συμμετοχή τους σε ομαδικές εργασίες. Σε μικρότερα ποσοστά φαίνεται ότι τους άρεσε η εργασία με την ηχογράφηση (5%), το πόστερ (5%), οι εφαρμογές της πλατφόρμας (5%), η εκπαιδευτικός και οι δραστηριότητες (2,5%), το μάθημα στην πλατφόρμα (2,5%), τα παιχνίδια και οι συζητήσεις με φίλους (2,5%), το μάθημα στην πλατφόρμα και οι εφαρμογές (2,5%), όλα ήταν

διασκεδαστικά (5%), απουσία διαγωνισμάτων (2,5%), οι ερωτήσεις που μας έκανε οι κυρία και έπρεπε να λέμε τις απαντήσεις μας και να της συζητήσουμε (2,5%), τα βίντεο (2,5%), η παρουσίαση με τα πόστερ και η βαθμολόγηση (2,5%).

Πίνακας 19. Τι σου άρεσε πιο πολύ στο μάθημα;

	Συχνότητα	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Η εργασία με την ηχογράφηση	2	5,0	5,0	5,0
Το πόστερ	2	5,0	5,0	10,0
Ομαδικές εργασίες	4	10,0	10,0	20,0
Οι εφαρμογές	2	5,0	5,0	25,0
Μου άρεσαν όλα	11	27,5	27,5	52,5
Η κυρία (εκπαιδευτικός) και οι δραστηριότητες	1	2,5	2,5	55,0
Το μάθημα στην πλατφόρμα	1	2,5	2,5	57,5
Τα παιχνίδια και οι συζητήσεις με φίλους	1	2,5	2,5	60,0
το μάθημα στην πλατφόρμα και οι εφαρμογές	1	2,5	2,5	62,5
Η εικονική ξενάγηση π.χ στον Πύργο του Άιφελ	4	10,0	10,0	72,5
Μου άρεσε που ήταν όλα διασκεδαστικά και παίξαμε παιχνίδια με τις εφαρμογές	2	5,0	5,0	77,5
Που δεν είχανε διαγώνισμα	1	2,5	2,5	80,0
Οι ερωτήσεις που μας έκανε οι κυρία και έπρεπε να λέμε τις απαντήσεις μας και να της συζητήσουμε	1	2,5	2,5	82,5
Τα παιχνίδια που παίξαμε στα μαθήματα και οι εφαρμογές	5	12,5	12,5	95,0
Τα videos που είδαμε και οι σχολιασμοί	1	2,5	2,5	97,5
Η παρουσίαση με τα πόστερ και η βαθμολόγηση	1	2,5	2,5	100,0
Σύνολο	40	100,0	100,0	

RQ3.4 Ως προς τα σημεία του μαθήματος που θα ήθελαν να αλλάξουν

H0: Δεν υπάρχουν σημεία του μαθήματος που θα ήθελαν να αλλάξουν οι μαθητές.

H3γ: Υπάρχουν σημεία του μαθήματος που θα ήθελαν να αλλάξουν οι μαθητές.

Η απάντηση του παραπάνω ερευνητικού ερωτήματος θα δοθεί μέσα από την περιγραφική ανάλυση της ανοικτής ποιοτικής ερώτησης του ερωτηματολογίου «Τι θα άλλαζες στο μάθημα;»

Σε ποσοστό 47,5% οι μαθητές δεν θα ήθελαν να αλλάξουν κάτι στο μάθημα που διδάχθηκαν στην ψηφιακή πλατφόρμα του φροντιστηρίου. Μόνο το 7,5% εξέφρασε την επιθυμία το μάθημα να γίνονταν από κοντά με φυσική παρουσία στην τάξη. Το 5% δεν θα ήθελε να έχει καθόλου ατομικές εργασίες. Σε μεμονωμένες περιπτώσεις μαθητών φαίνεται ότι οι μαθητές θα άλλαζαν τις ασκήσεις γραμματικής, τα μαθήματα στον Η/Υ, την εκπαιδευτική πλατφόρμα γιατί ενδεχομένως δεν τη βρει εύχρηστη ο μαθητής, τις ασκήσεις με τους υπόλοιπους, την ποσότητα των δραστηριοτήτων, τη συνεργασία στην ομαδική εργασία με άλλο συμμαθητή.

Πίνακας 20. Τι θα άλλαζες στο μάθημα;

	Συχνότητα	Ποσοστό	Έγκυρο Ποσοστό	Αθροιστικό Ποσοστό
Τίποτα	19	47,5	47,5	47,5
Να πηγαίναμε από κοντά	3	7,5	7,5	55,0
Να μην είχαμε ατομικές εργασίες	2	5,0	5,0	60,0
Με δυσκόλεψαν τα τρόφιμα στα γαλλικά	1	2,5	2,5	62,5
Τα μαθήματα στον υπολογιστή	1	2,5	2,5	65,0
Τη γραμματική	1	2,5	2,5	67,5
Δεν ήξερα να κατεβάσω τις εφαρμογές	1	2,5	2,5	70,0
Οι ασκήσεις με τους υπόλοιπους	1	2,5	2,5	72,5
Την πλατφόρμα	1	2,5	2,5	75,0
Είχε πολλές δραστηριότητες μέχρι να βγούμε από τον Πύργο	1	2,5	2,5	77,5
Να έκανα το πόστερ με άλλο άτομο	1	2,5	2,5	80,0
Δεν ξέρω	1	2,5	2,5	82,5
Τις εφαρμογές	3	7,5	7,5	90,0
Το δικό μας πόστερ έπρεπε να βγει πρώτο	1	2,5	2,5	92,5
Κάποιες δραστηριότητες	1	2,5	2,5	95,0
Δεν ήθελα να γίνει από τον υπολογιστή	1	2,5	2,5	97,5
Το πόστερ	1	2,5	2,5	100,0
Σύνολο	40	100,0	100,0	

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο : ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

5.1. Επισκόπηση αποτελεσμάτων και Συζήτηση

Από την ανάλυση των αποτελεσμάτων της παρούσας έρευνας διαπιστώνεται ότι έχει επιτευχθεί ο σκοπός της έρευνας ο οποίος ήταν η δημιουργία και αξιολόγηση ενός e-course εννορηστωμένου σύμφωνα με την έννοια The Playful Frame - Το Παιχνιδιάρικο Πλαίσιο, το οποίο χωρίζεται σε 3 πυλώνες: Παιχνίδι, Πλαίσιο, Αυτονομία Μαθητών (Play, Frame, Learner Autonomy) ως προς τις διαστάσεις τριών ερευνητικών ερωτημάτων. Στην έρευνα συμμετείχαν συνολικά 40 μαθητές που ήταν αγόρια και κορίτσια ηλικίας 8-11 ετών. Στην πλειοψηφία τους η μητρική τους γλώσσα είναι η ελληνική ενώ εκτός από τη Γαλλική Γλώσσα μαθαίνουν Αγγλικά και Γερμανικά. Τα περισσότερα από τα παιδιά φαίνεται να παρακολουθούν τα μαθήματα των Γαλλικών με ευχαρίστηση καθώς έχουν αναφέρει ότι τους αρέσει πάρα πολύ η Γαλλική γλώσσα. Δεν θεωρούν ότι τα Γαλλικά είναι δύσκολη γλώσσα αλλά θα μπορούσε στη μετέπειτα πορεία της ζωής τους να αξιοποιηθεί σε κάποιο τομέα. Η πολύ καλή σχέση που έχουν με την τεχνολογία οι μαθητές, φαίνεται ότι συνέβαλε σε σημαντικό βαθμό στην αποδοχή των οπτικοακουστικών μέσων για την υλοποίηση του μαθήματος των γαλλικών εξ αποστάσεως, με τη χρήση της διαδικτυακής πλατφόρμας του φροντιστηρίου.

Κατά την άποψη των Korkealehto, & Siklander, (2018) η χρήση εκπαιδευτικών ψηφιακών μέσων που αξιοποιούν τη μέθοδο της παιχνιδιοποίησης συμβάλλει στο μετασχηματισμό της παραδοσιακής μεθόδου διδασκαλίας σε μια πιο σύγχρονη ομαδοσυνεργατική διαδικασία που εμπλέκει ενεργά τους μαθητές καθ' όλη τη διάρκεια των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων.

Απαντώντας στα τρία ερευνητικά ερωτήματα απορρέουν τα παρακάτω σημαντικά συμπεράσματα:

Ερευνητικό Ερώτημα 1

RQ1: Μπορεί το συγκεκριμένο e-course που βασίζεται σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο (the playful frame), με τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας και εφαρμογών εκμάθησης ξένων

γλωσσών να υλοποιήσει αποτελεσματικά τις μαθησιακές δραστηριότητες κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας;

- RQ1.1: Ως προς τον δείκτη play
- RQ1.2: Ως προς τον το δείκτη frame
- RQ1.3: Ως προς το δείκτη learner autonomy

Κατόπιν πραγματοποίησης των απαραίτητων στατιστικών ελέγχων για τη διερεύνηση της ύπαρξης στατιστικής ή όχι σημαντικής επίδρασης κάθε δείκτη στην υλοποίηση των μαθησιακών δραστηριοτήτων κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας, μέσω της ψηφιακής πλατφόρμας του φροντιστηρίου, διαπιστώθηκε ότι υπήρξε στατιστικά σημαντική επίδραση όλων των δεικτών.

Αναλυτικότερα ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός του e-course ενορχηστρωμένου σύμφωνα με την έννοια «The Playful Frame» είχε σημαντική επίδραση στην ενίσχυση του δείκτη play. Αυτό σημαίνει ότι οι μαθητές κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας απολάμβαναν τις στιγμές παίζοντας και μαθαίνοντας. Το παιχνίδι στην εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας μπορεί να αποτελέσει μια μορφή επικοινωνίας στην οποία το παιδί μπορεί να νοηματοδοτήσει και να κατανοήσει σε βάθος μια εκπαιδευτική δραστηριότητα γενικεύοντας το μαθησιακό της αποτέλεσμα και σε άλλες εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

Όσον αφορά το δείκτη frame φαίνεται ότι είχε σημαντική επίδραση καθότι ενισχύθηκε περισσότερο το παιχνιδιάρικο πλαίσιο στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες και αυτό είχε ως αποτέλεσμα οι μαθητές να θέλουν να συμμετέχουν περισσότερο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Το παιχνιδιάρικο πλαίσιο κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας στην ψηφιακή πλατφόρμα δημιουργεί αλληλεπιδραστικές δυναμικές ανάμεσα στους μαθητές που προωθούν ακόμα περισσότερο το επίπεδο κατανόησης των εννοιών που διδάσκονται κατά τη διαδικασία του μαθήματος εξ αποστάσεως. Μέσα σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο, οι μαθητές λαμβάνουν ρόλο «παίκτη» και αντιλαμβάνονται τον συμμαθητή τους ως «συμπαίκτη».

Αναφορικά με το δείκτη learner autonomy φαίνεται ότι είχε σημαντική επίδραση καθότι ενισχύθηκε περισσότερο η αυτόνομη μάθηση στην εκπαιδευτική διαδικασία διαμέσου του παιχνιδιάρικου πλαισίου. Όταν οι μαθητές λαμβάνουν το ρόλο του παίκτη μέσα στο

παιχνιδιάρικο πλαίσιο με τη χρήση ψηφιακών μέσων αποκτούν περισσότερο έλεγχο στο παιχνίδι τους και στη διαδικασία μάθησης. Η αυτονομία στη μάθηση επιτεύχθηκε σε αυτό το παιχνιδιάρικο πλαίσιο διαμέσου της ψηφιακής πλατφόρμας διότι ο κάθε μαθητής είχε τη δυνατότητα να δράσει και να αλληλοεπιδράσει με τους άλλους μαθητές σε πραγματικό χρόνο. Από την έρευνά του ο Cruaud, (2018) εξήγαγε το συμπέρασμα ότι οι παιχνιδιάρικες δραστηριότητες και τα παιχνίδια μπορούν να συνδεθούν με την ανάπτυξη αυτόνομης εργασίας. Οι μαθητές παίρνουν τον έλεγχο της μαθησιακής δραστηριότητας και δημιουργούν τις δικές τους μαθησιακές διαδρομές. Στο ίδιο συμπέρασμα κατέλεξε και η έρευνα των Alomair, & Hammami, (2019).

Εν συνεχεία από την ανάλυση των αποτελεσμάτων προέκυψαν εξίσου σημαντικά συμπεράσματα και για το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα.

Ερευνητικό Ερώτημα 2

RQ2: Είναι δυνατόν με τη χρήση της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση σε συνδυασμό με σύγχρονες και νέες μέθοδος διδασκαλίας ένα e-course να υποστηρίξει και να βοηθήσει τους μαθητές στην προσπάθεια εκμάθησης των γαλλικών (ως δεύτερη ξένη γλώσσα);

- RQ2.1: Αξιολογώντας το δείκτη participation
- RQ2.2: Αξιολογώντας το δείκτη engagement
- RQ2.3: Αξιολογώντας το δείκτη satisfaction
- RQ2.4: Αξιολογώντας το δείκτη enjoyment
- RQ2.5: Αξιολογώντας το δείκτη motivation

Κατόπιν πραγματοποίησης των απαραίτητων στατιστικών ελέγχων για τη διερεύνηση της ύπαρξης στατιστικής ή όχι σημαντικής επίδρασης κάθε δείκτη στην υλοποίηση των μαθησιακών δραστηριοτήτων κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας μέσω της ψηφιακής πλατφόρμας του φροντιστηρίου διαπιστώθηκε ότι υπήρξε στατιστικά σημαντική επίδραση όλων των δεικτών.

Πιο συγκεκριμένα οι μαθητές έδειξαν αυξημένο βαθμό συμμετοχής στην εκπαιδευτική διαδικασία η οποία εκτελούνται βάσει του παιχνιδιάρικου πλαισίου μέσω ψηφιακής εκπαιδευτικής πλατφόρμας. Η παιχνιδιάρικη διάθεση των παιδιών στη διαδικασία των

ομαδικών και ατομικών δραστηριοτήτων φαίνεται ότι ενίσχυσε ακόμα περισσότερο το βαθμό συμμετοχής τους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Παρόμοιο εύρημα για την αύξηση της συμμετοχής των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία βρέθηκε και στην έρευνα των Boudadi, N. A., & Gutiérrez-Colón (2020) και των Alomair, & Hammami, (2019).

Αναφορικά με το δείκτη engagement φαίνεται ότι είχε σημαντική επίδραση καθότι ενισχύθηκε περισσότερο ο βαθμός δέσμευσης των μαθητών στην ολοκλήρωση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και στην παρακολούθηση όλης της διαδικασίας του μαθήματος. Το ενδιαφέρον των μαθητών αυξήθηκε περισσότερο όταν κλήθηκαν να χρησιμοποιήσουν τις εφαρμογές εκμάθησης ξένων γλωσσών εντείνοντας περισσότερο την παιχνιδιάρικη διάθεσή τους. Παρόμοιο εύρημα προέκυψε και στην έρευνα των Korkealehto, & Siklander (2018), καθώς οι ερευνητές συμπέραναν ότι οι μαθητές μαθαίνουν τα προχωρούν τμηματικά και μεθοδικά από το ένα στάδιο στο άλλο για την υλοποίηση της δραστηριότητας διάμεσο του παιχνιδιού χωρίς να χάνουν το ενδιαφέρον τους ή να αποσπάται η προσοχή τους.

Αναφορικά με το δείκτη satisfaction φαίνεται ότι είχε σημαντική επίδραση καθότι οι μαθητές αισθάνονταν σε μεγαλύτερο βαθμό ικανοποίηση από τον τρόπο διεξαγωγής του μαθήματος.

Αναφορικά με το δείκτη enjoyment φαίνεται ότι είχε σημαντική επίδραση καθότι οι μαθητές ένιωθαν ότι διασκεδάζουν και απολαμβάνουν τη διαδικασία σε μεγάλο βαθμό. Παρόμοια εύρημα για το επίπεδο απόλαυσης και ενθουσιασμού διαπιστώθηκε και στην έρευνα των Alomair, Y., & Hammami (2019) οι οποίοι κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι οι μαθητές είναι περισσότερο ενθουσιασμένοι για τις δραστηριότητες μάθησης οι οποίες εκτυλίσσονται σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο με τη χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών Πλατφορμών.

Αναφορικά με το δείκτη motivation φαίνεται ότι είχε σημαντική επίδραση καθότι οι μαθητές ένιωθαν ότι μπορούν να κινητοποιηθούν περισσότερο έτσι ώστε να εμπλακούν με ενεργό τρόπο στη διαδικασία της μάθησης. Ο Kapp (2012), υποστηρίζει ότι αν οι μαθητές λάβουν αναγνώριση για τα επιτεύγματά τους, κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας τότε θα έχουν το κίνητρο να προχωρήσουν και να μεταβούν σε άλλο επίπεδο δραστηριότητας ή να επιδιώξουν να επιτύχουν μια επιπλέον επιβράβευση.

Σε συνέχεια της ανάλυσης των αποτελεσμάτων προέκυψαν εξίσου σημαντικά συμπεράσματα και για το τρίτο ερευνητικό ερώτημα.

Ερευνητικό Ερώτημα 3

RQ3: Σε ποιο βαθμό οι ίδιοι οι μαθητές θεωρούν ότι η ατομική και η ομαδική εκπαιδευτική δραστηριότητα ανά διδακτική ενότητα και συνολικά, μπορεί να συμβάλλει στην επίτευξη των διδακτικών και μαθησιακών στόχων με τη χρήση της πλατφόρμας και διαμέσου ενός παιχνιδιάρικου πλαισίου;

- RQ3.1 Ως προς την άποψη των μαθητών για τις ατομικές δραστηριότητες τις τρεις διδακτικές ενότητες και συνολικά.
- RQ3.2 Ως προς την άποψη των μαθητών για τις ομαδικές δραστηριότητες τις τρεις διδακτικές ενότητες και συνολικά.
- RQ3.3 Ως προς τα σημεία του μαθήματος που τους άρεσαν περισσότερο.
- RQ3.4 Ως προς τα σημεία του μαθήματος που θα ήθελαν να αλλάξουν

Κατόπιν πραγματοποίησης περιγραφικής στατιστικής ανάλυσης προέκυψε ότι σε όλους τους δείκτες του ερευνητικού ερωτήματος 3, οι μαθητές πιστεύουν σε πολύ μεγάλο βαθμό ότι οι ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες μπορούν να είναι πιο ευχάριστες όταν γίνονται μέσα σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο με τη χρήση εκπαιδευτικής ψηφιακής πλατφόρμας.

Πιο συγκεκριμένα, οι απόψεις των μαθητών στις ατομικές δραστηριότητες ήταν πάρα πολύ θετικές διότι οι μαθητές ένιωθαν ότι είναι σε θέση να κατανοήσουν πλήρως το νόημα των ασκήσεων, μπόρεσαν να συγκεντρωθούν στο στόχο ολοκλήρωσης της δραστηριότητας και να την ολοκληρώσουν. Η ικανοποίηση από την προσπάθεια που κατέβαλε ο κάθε μαθητής για την ολοκλήρωση της εκπαιδευτικής δραστηριότητας ήταν αρκετά υψηλή και για αυτό ενδεχομένως το λόγο να αισθάνονταν οι μαθητές ότι η διαδικασία μέσω της παιχνιδιοποίησης μπορεί να αυξήσει τα θετικά συναισθήματα χαράς που είχαν κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

Αναφορικά με τις ομαδικές δραστηριότητες οι απόψεις των μαθητών ήταν πάρα πολύ θετικές ως προς την ικανότητα συνεργασίας, της ύπαρξης σεβασμού ανάμεσα στους συμμαθητές τους και στην ολοκλήρωση της εκπαιδευτικής δραστηριότητας. Σε αυτό

φαίνεται ότι συνέβαλε το παιχνιδιάρικο ομαδοσυνεργατικό πλαίσιο που διέθεταν οι εκπαιδευτικές εφαρμογές. Κατά την άποψη των Korkealehto, K., & Siklander (2018) ενισχύθηκε στην έρευνά τους το ποσοστό των μαθητών που επεδίωκαν να συνεργαστούν μεταξύ τους στα πλαίσια της διδασκαλίας μιας ξένης γλώσσας εξ αποστάσεως διαμέσου του παιχνιδιού. Έτσι κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι η εκμάθηση ξένων γλωσσών με τη χρήση ψηφιακών μέσων σε ένα παιχνιδιάρικο πλαίσιο ενθαρρύνει τους μαθητές να συνεργαστούν περισσότερο.

Αναφορικά με τα σημεία του μαθήματος που άρεσαν στους μαθητές φαίνεται ότι ποικίλουν και σχετίζονται τα περισσότερα με την ευχαρίστηση που αντλούσαν οι μαθητές μέσα από αυτή την παιχνιδιάρικη εκπαιδευτική διαδικασία. Δραστηριότητες που σχετίζονταν με οπτικοακουστικό υλικό, εικονική πλοήγηση και παιχνίδια μέσω της εφαρμογής κέντρισαν σε πολύ μεγάλο βαθμό το ενδιαφέρον των μαθητών.

Αναφορικά με τα σημεία του μαθήματος που ήθελαν να αλλάξουν οι μαθητές φαίνεται ότι ποικίλουν και σχετίζονται κυρίως με την απουσία ατομικών εργασιών, την ποσότητα και το περιεχόμενο των δραστηριοτήτων. Ωστόσο αξίζει να σημειωθεί ότι σχεδόν οι μισοί μαθητές δεν επιθυμούν να αλλάξουν κάτι στο μάθημα που διδάχθηκαν στην ψηφιακή πλατφόρμα του φροντιστηρίου.

5.2. Συμπεράσματα

Εν κατακλείδι η παιχνιδιοποίηση και ιδιαίτερα σύμφωνα με την έννοια «The Playful Frame» φαίνεται ότι συμβάλλει σημαντικά στην παρακίνηση των μαθητών για την επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων χρησιμοποιώντας στοιχεία παιχνιδιού σε ειδικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Μέσω αυτής της διδακτικής μεθόδου οι μαθητές αναπτύσσουν ικανότητες συμμετοχής και εμπλοκής σε μαθησιακές ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες. Η χρήση της τεχνολογίας για την εκμάθηση ξένων γλωσσών πραγματοποιείται σε ένα διαρκώς τεχνολογικά μεταβαλλόμενο περιβάλλον στο οποίο ο/η εκπαιδευτικός και οι μαθητές έχουν πρόσβαση σε πληθώρα πληροφοριών, ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών που προωθούν την ικανότητα συνεργασίας και μάθησης.

Όταν ο/η εκπαιδευτικός εφαρμόζει την τεχνική της παιχνιδοποίησης σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο, έχει ως στόχο την υλοποίηση παιχνιδιάρικων δραστηριοτήτων έτσι ώστε οι μαθητές να μαθαίνουν γραμματικούς, συντακτικούς κανόνες της ξένης γλώσσας μέσω των κανόνων του παιχνιδιού βοηθώντας τους μαθητές να εμπλακούν περισσότερο στη διαδικασία μάθησης. Το παιχνίδι με τη χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών μέσων ενθαρρύνει την προσπάθεια και τη συνεργασία ενώ ανταμείβει συμβολικά τους μαθητές που εκτέλεσαν τις προκαθορισμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες μέσω πόντων, επιπέδων, βαθμολογιών.

Εφαρμόζοντας το «The Playful Frame» στην πρώτη του διάσταση, του play, φαίνεται ότι το εκπαιδευτικό υλικό απαρτίζεται από παιχνιδιάρικες δραστηριότητες που μπορεί ο εκπαιδευτικός να εισάγει στην εφαρμογή κατά τη διάρκεια σχεδιασμού του μαθήματός του με σκοπό να παρακινήσει το παιδί να εμπλακεί ενεργά στη διαδικασία παίζω και μαθαίνω. Στη δεύτερη διάσταση, του frame, ο εκπαιδευτικός φαίνεται ότι καλείται να σκεφτεί παιχνιδιάρικες δομές που συνδυάζουν αρμονικά τις παιχνιδιάρικες εκπαιδευτικές δραστηριότητες, συνθέτοντας το σύνολο των κανόνων, μηχανισμών και αρχών εκπαίδευσης για την εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας. Επίσης εντός του παιχνιδιάρικου πλαισίου συμπεριλαμβάνεται και η ατμόσφαιρα παιχνιδιού που θα καλλιεργήσει ο/η εκπαιδευτικός κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Οι μαθητές νοηματοδοτούν το παιχνιδιάρικο πλαίσιο ως το μαθησιακό πλαίσιο στο οποίο τους επιτρέπεται να παίζουν με σκοπό την ολοκλήρωση μιας εκπαιδευτικής δραστηριότητας αντί να ολοκληρώνουν τις εργασίες με αυτοματοποιημένο τρόπο όπως συμβαίνει στην παραδοσιακή διδασκαλία. Στην τρίτη διάσταση της αυτόνομης μάθησης είναι εμφανές ότι οι μαθητές που συμμετέχουν σε ατομικές ή ομαδικές δραστηριότητες με τη χρήση εκπαιδευτικών εφαρμογών που χρησιμοποιούν την τεχνική της παιχνιδοποίησης μπορούν να ελέγξουν μόνοι τους και να επεξεργαστούν την πληροφορία που προσλαμβάνουν. Η εφαρμογή επιτρέπει στους μαθητές να επιλύσουν εργασίες, να παρακολουθήσουν την πρόοδό τους, να χρησιμοποιήσουν οπτικοακουστικά μέσα για να κατανοήσουν γραμματικές και συντακτικές και λεξιλογικές έννοιες.

Συμπερασματικά η βιβλιογραφία και η παρούσα έρευνα κατέδειξε τη συμβολή της παιχνιδοποίησης στην ανάπτυξη ενός παιχνιδιάρικου πλαισίου εκτέλεσης εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που προωθούν τη συνεργασία, την εμπλοκή, την ενεργή συμμετοχή, την ικανοποίηση, την κινητοποίηση και την απόλαυση.

5.3. Περιορισμοί έρευνας

Σχετικά με τους περιορισμούς της έρευνας πρέπει να αναφερθούν ορισμένοι περιορισμοί καθώς εντοπίζονται στην παρούσα έρευνα. Πρώτον το δείγμα της έρευνας δεν επιτρέπει τη γενίκευση των αποτελεσμάτων στο μαθητικό πληθυσμό καθώς επρόκειτο για ένα δείγμα ευκολίας μη πιθανό, δηλαδή όλοι οι εν δυνάμει συμμετέχοντες μαθητές στην έρευνα δεν είχαν ίσες πιθανότητες επιλογής. Δεύτερον η ποσοτική μέθοδος έρευνας επιτρέπει την ποσοτικοποίηση των δεδομένων για την περιγραφή ή αναζήτηση συσχετίσεων ή διαφορών ανάμεσα στις εξεταζόμενες μεταβλητές. Αυτό σημαίνει ότι τα αποτελέσματα και συμπεράσματα που εξάγονται από την έρευνα δεν εξηγούν αιτίες και συμπεριφορές των παιδιών που σχετίζονται με τη μάθηση μέσω της παιχνιδοποίησης που είτε διευκολύνουν είτε δυσχεραίνουν το εκπαιδευτικό έργο.

5.4. Προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Ορισμένες προτάσεις για μελλοντική περαιτέρω έρευνα στο πεδίο της παιχνιδοποίησης με τη χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών εφαρμογών θα μπορούσαν να είναι οι εξής:

- Περιγραφική έρευνα για τις απόψεις των εκπαιδευτικών στη χρήση της μεθόδου «The Playful Frame» στην εξ αποστάσεως διδασκαλία ξένων γλωσσών.
- Ποιοτική έρευνα με ομάδες εστίασης με μαθητές που βιώνουν την εμπειρία μαθήματος με τη μέθοδο «The Playful Frame» για τη διερεύνηση της αποτελεσματικότητας και των παραμέτρων αποτελεσματικότητας που συμβάλλουν.
- Πειραματική μελέτη για τα μαθησιακά αποτελέσματα και την απόδοση των μαθητών στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες εξετάζοντας το επίπεδο κατανόησης, εμβάθυνσης της γνώσης.
- Αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας της μεθόδου «The Playful Frame» στην εξ αποστάσεως διδασκαλία ξένων γλωσσών ως προς το βαθμό επίτευξης των μεταγνωστικών δεξιοτήτων.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Darina Dicheva, Christo Dichev, Gennady Agre and Galia Angelova. (July 2015). Educational Technology & Society Educational Technology & Society Vol. 18, No. 3, Published by: International Forum of Educational Technology & Society.

Darina Dicheva, Christo Dichev, Gennady Agre and Galia Angelova. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. Educational Technology & Society, 18 (3), (in press). https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.3.75?seq=1#metadata_info_tab_contents.

Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013). Improving participation and learning with gamification. In L. Nacke, K. Harrigan, & N. Randall (Eds.), Proceedings of International Conference on Gameful Design, Research, and Applications (pp. 10–17). Stratford, Canada: ACM.

Kapp, K. (2012a). Games, gamification, and the quest for learner engagement. T+D, 66(6), 64–68. Retrieved March 1, 2014 from <https://www.td.org/Publications/Magazines/TD/TD-Archive/2012/06/Games-Gamification-and-the-Quest-for-Learner-Engagement>.

Kapp, K. (2012b). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer.

Werbach, K., & Johnson, S. (2012). November/December). Gamifying the classroom. BizEd, 11(6), 52–53.

Michael D. Hanus, Jesse Fox. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance Computers & Education 80 Pages 152-161. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131514002000>.

Belanoff, P., & Dickinson, M. (Eds.) (1991). Portfolios: Process and product. Portsmouth, NH: Heinemann.

Bräuer, G. (1999). Le Portfolio, moyen d'apprentissage et d'enseignement personnalisés. Tracer, 15, 31–46.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In System sciences (HICSS), 2014 47th Hawaii International Conference (pp. 3025e3034). Hawaii: HICSS. <http://dx.doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.

Bernadette Perry. (2015). Gamifying French Language Learning: a case study examining a quest-based, augmented reality mobile learning-tool. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* Volume 174, 12 February, Pages 2308-2315. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815009441>.

Sanchez, E., Ney, M., & Labat, J. (2011). Jeux sérieux et pédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages. *Revue Internationale des technologies en pédagogie universitaire* 2(2), 48-57.

Thierry Karsenti et Simon Collin. (2010). The Eportfolio: How can it be used in French as a second language teaching and learning? *Français langue étrangère (FLE)* Volume 7, numéro 1, <https://www.erudit.org/fr/revues/ritpu/2010-v7-n1-ritpu1464387/1000025ar.pdf>.

Bucheton, D. (2003). Du portfolio au dossier professionnel : éléments de réflexion. Retrieved March 20, 2010, from Patrick Robo's personal website, section Textes amis: http://probo.free.fr/textes_amis/portfolio_bucheton.pdf.

Council of Europe. (2004). European Language Portfolio (ELP): Principles and guidelines. Retrieved July 9, 2010 from the Council website: http://www.coe.int/t/dg4/linguistic/Source/Guidelines_EN.pdf.

Goupil G., Petit E.-L., & Pallascio M.-C. (1998). Le Portfolio : un pas vers une évaluation plus «authentique» orientée vers l'acquisition de compétences. *Revue québécoise de psychologie*, 19(2), 167–181.

Grosso, H., & Lomicka, L. (1999). Le Portfolio : une méthode active, constructive, réflexive. *Tracer*, 15, 23–30.

Deirdre Lloyd. (2018). French & Spanish teacher holy family secondary school newbridge, Co. Kildare, Using-an-e-Portfolio-in-the-MFL-classroom-DL-March10-2018. <https://ppli.ie/wp->

content/uploads/2019/02/Using-an-e-Portfolio-in-the-MFL-classroom-DL-March10-2018.pdf.

Ricardo Casañ Pitarch. (2017). Gamifying Content and Language Integrated Learning with Serious Videogames. Article · Universitat Jaume I. <https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/Gamifying-Content-and-Language-Integrated-Learning-with-Serious-Videogames-2017.pdf>.

Butler, J. (2016). The role of games in digital learning. E-learning network. Retrieved from <http://www.elearningnetwork.org/>.

Jorge Francisco Figueroa Flores, Using Gamification to Enhance Second Language Learning, Universidad del Este, Puerto Rico. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>.

Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation and Gaming*, 33 (4), 441–472.

Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon Press.

Pappas, C. (2013). Gamify the Classroom. Retrieved on February 12, 2015 from <http://elearningindustry.com/gamify-the-classroom>.

Smith-Robbins, S. (2011). “This Game Sucks”: How to Improve the Gamification of Education. *Educause Review*, 46 (1), 58-59. Retrieved on 2/2/2015/ from <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM1117.pdf>.

Ybarra, R., & Green T. (2003). Using technology to help ESL/EFL students develop language skills. *The Internet TESL Journal*, 9 (3). Retrieved from <http://iteslj.org/Articles/Ybarra-Technolo>.

Bérard, É. (2009). Les tâches dans l'enseignement du FLE : rapport à la réalité et dimension didactique. *Le Français dans le monde - Recherches et applications*, 45, 36-44.

Caroline Cruaud. (2017). *The Playful Frame Design and use of a gamified application for foreign language learning*, University of Oslo 2017.

<https://www.researchgate.net/publication/323780457> The Playful Frame Design and use of a gamified application for foreign language learning.

Caroline Cruaud. (2016). The playful frame: gamification in a French-as-a-foreign-language class, Article in Innovation in Language Learning and Teaching · August 2016, University of Oslo, Department of Education, Oslo, Norway.
<https://www.researchgate.net/publication/305805603> The playful frame gamification in a French-as-a-foreign-language class.

Cruaud, C. (2016). The playful frame: gamification in a French-as-a-foreign-language class. Innovation in Language Learning and Teaching, 1-14.

Perry, B. (2015b). Gamifying French Language Learning: a case study examining a questbased, augmented reality mobile learning-tool. Procedia-Social and Behavioral Sciences, pp. 2310-2317.

Caillois, Roger. (2001). Man, Play and Games. Translated by Meyer Barash. Chicago: University of Illinois Press.

Henriot, Jacques. (1969). Le jeu [*Play*]. Paris: Presses universitaires de France.

Kapp, Karl M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: John Wiley & Sons.

Perry, Bernadette. (2015). "Gamifying French Language Learning: A Case Study Examining a Quest-Based, Augmented Reality Mobile Learning-Tool." Procedia-Social and Behavioral Sciences 174: 2310–2317.

Silva, Haydée. (2008). Le jeu en classe de langue [Play in the language class]. Paris: CLE International.

Sykes, Julie E., Jonathon Reinhardt, Judith E. Liskin-Gasparro and Manel Lacorte. (2012). Language at Play: Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning. Boston : Pearson.

Conseil de l'Europe. (2001) : Cadre européen commun de référence pour l'apprentissage et l'enseignement des langues. Paris: Didier.

Hope Kentnor. (2015) Distance Education and the Evolution of Online Learning in the United States, University of Denver Sturm College of Law.

Alomair, Y., & Hammami, S. (2019). A review of gamified techniques for foreign language learning. *Journal of Educational Research and Reviews*, 7(11), 223-238.

Boudadi, N. A., & Gutiérrez-Colón, M. (2020). Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within higher education: a literature review 2011-2019. *The EuroCALL Review*, 28(1), 57-69.

Cruaud, C. (2018). Learner Autonomy and Playful Learning: Students' Experience of a Gamified Application for French as a Foreign Language. *Alsic. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, 21, 1-22.

Kapp, K. M. 2012. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer

Korkealehto, K., & Siklander, P. (2018, June). Enhancing engagement, enjoyment and learning experiences through gamification on an English course for health care students. In *Seminar. net* (Vol. 14, No. 1, pp. 13-30).

Κακανά, Μ. Δ. (2008). Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση, Θεσσαλονίκη: Κυριακίδη.

Αλαφούζου, Α. (2017) Gamification στην ηλεκτρονική μάθηση: σχεδιασμός παιχνιδιοποιημένου συστήματος για την υποστήριξη των κινήτρων των εκπαιδευομένων κατά την εκμάθηση των αγγλικών ως δεύτερης γλώσσας, (Μεταπτυχιακή Διατριβή, Πανεπιστήμιο Πειραιά, Ελλάδα) Ανακτήθηκε από <https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/10787>

Μπαχούμα, Π. (2020) Τεχνολογικά υποστηριζόμενη μάθηση - παρεμβάσεις στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση για την ανάπτυξη δεξιοτήτων στον 21ο αιώνα: δημιουργία ενός e-course χρησιμοποιώντας τη μέθοδο του Design Thinking για την καλλιέργεια δεξιοτήτων

του 21ου αιώνα, (Μεταπτυχιακή Διατριβή, Πανεπιστήμιο Πειραιά, Ελλάδα) Ανακτήθηκε από <https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/12607>

Αλικάρη, Σ. (2020) Τεχνολογικά υποστηριζόμενη μάθηση: παρεμβάσεις για την εκμάθηση ελληνικών ως δεύτερης ξένης γλώσσας: τεχνολογικά υποστηριζόμενη μάθηση: μελέτη περίπτωσης στο μάθημα της ιστορίας, (Μεταπτυχιακή Διατριβή, Πανεπιστήμιο Πειραιά, Ελλάδα) Ανακτήθηκε από <https://dione.lib.unipi.gr/xmlui/handle/unipi/12609>

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

Educational Technology and Mobile Learning: <https://www.educatorstechnology.com/>

Gamifying intelligent environments: https://www.researchgate.net/figure/The-Gamification-Loop_fig1_239761145

Εκπαιδευτική Τεχνολογία & Ψηφιακά Εργαλεία Μάθησης: <https://edtech.gr/socrative/>

Προτάσεις για εκπαιδευτικούς με ή χωρίς χρήση τεχνολογίας: <https://deareducator.wordpress.com/tag/συνεργατική-μάθηση/>

Σύγχρονες διδακτικές τεχνικές και η συνεισφορά των εργαλείων Web 2. 0: https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/726/3/02_chapter_04.pdf

UNESCO Digital Library : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000147169>

Διδακτικοί Στόχοι & Ταξινόμηση Στόχων του Β. Bloom: <https://www.slideshare.net/vasilisdr/didaktikoi-stoxoi-taxinomia-bloom>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α - ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

ΕΛΑ ΣΤΟΝ ΠΥΡΓΟ ΤΟΥ ΑΪΦΕΛ (ΣΤΟ ΕΣΤΙΑΤΟΡΙΟ)

1. ΣΤΟΧΟΙ

- Ο στόχος του μαθήματος είναι να μπορούν οι μαθητές να αναγνωρίζουν αλλά και να χρησιμοποιούν λεξιλόγιο που αφορά τρόφιμα και ροφήματα, να κάνουν διάλογο με τον σερβιτόρο στο εστιατόριο και να μπορούν να κάνουν την παραγγελία τους.
- Εκτός όμως από το σωστό λεξιλόγιο θα πρέπει οι μαθητές να μπορούν να χρησιμοποιούν τα σωστά μεριστικά άρθρα (du, de la, de l', des : συνηρημένα άρθρα στα Ελληνικά) καθώς και τις ποσότητες (un verre de, une tasse de).
- Η επίτευξη των πιο πάνω στόχων πρέπει να υλοποιηθούν με την ολοκλήρωση του e-course σε 12 διδακτικές ώρες παράλληλα με διαδικτυακά μαθήματα.

Χρήση Υλικού

- Καρτέλες, Εικόνες, Μενού, Web 2.0 technologies (Youtube, etc.)
- Ηλεκτρονικές εφαρμογές: Learn French by Mindsnacks, Duolingo, Socrative Teacher – Socrative Student, Voki.
- Πλατφόρμες: Padlet, Perfect eClass Ασύγχρονης Τηλεκπαίδευσης του Ομίλου Ξένων Γλωσσών, BigBlueButton Σύγχρονης Τηλεκπαίδευσης.

2. ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΜΑΘΗΣΗΣ

Ενότητα 1^η (1,5 ώρα)

- Οι μαθητές λαμβάνουν μέσω e-mail τους κωδικούς εγγραφής τους στο περιβάλλον του ηλεκτρονικού μαθήματος. Γίνεται μια περιήγηση στην πλατφόρμα Perfect e-class από τον εκπαιδευτικό προς τους εκπαιδευομένους (μέσω BigBlueButton) με σκοπό να έρθουν όλοι σε επαφή με το νέο αντικείμενο.
- Πριν ξεκινήσει η εκπαιδευτική διαδικασία καλούνται να απαντήσουν ένα ερωτηματολόγιο προετοιμασίας μαθητή, σχετικά με τα ενδιαφέροντα τους για την

γαλλική γλώσσα και τις γνώσεις για τη χρήση Η/Υ και της τεχνολογίας στην εκπαίδευση.

- Επίσης γίνεται μια εικονική Ξενάγηση στον Πύργο του Άιφελ όπου είναι ο χώρος που θα εξελιχθεί το εκπαιδευτικό σενάριο.

Ενότητα 2^η (3 ώρες)

- Για το καλωσόρισμα, με σκοπό να γνωριστούν όλοι μεταξύ τους γράφει ο καθένας ξεχωριστά στο forum συζητήσεων μια παρουσίαση για τον εαυτό του. Με σκοπό να απαντηθούν και οι εξής ερωτήσεις : Comment tu t'appelles ? Quel âge as-tu ? Tu es dans quelle classe ? Quels sports tu aimes ? Quelles matières tu aimes ?
- Προβολή ενός βίντεο (<https://www.youtube.com/watch?v=VKLkAKQocjE>) με ένα διάλογο σε εστιατόριο διάρκειας 3.5 λεπτών το οποίο είχε σταλεί στους μαθητές μέσω της πλατφόρμας, ζητώντας τους να ανοίξουν μία συζήτηση μεταξύ τους για το ποια τρόφιμά έχουν υποδειχθεί. Στην συνέχεια καλούνται να δουν τα υπόλοιπα δύο βίντεος με σκοπό να ακούσουν και να κατανοήσουν το σχετικό λεξιλόγιο. Κάτω από τα βίντεος αναρτούν κάποιο δικό τους σχόλιο βάση με το περιεχόμενο τους ή κάνουν σχολιασμό σε κάποια άλλη ανάρτηση συμμαθητή τους.
- Για να εξοικειωθούν με το νέο λεξιλόγιο και τη γραμματική της συγκεκριμένης θεματικής που δόθηκε, μελετούν ένα μενού με διάφορα τρόφιμα – ροφήματά (ανάρτηση στο σημείο έγγραφα στην πλατφόρμα). Στη συνέχεια, βλέπουν διάφορες εικόνες όπως croissant, τυρί, κρασί και ενθαρρύνονται να απαντήσουν στις ερωτήσεις α) Qu'est-ce que c'est? β) C'est français ou grec γ) Est-ce que tu aimes? συμμετέχοντας όλοι σε μια ανοικτή συζήτηση (**Καταιγισμός ιδεών - Brainstorming**).
- Επιπλέον, καλούνται οι ίδιοι να ανεβάσουν, ατομικά, στην Πλατφόρμα e-class του Ομίλου εικόνες από γαλλικά τρόφιμα ή ροφήματα κάνοντας σχολιασμό - συζητήσεις και στις αναρτήσεις των συμμαθητών τους.

Ενότητα 3^η (3 ώρες)

- Χρήση ηλεκτρονικών εφαρμογών (Mindsnacks και Duolingo) για λύση συγκεκριμένων ασκήσεων σχετικών με τη διδακτική ενότητα και επίλυση ηλεκτρονικής εξέτασης μικρής διάρκειας μέσω της εφαρμογής Socrative Teacher & Socrative Student (**Mobile Learning**).

- Παίζουν μεταξύ τους με ανοικτού τύπου ερωτήσεις: α) Εκτός από το σπίτι που αλλού μπορούμε να πάμε για να φάμε; β) Τι μπορούμε να φάμε και τι να πιούμε; γ) Γνωρίζετε από Γαλλική κουζίνα, αν ναι τι γνωρίζετε; (**Παίξιμο ρόλων - Role Playing**).
- Στην συνέχεια οι μαθητές λύνουν ατομικά μια σειρά δραστηριοτήτων που είναι αναρτημένες στην Πλατφόρμα (άσκηση σωστού-λάθους και πολλαπλής επιλογής).

Ενότητα 4η (3 ώρες)

- Feed – forward: Έχουν κατανοήσει οι μαθητές το μάθημα; Έχουν επιτευχθεί επιτυχώς οι στόχοι;
- Οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν ατομικά κάποια φαγητά και κάποια τρόφιμα (**think**). Αναρτώντας ένα μενού τροφίμων στην πλατφόρμα Perfect e-class στο σημείο εργασίες.
- Στη συνέχεια πρέπει να επιλέξουν έναν συμμαθητή τους, να χωριστούν σε δυάδες, να ανταλλάξουν τις ιδέες τους και να δημιουργήσουν ένα πόστερ με ένα διάλογο στην Πλατφόρμα Padlet - εκεί οι μαθητές κρατούν ηλεκτρονικά το πορτφόλιο τους (**pair**). Με την χρήση της εφαρμογής Voki ο κάθε μαθητής επιλέγει τον δικό του ήρωα, δημιουργεί το δικό του Avatar και ηχογραφεί τη φωνή του στο διάλογο. Ένα μέλος της ομάδας πρέπει να το αναρτήσει στην Πλατφόρμα.
- Στο τέλος, οι ομάδες παρουσιάζουν τα πόστερ τους με τον διάλογο στην τάξη κάνοντας σχόλια η μία ομάδα στην άλλη και παράλληλα βαθμολογούν το καλύτερο κατά τη δική τους άποψη. (**Share**).

Ενότητα 5^η (1,5 ώρα)

- Για να εξέλθουν οι μαθητές από την πλατφόρμα στο τέλος της εκπαιδευτικής διαδικασίας πρέπει να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του e-course έτσι ώστε να λάβουν στα προσωπικά τους e-mail το έντυπο συμμετοχής.

3. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

- Στο τέλος, της 2^{ης}, 3^{ης}, 4^{ης} ενότητας οι μαθητές έπρεπε να συμπληρώνουν και την σχετική ρουμπρίκα αυτοαξιολόγησης (εάν η διαδικασία ήταν ατομική και ετεροαξιολόγησης (εάν η διαδικασία ήταν ομαδική).


- Η αξιολόγηση χωρίστηκε σε 3 στάδια στην, αρχική-διαγνωστική όπου εφαρμόστηκε στην αρχή της εκπαιδευτικής διαδικασίας, στην συνεχή αξιολόγηση που καθορίστηκε από την συμπεριφορά, την συμμετοχή και κυρίως την μεταξύ τους συνεργατικότητα κατά τη διάρκεια καθώς και στην τελική που καθορίστηκε μετά την ολοκλήρωση της διδακτικής παρέμβασης από τον εκπαιδευτικό.
- Η ανατροφοδότηση ήταν συνεχής και η συμμετοχή ολική και ζωντανή, οι ενότητες πραγματοποιήθηκαν παράλληλα με τα εξ αποστάσεως μάθημα μέσω BigBlueButton.

Χρήση Ηλεκτρονικών Εφαρμογών – Mobile Learning

Socrative Teacher – Socrative Student

+ Add Question

1. Qu'est-ce qu'il y a dans la salade?




- A des tomates, des oranges, de mozzarella et des concombres
- B des tomates, des olives et des concombres
- C des tomates, des oranges, de féta et des concombres
- D des tomates, d'oignon rouge, de féta, des olives et des concombres

+ Add Question

+ Add Question


2. Qu'est ce que c'est?



- A C'est un vin.
- B C'est un fromage
- C C'est un sandwich
- D C'est un orange.

+ Add Question

3. C'est un vin rouge ?




True

+ Add Question

+ Add Question

4. Bonjour!
Je voudrais un _____
jambon, _____ s'il vous plait.



sandwich fromage

+ Add Question

Add a Question

- Multiple Choice
- True / False
- Short Answer

THEMISTOKLEOUS7370
☰

Alimentation

RL.2.1 Finish

Show Names Show Responses
 Show Results

NAME ▲	1	2
Dimitra	✓ D	✓ B
Emmanouela	✗ C	✓ B
Giorgos	✓ D	✓ B
Ioanna	✓ D	✗ A
Marie	✓ D	✓ B
Thanos	✓ D	✗ D
Xristina	✓ D	✓ B
6 Class Total	86%	71%

Κάποια από τα posters (e-portfolios) των μαθητών στην πλατφόρμα Padlet

padlet

Bookmarks

Made with a little mischief
12 JAN 2021 17:33



Au Bistrot!!!

Nicolas : Bonjour monsieur, je voudrais un poulet à la moutarde et un coca.

Le serveur : très bon choix!

Natalie : Qu'est-ce qu'il y a dans la soupe ?

Le serveur : Des légumes verts.

Natalie : Non merci je ne prends pas de soupe Je voudrais le menu s'il vous plaît.

Le serveur : voilà

Natalie : Merci. Qu'est ce qu'il y a dans cette pizza ?

Le serveur : Il y a du fromage, du bacon et des oignons.

Natalie : Non, je n'aime pas les oignons. Vous avez une pizza avec sauce tomate et fromage?

Le serveur : Oui madame.

Julie : D'accord, j'en prends une.

Le serveur : Et comme boisson ?

Julie : Un jus d'orange



padlet

My swanky padlet

Made with charisma
JAN 13, 2021 03:23PM

Le serveur : Bonjour Madame.

Christine : Bonjour monsieur.

Le serveur : Qu'est-ce que vous voudriez ?

Christine : Je voudrais manger un hamburger avec des frites.

Le serveur : Aujourd'hui madame il n'y a pas de frites, vous avez envie d'une salade ?

Christine : Oui. D'accord. Je voudrais une salade verte.

Le serveur : Et comme boisson ?


Christine : Je voudrais une limonade.

Le serveur : OK, merci.

Christine : Excusez-moi monsieur, je ne veux pas de limonade, je préfère un coca et de l'eau minérale.

Le serveur : D'accord madame, pas problème.

Christine : Merci beaucoup



padlet

My distinguished padlet

Made with a warm hug
JAN 13, 2021 11:05AM

Marie : Ah Oui. Je voudrais une tarte au chocolat

Le serveur : Excusez-moi. Il n'y a pas de tarte. Il y a un gâteau au chocolat.

Marie : Non. Je n'aime pas.

Le serveur : D'accord. Qu'est ce que vous voulez boire ?

Marie : Une limonade. Merci

Le serveur : Merci



AU RESTAURANT

Le serveur : Bonjour!

Marie : Bonjour monsieur, je voudrais prendre mon petit-déjeuner.

Qu'est-ce qu'il y a dans le toast ?

Le serveur : il y a du fromage et du bacon.

Marie : Non merci je ne prends pas de toast Je n'aime pas le bacon.

Le serveur : Vous voulez un toast avec fromage sans bacon?

Marie : Oui je voudrais un toast avec fromage.

Le serveur : Vous voulez aussi des oeufs ?

Marie : Non, je ne veux pas.

Le serveur : Est-ce que vous voulez un gâteau ?



ΠΑΡΑΤΗΜΑ Β – ΡΟΥΜΠΡΙΚΕΣ






	ΚΑΘΟΛΟΥ	ΛΙΓΟ	ΜΕΤΡΙΑ	ΑΡΚΕΤΑ	ΠΟΛΥ
	1	2	3	4	5
Κατάλαβα το θέμα που μου δόθηκε προς επίλυση και τι έπρεπε να κάνω σε κάθε βήμα.					
Μπόρεσα να ολοκληρώσω τις δραστηριότητες που ζητήθηκαν.					
Συγκεντρώθηκα στον στόχο μου για να εξέλθω από την ενότητα.					
Είμαι ικανοποιημένος με την προσπάθεια που έχω καταβάλει για το επιθυμητό αποτέλεσμα.					

Παράδειγμα Ρουμπρίκας Αυτοαξιολόγησης

	ΚΑΘΟΛΟΥ	ΛΙΓΟ	ΜΕΤΡΙΑ	ΑΡΚΕΤΑ	ΠΟΛΥ
	1	2	3	4	5
Συνεργάστηκα αρμονικά με τον συμμαθητή μου.					
Σεβάστηκα τον συμμαθητή μου και άκουγα με προσοχή τις απόψεις του.					
Οι υπόλοιποι συμμαθητές μου μπόρεσαν να δημιουργήσουν αυτό που ζητήθηκε.					
Οι υπόλοιποι συμμαθητές μου χρησιμοποίησαν επίσης τις πληροφορίες που παρείχε η καθηγήτρια στο μάθημα.					

Παράδειγμα Ρουμπρίκας Ετεροαξιολόγησης

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ - ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑΣ ΜΑΘΗΤΗ

Ερωτηματολόγιο Προετοιμασίας Μαθητή

Ερωτήσεις Απαντήσεις **40**

Ερωτηματολόγιο Προετοιμασίας Μαθητή

Μάθημα Γαλλικών - Χρήση Η/Υ και Διαδικτύου

1. Μου αρέσουν τα γαλλικά. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ απόλυτα

2. Με δυσκολεύουν τα γαλλικά. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ απόλυτα

3. Τα γαλλικά είναι χρήσιμα για τη ζωή μου. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ απόλυτα

4. Η σχέση μου με την τεχνολογία είναι πολύ καλή. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ απόλυτα

5. Θα ήθελα να αλλάξει στο μάθημα των
γαλλικών η χρήση οπτικοακουστικών μέσων
και διαδικτύου. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα

Συμφωνώ
απόλυτα

6. Πιστεύω ότι η χρήση του διαδικτύου και του
ηλεκτρονικού υπολογιστή με βοηθούν στο
μάθημα. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα

Συμφωνώ
απόλυτα

7. Η χρήση του διαδικτύου και του
ηλεκτρονικού υπολογιστή μου δημιουργούν
συναισθήματα Ευχαρίστησης και Χαράς. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα

Συμφωνώ
απόλυτα

8. Η χρήση του διαδικτύου και του
ηλεκτρονικού υπολογιστή μου δημιουργούν
συναισθήματα Άγχους και Φόβου. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα

Συμφωνώ
απόλυτα

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Δ - ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ E-COURSE

Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης Ηλεκτρονικού Μαθήματος.

Το παρόν ερωτηματολόγιο δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της έρευνας που αφορά την εκπόνηση Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας με θέμα «Τεχνικές Παιχνιδοποίησης στη Διδασκαλία της Γαλλικής ως Ξένης Γλώσσας - Gamifying French Language Learning» του Μεταπτυχιακού Προγράμματος «ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ» του Πανεπιστημίου Πειραιώς. Τα συμπληρωμένα ερωτηματολόγια θα λάβουν ποσοτική επεξεργασία και οι απαντήσεις είναι υποχρεωτικές και ανώνυμες.
Ευχαριστώ πολύ εκ των προτέρων!

1. Φύλο

* *

- Αγόρι
- Κορίτσι

2. Ποια είναι η μητρική σου γλώσσα; *

*

- Ελληνικά
- Αγγλικά
- Γερμανικά
- Αλβανικά

3. Ποιες άλλες ξένες γλώσσες μαθαίνεις εκτός από τα Γαλλικά; * *

- Αγγλικά
- Γερμανικά
- Ιταλικά
- Άλλες

4. Το περιβάλλον του διαδικτυακού μαθήματος *
μέσω της πλατφόρμας του φροντιστηρίου μου
δημιούργησε την αίσθηση πως θα ήταν εύκολο
για μένα να το παρακολουθήσω.

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ
απόλυτα

⋮

5. Όταν μου παρουσιάστηκε η πρώτη *
πλοήγηση στην πλατφόρμα του
φροντιστηρίου ένιωσα πως δεν υπήρξε κάτι
ενδιαφέρον ώστε να τραβήξει την προσοχή
μου.

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ
απόλυτα

6. Ο τρόπος παρουσίασης του διαδικτυακού *
μαθήματος μέσω της πλατφόρμας του
φροντιστηρίου και η χρήση άλλων
ηλεκτρονικών εφαρμογών μου φάνηκαν
δυσνόητα.

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ
απόλυτα

7. Το περιβάλλον στην πλατφόρμα του *
φροντιστηρίου και το εκπαιδευτικό υλικό με τη
χρήση εφαρμογών μου παρουσιάστηκαν
ελκυστικά.

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ
απόλυτα

8. Είναι ξεκάθαρος για μένα ο τρόπος με τον οποίο το εκπαιδευτικό υλικό συνοδεύεται ήδη με τις προϋπάρχουσες γνώσεις/ εμπειρίες μου. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ απόλυτα

⋮

9. Θα ήθελα να προσπαθώ με τις δικές μου δυνάμεις και με τη βοήθεια του διαδικτύου αλλά και διάφορων εφαρμογών για να αποκτήσω γνώσεις αντί να μου τα δίνει όλα έτοιμα ο δάσκαλος/δασκάλα μου. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ απόλυτα

10. Μου αρέσει πολύ να συνεργάζομαι με τους συμμαθητές μου για να κάνουμε διάφορες δραστηριότητες, ασκήσεις, να αναπτύξουμε ένα θέμα ή να λύσουμε ένα πρόβλημα. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ απόλυτα

11. Θα ήθελα να γίνεται η αξιολόγηση των μαθητών από τον/την δάσκαλο/α με γραπτό διαγώνισμα. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ απόλυτα

12. Θα ήθελα να γίνεται η αξιολόγηση των μαθητών από τον/την δάσκαλο/α με ατομικές και ομαδικές εργασίες/ δραστηριότητες. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ απόλυτα

13. Η χρήση οπτικοακουστικών υλικών, φωτογραφιών, βίντεο, εφαρμογών ήταν σημαντικά για εμένα και σχετικά με τα ενδιαφέροντα μου. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ απόλυτα

⋮

14. Η χρήση οπτικοακουστικών υλικών, φωτογραφιών, βίντεο, εφαρμογών θεωρώ πως με δυσκόλεψαν στην μελέτη μου και αποσπούσαν την προσοχή μου. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ απόλυτα

15. Το διαδικτυακό e-course μου άρεσε πολύ γιατί η διδασκαλία ήταν ευχάριστη και έγινε μέσω παιχνιδιών. *

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ απόλυτα

16. Η εξ αποστάσεως διδασκαλία προσέλκυσε *
και διατήρησε την προσοχή μου.

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ
απόλυτα

⋮

17. Η εξ αποστάσεως διδασκαλία κράτησε το *
ενδιαφέρον μου για το μάθημα ζωντανό και
κινητοποίησε την συμμετοχή μου.

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ
απόλυτα

18. Θεωρώ πως η παρακολούθηση αυτού του *
e-course με έκανε να νιώσω ικανοποίηση και
ευχαρίστηση δίνοντας μου την αίσθηση πως
ανταμείφθηκα για την προσπάθειά μου.

1 2 3 4 5

Διαφωνώ απόλυτα Συμφωνώ
απόλυτα

19. Τι σου άρεσε πιο πολύ στο μάθημα; *

Κείμενο σύντομης απάντησ...

20. Τι θα άλλαζες στο μάθημα; *

Κείμενο σύντομης απάντησ...