



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

«Τεχνολογικά Υποβοηθούμενη Γλωσσική Διδασκαλία:  
Μια Επισκόπηση των Εφαρμογών για τη Διδασκαλία της Ελληνικής ως Δεύτερης ή  
Ξένης Γλώσσας»

Ονοματεπώνυμο συγγραφέα: Μιχαήλ Σαράντης

A.M.:4112017226

Επιβλέπουσα:

Κούρτη-Καζούλλη Βασιλεία, Καθηγήτρια, ΠΤΔΕ, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Ρόδος

Ιούνιος 2021

«Δηλώνω υπεύθυνα ότι είμαι συγγραφέας της πρωτότυπης πτυχιακής εργασίας με τίτλο «Η διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης ή ξένης γλώσσας σε παιδιά με μεταναστευτικό υπόβαθρο στην πρωτοβάθμια και την δευτεροβάθμια εκπαίδευση, με την υποστήριξη υποβοηθούμενου τεχνολογικού ηλεκτρονικού εκπαιδευτικού λογισμικού». Έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Επίσης, ότι αυτή η εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά, ειδικά για τη συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία».

## **Περίληψη:**

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται αυξημένη δραστηριότητα γύρω από την ηλεκτρονική μάθηση γλωσσών. Υπάρχουν αρκετά λογισμικά που σχεδιάστηκαν ειδικά για τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας και λογισμικά που σχεδιάστηκαν για την εκμάθηση πολλών γλωσσών και συμπεριλαμβάνουν και την Ελληνική. Στην παρούσα εργασία πραγματοποιήθηκε μια έρευνα περιεχομένου σε τέσσερα λογισμικά για την εκμάθηση και διδασκαλία της Ελληνικής ως δεύτερης ή ξένης γλώσσας. Τα αποτελέσματα της έρευνας παρουσιάστηκαν σε μορφή πινάκων, σύμφωνα με την ανάλυση του περιεχομένου. Κριτήρια για την επεξεργασία ήταν: τα επίπεδα γλωσσομάθειας (A1 έως Γ2), οι δεξιότητες, οι παιδαγωγικές τάσεις για την Τεχνολογικά Υποβοηθούμενη Γλωσσική Εκμάθηση (ΤΥΓΕ), οι ηλικίες για τις ομάδες στόχου και αν η διδασκαλία γίνεται μέσω περιεχομένου.

**Λέξεις κλειδιά:** Τεχνολογικά Υποβοηθούμενη Γλωσσική Εκμάθηση (ΤΥΓΕ), Ελληνική γλώσσα, Δεύτερη γλώσσα, Ξένη γλώσσα

## **Abstract:**

In recent years there has been increased activity in e-learning. There is a variety of software designed specifically for the teaching of the Greek language and software designed for the learning of many languages, including Greek. In the present study, content analysis was conducted for four software, designed for the learning and teaching Greek as a second or foreign language. The results of the research were presented in the form of charts according to the content analysis. Criteria for the analysis of the applications were: the language levels (A1 to C2), the skills, the pedagogical orientations for Technologically Assisted Language Learning (TALL), the ages of the target groups and if language is taught through specific content.

**Keywords:** Technology Assisted Language Learning, Greek language, second language, foreign language

## **Κατάλογος πινάκων**

Πίνακας 1: Ανάλυση λογισμικού «Τα Ελληνόπουλα»

Πίνακας 2: Ανάλυση λογισμικού «Φιλογλωσσία»

Πίνακας 3: Ανάλυση λογισμικού «Λόγου χάρη»

Πίνακας 4: Ανάλυση λογισμικού «Duolingo»

Πίνακας 5: Σύγκριση λογισμικών

## Ευχαριστίες

Για αυτήν την εργασία θέλω να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την κυρία Καζούλλη, ως επιβλέπουσά μου, η οποία με καθοδήγησε με σαφήνεια ώστε να ολοκληρώσω την πτυχιακή μου. Επίσης, την κυρία Μακρογιάννη και με την οποία συνεργάστηκα άψογα και έμεινα πολύ ευχαριστημένος. Επίσης θέλω να ευχαριστήσω όλους το φορείς του Πανεπιστημίου Αιγαίου, όπου στις δύσκολες καταστάσεις που διανύουμε μας προσφέρει σε όλους τους φοιτητές εγκαταστάσεις και υποδομές ώστε να μπορούμε να ολοκληρώσουμε με επιτυχία τις σπουδές μας. Το γεγονός αυτό το θεωρώ ευλογία και αισθάνομαι τυχερός που είμαι μέλος της πανεπιστημιακής κοινότητας του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένειά μου που μου παρέχουν το κατάλληλο περιβάλλον, ώστε να μπορώ να σπουδάζω και να εξελίσσομαι σαν άνθρωπος.

## Περιεχόμενα:

Περίληψη.....	σελ. 3
Κατάλογος πινάκων.....	σελ. 3
Ευχαριστίες.....	σελ. 4
1. Εισαγωγή .....	σελ. 7
2. Περιβάλλον στο οποίο τοποθετείται η έρευνα .....	σελ. 9
3. Θεωρητικό πλαίσιο.....	σελ. 14
4. Μεθοδολογία έρευνας.....	σελ. 17
4.1 Ανάλυση περιεχομένου.....	σελ. 17
4.2 Ερευνητική διαδικασία.....	σελ. 18
5. Αποτελέσματα .....	σελ. 20
5.1 Το λογισμικό «Τα Ελληνόπουλα».....	σελ. 20
5.2 Το λογισμικό «Φιλογλωσσία».....	σελ. 23
5.3 Το λογισμικό «Λόγου Χάρη».....	σελ. 26
5.4. Το λογισμικό «Duolingo».....	σελ.29
6. Συμπεράσματα.....	σελ. 32
Βιβλιογραφία .....	σελ.37

# 1. Εισαγωγή

Η Τεχνολογικά Υποβοηθούμενη Γλωσσική Εκμάθηση (ΤΥΓΕ) ορίζεται ως η έρευνα και μελέτη εφαρμογών των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία και εκμάθηση γλωσσών (Levy, 1997 στο Κούρτη-Καζούλλη, 2016). Η ανάπτυξη εφαρμογών που εντάσσονται στη ΤΥΓΕ οφείλεται σε παράγοντες όπως: α) την ανάπτυξη νέων τεχνολογικών μέσων και εφαρμογών και β) νέες θεωρίες και ανάγκες εκμάθησης γλωσσών (Καζούλλη, 2016).

Η κατασκευή ηλεκτρονικών περιβαλλόντων για τη διδασκαλία και εκμάθηση της δεύτερης ή ξένης γλώσσας αποτελεί ένα συνεχώς δυναμικά εξελισσόμενο πεδίο, τόσο σε ερευνητικό όσο και πρακτικό πεδίο (Σπαντιδάκης κ.ά., 2014). Τα τελευταία χρόνια στην Ελλάδα παρατηρείται μεγάλη δραστηριότητα γύρω από την Τεχνολογικά Υποβοηθούμενη Γλωσσική Εκμάθηση (ΤΥΓΕ), με εφαρμογές που αφορούν τη διδασκαλία και την εκμάθηση της ελληνικής ως πρώτης, δεύτερης ή ξένης γλώσσας ή τη διδασκαλία και εκμάθηση άλλων γλωσσών από ελληνόφωνους ομιλητές. Οι πρώτες εφαρμογές ήταν κλειστού τύπου (σε μορφή CD Rom) και αργότερα στα πλαίσια του Web 2.0 δημιουργήθηκαν διαδικτυακά ηλεκτρονικά περιβάλλοντα (Σπαντιδάκης, κ.ά., 2014).

Ο στόχος της συγκεκριμένης πτυχιακής εργασίας είναι (α) να κάνει μια επισκόπηση στις εξελίξεις στον τομέα της Τεχνολογικά Υποβοηθούμενης Γλωσσικής Εκμάθησης και (β) να κάνει μια ανάλυση περιεχομένου σε λογισμικά και ηλεκτρονικά μαθησιακά περιβάλλοντα που έχουν δημιουργηθεί τα τελευταία χρόνια, είτε αποκλειστικά για την εκμάθηση και διδασκαλία της Ελληνικής ως ξένης ή δεύτερης γλώσσας ή για την εκμάθηση πολλών γλωσσών, όπως και της Ελληνικής σύμφωνα με το θεωρητικό πλαίσιο της πτυχιακής εργασίας (Σπαντιδάκης κ.ά., 2016). Απαντήθηκαν τα παρακάτω ερωτήματα:

1. Σε ποιο/ποια επίπεδο γλωσσομάθειας απευθύνεται;
2. Ποιες δεξιότητες καλλιεργεί;
3. Σύμφωνα με τις παιδαγωγικές τάσεις για την ΤΥΓΕ (Σπαντιδάκης κ.ά. 2014) ποιες από τις παρακάτω φάσεις χρησιμοποιήθηκαν;
  - (α) Πρώτη φάση - η Συμπεριφοριστική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως φροντιστηριακό εργαλείο
  - (β) Δεύτερη φάση - Γνωσιακή - Επικοινωνική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως κοινωνιογνωσιακό εργαλείο
  - (γ) Τρίτη φάση – Κοινωνιογνωσιακή – Κοινωνιοπολιτισμική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως επικοινωνιακό – πολιτισμικό εργαλείο.
4. Σε ποιες ηλικίες απευθύνονται;
5. Αν η γλώσσα διδάσκεται μέσω συγκεκριμένου περιεχομένου;



## 2. Περιβάλλον στο οποίο τοποθετείται η έρευνα

Σημαντικό ρόλο τα τελευταία χρόνια στην εκπαίδευση παίζει η συμβολή των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία (Woodman and Kourtis-Kazoullis, 2017). Η γνώση παρουσιάζεται με εμπλουτισμένο τρόπο και ευχάριστο στα παιδιά, αφού συνδυάζει ήχους, εικόνες, κείμενα, με ποικίλους και σύνθετους διαδραστικούς και διαθεματικούς τρόπους (Κούρτη-Καζούλλη, 2016, 2018). Η χρήση των κινούμενων σχεδίων είναι σημαντική γιατί ενεργοποιούν το ενδιαφέρον των παιδιών για μάθηση, διότι η μαθησιακή διαδικασία γίνεται με ευχάριστο τρόπο και κεντρίζει το ενδιαφέρον των παιδιών για προσοχή (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Επίσης οι ΤΠΕ δίνουν πληθώρα υλικού και ελευθερία χρήσης στα παιδιά να δράσουν, να κατακτήσουν αλλά και να αφομοιώσουν μόνοι τους την γνώση (Χατζηδάκη, Σπαντιδάκης και Αναστασιάδης, 2014). Επιπλέον η χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ενισχύει το αίσθημα της αυτενέργειας στα παιδιά γιατί με αυτόν τον τρόπο παίρνουν μόνοι τους πρωτοβουλίες με αποτέλεσμα να εξοικειώνονται και στην λήψη πρωτοβουλιών, όσον αφορά τα δικά τους ενδιαφέροντα και τις ανάγκες της εκπαιδευτικής διαδικασίας (Κούρτη-Καζούλλη, 2016). Με τον τρόπο αυτόν ο δάσκαλος μπορεί να ελέγξει την μαθησιακή διαδικασία η οποία γίνεται με σύνεση και συνέπεια (Κούρτη-Καζούλλη, 2016). Οι μαθητές γίνονται πιο ενεργητικοί στην μαθησιακή τους πορεία με την χρήση των ΤΠΕ (Κούρτη-Καζούλλη, 2016).

Στην εκμάθηση γλωσσών και ιδιαίτερα στην εκμάθηση και την διδασκαλία δεύτερης γλώσσας ο ρόλος των ΤΠΕ στην εκπαίδευση παίζει σημαντικό ρόλο γιατί φέρνει σε επαφή τον μαθητή και την μαθήτριά με την γλώσσα με φυσικό τρόπο (Καζούλλη, 2015:175). Επίσης όταν οι μαθητές πραγματοποιούν μια δημιουργική δραστηριότητα με τις ΤΠΕ, εργάζονται με διαδραστικούς και διαθεματικούς τρόπους, φεύγουν από τα στενά όρια της τάξης και σκέφτονται με ευρύτερο και συλλογικό τρόπο (Κούρτη-Καζούλλη, 2016). Αυτό έχει ως αποτέλεσμα ο εκπαιδευτικός να έχει ρόλο διευκολυντή και καθοδηγητή και να διευκολύνει τους/τις μαθητές/τριες να δομήσουν τις γνώσεις τους (Σπαντιδάκης & Βασαρμίδου, 2014). Για την κατάκτηση και αφομοίωση της γλώσσας είναι σημαντική η ανάπτυξη και εξοικείωση της συνομιλιακής ευχέρειας (Σπαντιδάκης & Βασαρμίδου, 2014). Για την συνομιλιακή ικανότητα είναι σημαντικό να καλλιεργηθεί με την επαφή δύο προσώπων σε φυσικές

και πραγματικές συνθήκες ομιλίας (Καζούλλη, 2016). Καθώς επίσης με αυτόν τον τρόπο θα επιτευχθεί η τριβή και η εξάσκηση με την γραμματική και το λεξιλόγιο (Καζούλλη, 2016).

Το «Computer Assisted Language Learning» (CALL) είναι ένας όρος που χρησιμοποιήθηκε αρχικά για να περιγράψει τη διδασκαλία γλώσσας με νέες τεχνολογίες (Kourtis-Kazoullis & Vlachos, 2014). Ο όρος αυτός έχει τροποποιηθεί, ανάλογα με τις εξελίξεις των νέων τεχνολογιών. Αρχικά το CALL απευθυνόταν σε αρχάριους μαθητές με βασικό προσανατολισμό την εκμάθηση και εξοικείωση του ατόμου με την γραπτή γλώσσα (Kourtis-Kazoullis & Vlachos, 2014). Την δεκαετία 1960-1970 ο βασικός προσανατολισμός του CALL ήταν να μπορούν οι χρήστες να κάνουν εξάσκηση με τη χρήση ειδικών λογισμικών (Kourtis-Kazoullis & Vlachos, 2014). Την δεκαετία του 1980 δόθηκε βάση σε ανθρωπιστικές μεθόδους που αφορούσαν ολόκληρο το άτομο και τα συναισθήματά του, αλλά και τους παράγοντες που εξαρτώνται από αυτά (Kourtis-Kazoullis & Vlachos, 2014). Την δεκαετία του 1990 εμφανίστηκε ο υπολογιστής, ο οποίος συνδύαζε την χρήση διαδικτύου (Kourtis-Kazoullis & Vlachos, 2014). Υπάρχει η δυνατότητα στους εκπαιδευτές και στους διαχειριστές να προσθέτουν νέα στοιχεία και να επεξεργάζονται το περιεχόμενο (Kourtis-Kazoullis & Vlachos, 2014). Ένας από τους βασικούς σκοπούς της παιδαγωγικής χρήσης των ΤΠΕ είναι να προσφέρουν πλούσια πολιτισμική εμπειρία στους/στις μαθητές/τριες (Kourtis-Kazoullis & Vlachos, 2014). Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω εικονικών περιηγήσεων των μαθητών και των διαδραστικών χαρτών (Kourtis-Kazoullis & Vlachos, 2014). Το web 2.0. προσφέρει ποικιλία δυνατοτήτων στους μαθητές και στις μαθήτριες για μάθηση, όπως, βίντεο, εικόνες, ήχους και εμπλουτισμένα κείμενα (Kourtis-Kazoullis & Vlachos, 2014). Ο διάλογος είναι σημαντικός παράγοντας για την εξοικείωση ενός ατόμου με την γλώσσα στόχο (Kourtis-Kazoullis, 2008). Πραγματοποιείται για παράδειγμα διάλογος μεταξύ μαθητών/τριών σε διαφορετικές χώρες και ο διάλογος αυτός διευκολύνει τη συνεργατική μάθηση. Το διαδίκτυο καθιστά με αυτόν τον τρόπο τον βασικό μοχλό επικοινωνίας των μαθητών (Kourtis-Kazoullis, 2008). Σε αυτόν τον τομέα είναι πολύ σημαντικό να αναφέρουμε και την σημασία που έχουν οι φορητές ηλεκτρονικές συσκευές στην εκμάθηση των γλωσσών και γενικότερα στον τομέα της εκπαίδευσης όπου με αυτόν τον τρόπο έχει αλλάξει προς μια θετική κατεύθυνση η εκπαίδευση με

επιθυμητά και καλύτερα αποτελέσματα αλλά και ο χρόνος και το κόστος τόσο για τους μαθητές όσο και για τους εκπαιδευτικούς έχει μειωθεί (Kourtis-Kazoullis, 2019).

Πολλές έρευνες δείχνουν ότι τα παιχνίδια διευκολύνουν την εκμάθηση γλωσσών, είτε αυτά είναι παιχνίδια με σωματική κίνηση ή διαδικτυακά παιχνίδια (Kourtis-Kazoullis & Vlachos, 2014). Ψηφιακά παιχνίδια έχουν δημιουργηθεί για αρκετά ψηφιακά βιβλία (Kourtis-Kazoullis & Vlachos, 2014). Για παράδειγμα, κάποια απλά παιχνίδια είναι: παζλ, σταυρόλεξο, hangman, anagram, match, προτάσεις αναδιάρθρωσης και πολλαπλής επιλογής, τα οποία χρησιμοποιούνται με φιλική διεπαφή (Kourtis-Kazoullis & Vlachos, 2014). Επίσης, υπάρχουν και τα edugames, το οποία είναι εικονογραφημένα γραφικά με απλές γραμμές και χρησιμοποιήθηκαν κυρίως για εφήβους, αλλά και για μαθητές/τριες δημοτικού (Kourtis-Kazoullis & Vlachos, 2014).

Στην Ελλάδα τα τελευταία χρόνια έχει δημιουργηθεί από ελληνικά πανεπιστήμια και από επιστήμονες ερευνητές ένας κλάδος ο οποίος ασχολείται με την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας ως δεύτερης ή ξένης γλώσσας σε παιδιά κυρίως με μεταναστευτικό υπόβαθρο και μειονοτικών ομάδων των οποίων η μητρική τους γλώσσα είναι άλλη από αυτήν της ελληνικής (Κούρτη-Καζούλλη, 2016). Για να πραγματοποιηθεί αυτό το φαινόμενο/γεγονός τα επιστημονικά ερευνητικά ιδρύματα ανακάλυψαν μεθόδους υποβοήθησης αυτής της διαδικασίας όπως είναι η χρήση και η εισαγωγή των τεχνολογικών μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία (Κούρτη-Καζούλλη, 2013:236). Η μέθοδος αυτή συνάδει με την παιδαγωγική μέθοδο του επικοινωνιακού και του συμπεριφοριστικού μοντέλου διδασκαλίας αλλά και του κοινωνιογνωστικού μοντέλου μάθησης και διδασκαλίας (Κούρτη-Καζούλλη, 2016). Αυτό το φαινόμενο βοηθήθηκε πολύ από την δεκαετία του 1990 και μετά με την εμφάνιση και δημιουργία του web 2.0, όπου με την ελεύθερη πρόσβαση και διαχείρισή του εισήχθει στα σχολεία και γενικότερα στην εκπαιδευτική διαδικασία και καθόρισε σε μεγάλο βαθμό τον τομέα της εκπαίδευσης (Κούρτη-Καζούλλη, 2016).

Στον ελλαδικό χώρο η χρήση των τεχνολογικών επιτευγμάτων παρατηρείται συνήθως περισσότερο στα ιδρύματα τα οποία έχουν σκοπό να διδάξουν την ελληνική ως δεύτερη ξένη γλώσσα σε μαθητές που η μητρική τους είναι διαφορετική από την ελληνική, χρησιμοποιώντας διαδραστικές μεθόδους διδασκαλίας (Κούρτη-Καζούλλη, 2016). Αυτά τα λογισμικά χρησιμοποιούνται από τους εκπαιδευτικούς για την

διδασκαλία και εκμάθηση, αλλά παρέχεται και η δυνατότητα περαιτέρω μελέτης και εξάσκησης (Κούρτη-Καζούλλη, 2016). Αυτή η δυνατότητα καθίσταται δυνατόν ύστερα από την εμφάνιση, δημιουργία και την ραγδαία εξάπλωση και εξέλιξη του web.2.0 το οποίο βρήκε άπλετο χώρο στον τομέα της εκπαίδευσης (Κούρτη-Καζούλλη, 2016). Σημαντικό είναι να αναφέρουμε ότι αρχικά τα λογισμικά για την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης ή ξένης γλώσσας ήταν κλειστά, δηλαδή μόνο σε μορφή CD. Στη συνέχεια, έγινε ελεύθερη η πρόσβαση στο διαδίκτυο, όπου ο/η μαθητής/τρια μπορούσε να τα αναζητήσει και να ενταχθεί μόνος/η του/της ελεύθερα, χωρίς την καθοδήγηση ή επίβλεψη των εκπαιδευτικών (Κούρτη-Καζούλλη, 2013).

Η εμφάνιση της Τεχνολογικής Υποβοηθούμενης Εκμάθησης (ΤΥΓΕ) εμφανίστηκε την δεκαετία του 1950, αν και η τεχνολογία είχε χρησιμοποιηθεί για τη διδασκαλία από τη δεκαετία του 1920 (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Για παράδειγμα, το 1924 η πρώτη εμφάνιση ηλεκτρονικής μηχανής έγινε για να αναγνωρίζονται και να ξεχωρίζουν τις λάθος απαντήσεις από τις σωστές σε ένα κείμενο και ονομαζόταν “drum tutor” (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Σήμερα, παρόλο που η τεχνολογία και τα τεχνολογικά της επιτεύγματα εξελίσσονται με ταχύτατους ρυθμούς η παιδαγωγική προσέγγιση πολλές φορές δεν διαφέρει από αυτές τις αρχικές συμπεριφοριστικές εφαρμογές (Κούρτη-Καζούλλη, 2013).

Ο συμπεριφορισμός ευνοεί και προωθεί οπτικοακουστικές μεθόδους στην διδασκαλία των γλωσσών (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Το μοντέλο αυτό του συμπεριφορισμού και της οπτικοακουστικής μάθησης παρατηρείται από την δεκαετία του 1960 (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Η γλωσσική συμπεριφορά ενός ατόμου διαμορφώνεται με την συνεχή εξάσκηση και τριβή του ατόμου σε λογικά ορθές πληροφορίες και ερεθίσματα την γλώσσας (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Καθοριστικός παράγοντας ήταν ο ψυχρός πόλεμος στην διάρκεια του οποίου δόθηκε η αφορμή να κατασκευαστεί και να δημιουργηθούν ηλεκτρονικά λογισμικά και υπολογιστές τα οποία προωθούν την διδασκαλία της γλώσσας (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Τα πρώτα φαινόμενα αυτού του γεγονότος/φαινομένου παρατηρήθηκαν για την διδασκαλία της ρωσικής γλώσσας μέσω του διαδικτύου, όπου οι μαθητές απαντούσαν σε ρωσικές ερωτήσεις δαχτυλογραφώντας με αυτόν τον τρόπο τις απαντήσεις τους στον υπολογιστή (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Ωστόσο το 1970 άρχισε να παρακμάζει και να εγκαταλείπεται η οπτικοακουστική μέθοδος στον τομέα της εκμάθησης και της διδασκαλίας (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Η επικοινωνιακή προσέγγιση στηρίζεται και

αντιπροσωπεύει το μοντέλο ότι η μάθηση είναι μια διαδικασία την οποία την ανακαλύπτει το άτομο και μέσω αυτής της διαδικασίας εξελίσσεται (Κούρτη-Καζούλλη, 2019, 2013). Στα τέλη του 1980 και στις αρχές του 1990 πολλοί βρέθηκαν να κατηγορούν τον υπολογιστή και τις ιδιότητές του, διότι δεν χρησιμοποιούνταν πλέον για την εκμάθηση των γλωσσών, αλλά για την προώθησή του σαν εργαλείο. Αυτό το γεγονός είχε αντίκτυπο και στο να κατηγορήσουν το επικοινωνιακό μοντέλο, το οποίο αντιπροσώπευε (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Η παιδαγωγική προσέγγιση που επικράτησε βασίζεται κυρίως στο μοντέλο της ζώνης επικείμενης ανάπτυξης, του Vygotsky (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Η εμφάνιση του διαδικτύου την δεκαετία του 1990, έχει αλλάξει την λειτουργία του υπολογιστή οριστικά, διότι το διαδίκτυο δίνει την δυνατότητα ελεύθερης επικοινωνίας μεταξύ μαθητών και πανεπιστημίων που βρίσκονται σε μακρινή απόσταση αλλά και με το πάτημα ενός κουμπιού πλέον μπορούν να αναζητήσουν τρόπους και μεθόδους διδασκαλίας για την εκμάθηση των γλωσσών (Κούρτη-Καζούλλη, 2013, 2007). Επίσης η εμφάνιση και η δημιουργία του web. 2.0 δίνει περισσότερες ευκαιρίες για επικοινωνία και εκπαίδευση, για παράδειγμα υπάρχει η δυνατότητα σύγχρονης επικοινωνίας, δηλαδή επικοινωνίας όπου μπορείς να μιλάς με τον φυσικό ομιλητή σε πραγματικό χρόνο και με πραγματικές συνθήκες σαν να βρίσκονται σε πραγματική επαφή (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Με την εξέλιξη των τεχνολογιών δόθηκαν περισσότερες δυνατότητες όπως η χρήση κινητών συσκευών, μέσω του οποίου δίνεται η δυνατότητα πρόσβασης στο διαδίκτυο και άμεση σύγχρονη και διαδραστική ομιλία με φυσικούς ομιλητές αλλά και η πρόσβαση στα λογισμικά και υπηρεσίες εκμάθησης γλωσσών (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Με αυτόν τον τρόπο επιτεύχθηκε και ακόμα ένα ζήτημα το οποίο μέχρι εκείνη την στιγμή ήταν μεγάλο εμπόδιο στην ιστορία και την διαδικασία της μάθησης, λύθηκε λοιπόν το πρόβλημα της εκπαίδευσης από απόσταση, όπου όλοι οι μαθητές μπορούν πλέον να επικοινωνούν με τον διδάσκοντα σε πραγματικό χρόνο ανεξαρτήτως απόστασης (Κούρτη-Καζούλλη, 2013). Στις μέρες μας για την διδασκαλία των γλωσσών και ιδιαίτερα για την διδασκαλία δεύτερης ή ξένης γλώσσας χρησιμοποιούνται διαδικτυακά παιχνίδια και παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας (Κούρτη-Καζούλλη, 2013).

### 3. Θεωρητικό πλαίσιο

Στο πεδίο της Τεχνολογικά Υποβοηθούμενης Γλωσσικής Εκμάθησης αναπτυχθήκαν ευδιάκριτες τάσεις που αντιστοιχούν σε συγκεκριμένες θεωρητικές προσεγγίσεις. Σύμφωνα με τους Σπαντιδάκη, Χατζηδάκη, Κούρτη-Καζούλλη, Βαρσαμίδου και Χατζηπαναγιωτίδη (2014) οι θεωρητικές προσεγγίσεις για τη ΤΥΓΕ χωρίζονται σε τρεις φάσεις:

(α) Πρώτη φάση - η Συμπεριφοριστική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως φροντιστηριακό εργαλείο

(β) Δεύτερη φάση - Γνωσιακή - Επικοινωνική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως κοινωνιογνωσιακό εργαλείο

(γ) Τρίτη φάση – Κοινωνιογνωσιακή – Κοινωνιοπολιτισμική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως επικοινωνιακό – πολιτισμικό εργαλείο.

#### **3.1 Πρώτη φάση - η Συμπεριφοριστική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως φροντιστηριακό εργαλείο**

Σύμφωνα με του Σπαντιδάκη κ.ά. (2014), τη δεκαετία του 1970-1980 η ΓΜΥΥ βασίζεται κυρίως στο *συμπεριφοριστικό* μοντέλο διδασκαλίας. Σύμφωνα με την προσέγγιση αυτή, η γνώση είναι συγκεκριμένη και η μάθηση μια διαδικασία αποθήκευσης και ανάκλησης της γνώσης. Πρωταγωνιστικό ρόλο παίζει ο δάσκαλος, ο οποίος είναι υπεύθυνος για το περιεχόμενο της μάθησης και πως θα χρησιμοποιηθεί. Στην πρώτη φάση η ΓΜΥΥ βασιζόταν στον συμπεριφορισμό ως παιδαγωγική προσέγγιση και στη Δομική Γλωσσολογία ως τρόπος διδασκαλίας της γλώσσας. Βασίστηκε, επίσης, στην αντίληψη ότι η εκμάθηση μιας γλώσσας στηρίζεται στη σταδιακή διαμόρφωση της γλωσσικής συμπεριφοράς μέσα από τη μηχανιστική άσκηση και τη συνεχή επανάληψη γραμματικά ορθών προτάσεων (Δενδρινού, 2001 στο Σπαντιδάκης κ.ά., 2014). Επειδή ιδιαίτερη έμφαση στον προφορικό λόγο και χρησιμοποιήθηκε η ακουστικο-γλωσσική μέθοδος για τη διδασκαλία της Γ2. Η ΓΜΥΥ αποτελούνταν κυρίως από δραστηριότητες πρακτικής και εξάσκησης (drill-and-practice) και ασκήσεις γραμματικής και λεξιλογίου (Fotos & Browne, 2004 στο Σπαντιδάκης κ.ά., 2014).

### **3.2 Δεύτερη φάση - Γνωσιακή - Επικοινωνική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως κοινωνιογνωσιακό εργαλείο**

Οι εφαρμογές ΓΜΥΥ σ' αυτήν την περίοδο είναι επηρεασμένες από τις θεωρίες του Krashen (1982 στο Σπαντιδάκης κ.ά., 2014) για την ασυνείδητη κατάκτηση της δεύτερης γλώσσας, σε αντίθεση τη συνειδητή διαδικασία εκμάθησης που λαμβάνει χώρο στη σχολική τάξη και τα παραδοσιακά δασκαλοκεντρικά μοντέλα διδασκαλίας των γλωσσών (Chapelle, 2001 στο Σπαντιδάκης κ.ά., 2014). Οι εφαρμογές αυτές βασίζονται στη βιωματική-επικοινωνιακή μάθηση και δίνουν πρωταγωνιστικό ρόλο στο μαθητή ως επικοινωνιακή δυναμική και τα προφορικά και γραπτά κείμενα θεωρούνται γεγονότα του κοινωνικοπολιτισμικού του βίου όπου νοηματοδοτείται η γλώσσα (Σπαντιδάκης κ.ά., 2014).

Στο πλαίσιο της Γνωσιακής προσέγγισης η έμφαση είναι στις γνωστικές διαδικασίες που εμπλέκονται στην παραγωγή και κατανόηση του γραπτού λόγου. Αυτές οι διαδικασίες είναι σύνθετες, εμπρόθετες και δυναμικές αλλά και επίπονες νοητικές δραστηριότητες (Σπαντιδάκης κ.ά., 2014).

Σύμφωνα με τη φάση αυτή, οι ΤΠΕ χρησιμοποιούνται ως κοινωνιογνωσιακά εργαλεία, τα οποία υποστηρίζουν το μαθητή να κάνει αποτελεσματική χρήση του γραπτού λόγου, παρέχοντάς του τις αναγκαίες διαδικαστικές διευκολύνσεις (scaffolding), περιβάλλοντα γνωστικής μαθητείας, και διευκολύνοντας τη συμμετοχή του σε κοινότητες μάθησης. Οι εφαρμογές βοηθούν τον μαθητή και την μαθήτριά:

- α) να δομήσουν τις κατάλληλες γνώσεις σε σχέση με τα είδη κειμένων,
- β) να αναπτύξουν τις κατάλληλες στρατηγικές σχεδιασμού, καταγραφής, βελτίωσης και έκδοσης των κειμένων τους,
- γ) να χειριστούν αποτελεσματικότερα τη λειτουργία της μνήμης εργασίας και το γνωστικό φορτίο, και
- δ) να εσωτερικεύσουν μεταγνωσιακές δεξιότητες σχετικά με την παραγωγή του γραπτού λόγου (Σπαντιδάκης, 1998, 2008).

Επίσης, δίνουν στον/στην εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να εξατομικεύει τη διδασκαλία του και να παρέχει ανατροφοδότηση στους μαθητές και στις μαθήτριές (Σπαντιδάκης, 2008).

### **3.3 Τρίτη φάση – Κοινωνιογνωσιακή – Κοινωνιοπολιτισμική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως επικοινωνιακό – πολιτισμικό εργαλείο.**

Μετά το 1995 η ΓΜΥΥ επηρεάζεται από τις θεωρίες του Vygotsky. Δηλαδή οι κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις παίζουν κεντρικό ρόλο στην τρίτη φάση στην εξέλιξη της ΓΜΥΥ (Σπαντιδάκης, 2010). Σύμφωνα με τις *κοινωνιογνωστικές* προσεγγίσεις ο γραμματισμός προκύπτει μέσα από τη «διαπραγμάτευση» των ατομικών – γνωστικών παραγόντων με τις συμβάσεις της κοινότητας λόγου στην οποία ανήκουν οι αναγνώστες – συγγραφείς (Flower, 1994, Hayes, 1996, 2006, Hayes and Flower, 1980 στο Σπαντιδάκης κ.ά. 2014). Κατά τις *κοινωνιο-πολιτισμικές* προσεγγίσεις η κοινωνική πρακτική προκύπτει μέσα από την αλληλεπίδραση του ατόμου με το κοινωνικο-πολιτισμικό και φυσικό του περιβάλλον (θεωρία της «εγκαθιδρυμένης μάθησης»), από την οποία διαμορφώνονται και τα είδη των κειμένων ως αναγνωρίσιμες ως προς τις συμβάσεις τους οντότητες (κοινωνιογλωσσολογική θεωρία). Η μάθηση του γραπτού λόγου είναι μια δυναμική διαδικασία οικοδόμησης νοήματος σε σχολικές τάξεις που αποτελούν κειμενικές κοινότητες, των οποίων τα μέλη αλληλοεπιδρούν, μοιράζονται ένα κοινό στόχο, αντλούν ο ένας από τις εμπειρίες του άλλου και εντέλει συνοικοδομούν νέα γνώση (Κωστούλη, 2008).



## 4. Μεθοδολογία έρευνας

### 4.1 Ανάλυση περιεχομένου

«Η ανάλυση περιεχομένου χρησιμοποιείται για τη συστηματική, αντικειμενική, ποιοτική και ποσοτική περιγραφή εντύπων μέσω επικοινωνίας και τον μετασχηματισμό ποιοτικών δεδομένων σε ποσοτικά με στόχο ο/η ερευνητής ερευνητήρια να εντοπίσει τα ζητούμενα χαρακτηριστικά του περιεχομένου, να τα αναδιοργανώσει, να τα κωδικοποιήσει και να τα ερμηνεύσει» (Τσιπλητάρης & Μπαμπάλης, 2011:211 στο Μακρογιάννη, 2020:124). Η ανάλυση περιεχομένου είναι η τεχνική εξαγωγή συμπερασμάτων με αντικειμενική και συστηματική αναγνώριση συγκεκριμένων χαρακτηριστικών μηνυμάτων (Τσιώλης, 2014).

Πιο συγκεκριμένα η ανάλυση περιεχομένου αναλύει τα χαρακτηριστικά των μηνυμάτων τα οποία προσδιορίζει ο λόγος και οι διάφορες μορφές λόγου, αλλά και αναλύει και τα χαρακτηριστικά αυτών που έγραψαν το κείμενο και γενικότερα τους συντελεστές και τους φορείς που το παρήγαγαν (Τσιώλης, 2014). Επίσης εξετάζει τον συσχετισμό του κειμένου με τον αναγνώστη και ποιο είναι το μήνυμα και τι είδους νόημα μέσω αυτού θέλει να του μεταδώσει, αφού ληφθούν υπόψιν οι ανάγκες του αναγνώστη και τι σκοπό έχει, γιατί τα κείμενα αυτά ασκούν μεγάλη επιρροή στους αναγνώστες τους και τους καθορίζουν σημαντικά την συμπεριφορά τους (Τσιώλης, 2014).

Ο ερευνητής έχει κατά κανόνα να διαχειριστεί μεγάλο όγκο δεδομένων, πολυσχιδούς χαρακτήρα, ιδιαίτερος πυκνά και σύνθετα, καθώς και οργανικά συνδεδεμένα με το πλαίσιο στο οποίο εντάσσονται. Το έργο αυτό φαντάζει στην αρχή δύσκολο και περίπλοκο, λόγω του γεγονότος ότι στα ευέλικτα σχέδια της ποιοτικής έρευνας η διαδικασία ανάλυσης συμπορεύεται χρονικά με εκείνη της παραγωγής των δεδομένων, τροφοδοτώντας η μία την άλλη (Τσιώλης, 2014). Αυτό σημαίνει πρακτικά ότι, όταν ο ερευνητής ξεκινά να επεξεργάζεται τα εμπειρικά του δεδομένα, δεν έχει στη διάθεσή του το σύνολο του υλικού, όπως συμβαίνει κατά κόρον στις ποσοτικές

έρευνες, ούτε γνωρίζει πότε θα ολοκληρωθεί η διαδικασία παραγωγής δεδομένων (Τσιώλης, 2015:5).

## 4.2 Ερευνητική διαδικασία

Αρχικά έγινε μια επισκόπηση των λογισμικών που υπάρχουν για τη διδασκαλία της Ελληνικής ως δεύτερης ή ξένης γλώσσας. Στη συνέχεια, έγινε η επιλογή τεσσάρων λογισμικών και δημιουργήθηκε ένα ερωτηματολόγιο που βασιζόταν στην ανάλυση του περιεχομένου των συγκεκριμένων λογισμικών. Συγκεκριμένα, απαντήθηκαν οι παρακάτω ερωτήσεις από τον ερευνητή:

1. Σε ποιο/ποια επίπεδο γλωσσομάθειας απευθύνεται;
  - Στοιχειώδης γνώση (A1)
  - Βασική γνώση (A2)
  - Μέτρια γνώση (B1)
  - Καλή γνώση (B2)
  - Πολύ καλή γνώση (Γ1)
  - Άριστη γνώση (Γ2)
2. Ποιες δεξιότητες καλλιεργεί;
  - Ακρόαση-κατανόηση προφορικού λόγου
  - Ανάγνωση-κατανόηση γραπτού λόγου
  - Παραγωγή προφορικού λόγου
  - Παραγωγή γραπτού λόγου
  - Εκμάθηση γλωσσικών δομών
  - Ακαδημαϊκή γλωσσική ικανότητα
3. Σύμφωνα με τις παιδαγωγικές τάσεις για την ΤΥΓΕ (Σπαντιδάκης κ.ά. 2014) ποιες φάσεις χρησιμοποιήθηκαν;
  - (α) Πρώτη φάση - η Συμπεριφοριστική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως φροντιστηριακό εργαλείο
  - (β) Δεύτερη φάση - Γνωσιακή - Επικοινωνική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως κοινωνιογνωσιακό εργαλείο
  - (γ) Τρίτη φάση – Κοινωνιογνωσιακή – Κοινωνιοπολιτισμική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως επικοινωνιακό – πολιτισμικό εργαλείο.

4. Σε ποιες ηλικίες απευθύνονται;
- Ενήλικες
  - Παιδιά
5. Αν η γλώσσα διδάσκεται μέσω συγκεκριμένου περιεχομένου;

Βασικό στοιχείο στην έρευνά μου στάθηκε η σύνταξη και η δημιουργία ερωτηματολογίου το οποίο μας δίνει την δυνατότητα για μια πλήρη εικόνα της λειτουργίας και της αξιοποίησης των λογισμικών που αναφέρουμε παρακάτω. Η μέθοδος αυτή αποτελεί την μέθοδο της ποσοτικής έρευνας (Τσιπλητάρης & Μπαμπάλης, 2011). Η μέθοδος αυτή στοχεύει στην συγκέντρωση και πληροφοριών με την μορφή αριθμών όπου βασικό συστατικό και εργαλείο της έχει την ανάλυση περιεχομένου των κειμένων που της δίνουν τις πληροφορίες (Τσιπλητάρης & Μπαμπάλης, 2011). Η ανάλυση περιεχομένου χρησιμοποιήθηκε στη συγκεκριμένη έρευνα για την ανάλυση και την ερμηνεία του υλικού. Χρησιμοποιήθηκε αφενός η ποιοτική ανάλυση περιεχομένου (context analysis) διότι ο βασικός στόχος της έρευνας ήταν να διερευνηθεί και να αναδειχτεί η χρησιμότητα ή μη της μεθόδου από τους/τις υποψήφιους/υποψήφιες εκπαιδευτικούς. Αφετέρου έγινε η ποσοτική ανάλυση βασικών χαρακτηριστικών του περιεχομένου, όπως αυτά εντοπίστηκαν από την ερευνήτρια και την επιβλέπουσα της, στις εργασίες των ασκούμενων εκπαιδευτικών.

Καθώς δεν υπάρχουν σταθερές δομές ακολουθίας, ο ρόλος της/του ερευνήτριας/ερευνητή είναι πολύ σημαντικός επειδή η δική του κρίση και αντίληψη επηρεάζει την ανάλυση και την ερμηνεία των αποτελεσμάτων της έρευνας (Τσιπλητάρης & Μπαμπάλης, 2011). Για την ποσοτική ανάλυση έγινε κωδικοποίηση των δεδομένων, επιλογή λέξεων κλειδιών οι οποίες συνδέονται άμεσα με τα ερευνητικά ερωτήματα και τη μεθοδολογία με τρόπο τέτοιο, ώστε να ποσοτικοποιηθούν τα αποτελέσματα και ο ερευνητής να οδηγηθεί στην ερμηνεία αποτελεσμάτων (Τσιπλητάρης & Μπαμπάλης, 2011). Οι κατηγορίες και οι επικεφαλίδες που προέκυψαν είχαν άμεση συνάφεια με την υποκειμενική κρίση και την κοινή λογική του ερευνητή (Τσιπλητάρης & Μπαμπάλης, 2011).

## 5. Αποτελέσματα

Με τη μεθοδολογία της ανάλυσης περιεχομένου εξετάστηκαν τα παρακάτω τέσσερα λογισμικά:

1. Ελληνόπουλα <https://www.ellinopoula.com/>
2. Φιλολωσσία <http://www.xanthi.ilsp.gr/filog/>
3. Λόγου χάρη <http://logouxari.pre.aegean.gr/ThewritikoPlaisio.asp>
4. Duolingo <https://el.Duolingo.com/>

### 5.1 Το λογισμικό «Τα Ελληνόπουλα»

«Τα ελληνόπουλα» είναι μια ιστοσελίδα εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας, η οποία απευθύνεται σε παιδιά αλλά και στους γονείς τους, παρέχοντάς τους τρόπους βοήθειας για τα παιδιά τους. Απευθύνεται σε αρχάριους και βασικός σκοπός του είναι η εκμάθηση βασικών δομών και χαρακτηριστικών της ελληνικής γλώσσας. Για να γίνει αυτό εφικτό το λογισμικό παρέχει στους μαθητές και στις μαθήτριες του διάφορες μεθόδους οι οποίες είναι ευέλικτες και ελκυστικές προς τα παιδιά. Η μάθηση γίνεται με εκπαιδευτικά παιχνίδια και προγράμματα, δεν υπάρχει κάποιος εκπαιδευτικός καθοδηγητής και επόπτης της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Για να πραγματοποιηθεί όμως αυτό, χρησιμοποιούνται εικόνες και κινούμενα σχέδια γνωστά στην αντίληψη των παιδιών αφού μιλάμε για παιδιά προσχολικής ηλικίας και πρώτης σχολικής ηλικίας. Για παράδειγμα εστιάζει στην διδασκαλία των χρωμάτων, ζώων, φρούτων και λαχανικών κλπ. παρέχοντάς τους ήχους και εικόνες μέσα από την οθόνη με σκοπό να εξοικειωθούν με την βασική δομή της ελληνικής γλώσσας.

Για να είναι πιο προσιτή η μάθηση στα παιδιά δημιουργήθηκε στο learning path το οποίο είναι βασικό χαρακτηριστικό αυτής της ιστοσελίδας. Αυτό περιλαμβάνει τους μύθους του Αισώπου, την Οδύσσεια και άλλους πολύτιμους λίθους της ελληνικής κληρονομιάς όπου με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά μαθαίνουν ελληνικά. Το ενδιαφέρον τους ενισχύεται όταν τα παιδιά συνδυάζουν την γλώσσα με την ελληνική πολιτιστική

κληρονομιά. Για να ενθαρρύνονται τα παιδιά να παραμείνουν στον δρόμο της μάθησης δημιουργήθηκαν από τους δημιουργούς του λογισμικού διασκεδαστικά βίντεο και παιχνίδια με διαδραστικές δραστηριότητες και με πολύχρωμα κινούμενα σχέδια και χαρακτήρες που είναι γνώριμα στα παιδιά. Με τον τρόπο αυτόν η μάθηση είναι πιο ευχάριστη για τα παιδιά και ενθαρρύνει την προσπάθειά τους.

Είναι επιστημονικά έγκυρη, γιατί είναι σαφές το περιεχόμενό της. Είναι διδακτικά και παιδαγωγικά κατάλληλη γιατί είναι κυρίως συμβατό το περιεχόμενο με την ηλικία και τις γνώσεις των παιδιών. Ο λόγος είναι σαφής, λιτός και κατανοητός. Υπάρχει συνέπεια σε γραμματικό και συντακτικό επίπεδο. Επίσης δίνεται η δυνατότητα στον μαθητή και την μαθήτριά να αξιολογείται από τον εκπαιδευτικό αλλά και να αξιολογεί ο ίδιος ο μαθητής τον εαυτό του. Το λογισμικό ξεφεύγει από τα όρια της πλοήγησης και γι' αυτό είναι διαδραστικό. Το καθοδηγεί ο ίδιος ο χρήστης και η ροή του λογισμικού ελέγχεται από τον μαθητή και την μαθήτριά και όχι αυτόματα ή με χρονικό περιορισμό. Επιπλέον παρέχει την δυνατότητα να αναπαριστά τα φαινόμενα με πολλαπλές αναπαραστάσεις. Η δομή οργανώνεται σε επιμέρους ενότητες. Υπάρχει καθοδήγηση από το σύστημα και η αισθητική είναι κατάλληλα προσαρμοσμένη με την ηλικία των μαθητών. Για παράδειγμα στους μικρότερους μαθητές χρησιμοποιεί κινούμενα σχέδια. Είναι πολύ λειτουργικό και κατάλληλο για όλες τις ηλικίες, γιατί έχει την δυνατότητα να προσαρμόζεται σε κάθε ηλικία με τον κατάλληλο τρόπο. Τέλος υπάρχουν τεχνικές καθοδήγησης και χρήσης του λογισμικού.

Σύμφωνα με την ανάλυση του περιεχομένου προέκυψαν τα παρακάτω στοιχεία

<b>Σε ποιο/ποια επίπεδο/α γλωσσομάθειας απευθύνεται;</b>	
• Στοιχειώδης γνώση (A1)	X
• Βασική γνώση (A2)	X
• Μέτρια γνώση (B1)	X
• Καλή γνώση (B2)	
• Πολύ καλή γνώση (Γ1)	
• Άριστη γνώση (Γ2)	
<b>Ποιες δεξιότητες καλλιεργεί;</b>	
• Ακρόαση-κατανόηση προφορικού λόγου	X
• Ανάγνωση-κατανόηση γραπτού λόγου	X
• Παραγωγή προφορικού λόγου	
• Παραγωγή γραπτού λόγου	
• Εκμάθηση γλωσσικών δομών	
• Ακαδημαϊκή γλωσσική ικανότητα	
<b>Σύμφωνα με τις παιδαγωγικές τάσεις για την ΤΥΓΕ (Σπαντιδάκης κ.ά. 2014) ποιες φάσεις χρησιμοποιήθηκαν;</b>	
(α) Πρώτη φάση - η Συμπεριφοριστική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως φροντιστηριακό εργαλείο	X
(β) Δεύτερη φάση - Γνωσιακή - Επικοινωνική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως κοινωνιογνωσιακό εργαλείο	
(γ) Τρίτη φάση – Κοινωνιογνωσιακή – Κοινωνιοπολιτισμική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως επικοινωνιακό – πολιτισμικό εργαλείο.	
<b>Για ποιες ηλικίες σχεδιάστηκε;</b>	
• Ενήλικες	
• Παιδιά	X

<b>Γίνεται διδασκαλία μέσω περιεχομένου;</b>	
• Όχι	
• Ναι	X
Αν ναι, ποιο είναι το περιεχόμενο;	Μυθολογία

Πίνακας 1: Ανάλυση λογισμικού «Τα Ελληνόπουλα»

Το λογισμικό «Τα Ελληνόπουλα» είναι σχεδιασμένο για τα πρώτα επίπεδα γλωσσομάθειας και για παιδιά. Η ομάδα στόχου είναι παιδιά ελληνικής καταγωγής στη διασπορά.

Σύμφωνα με τις παιδαγωγικές τάσεις για την ΤΥΓΕ (Σπαντιδάκης κ.ά. 2014) φάσεις εντάσσεται στην πρώτη φάση, τη Συμπεριφοριστική. Συμφωνά με τα στάδια για την ΤΥΓΕ χρησιμοποιείται ως φροντιστηριακό εργαλείο.

Γίνεται διδασκαλία μέσω περιεχομένου. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιείται η Μυθολογία.

## 5.2 Το λογισμικό «Φιλογλωσσία»

Το λογισμικό «Φιλογλωσσία» απευθύνεται σε αρχάριους όλων των ηλικιών αλλά κυρίως σε ενήλικες αλλοδαπούς που δεν γνωρίζουν ελληνικά. Επίσης καλλιεργεί επικοινωνιακές δεξιότητες ομιλίας, γραφής και ανάγνωσης. Αναφέρεται κυρίως το λογισμικό σε ενήλικες αλλοδαπούς που δεν γνωρίζουν την ελληνική γλώσσα. Η εκμάθηση είναι κυρίως δασκαλοκεντρική και χωρίζεται σε 15 κεφάλαια. Δεν χρησιμοποιεί διαθεματικούς και διεπιστημονικούς τρόπους διδασκαλίας. Βασίζεται κυρίως στην εκμάθηση της γραμματικής και του λεξιλογίου και είναι ένα λογισμικό για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας. Απευθύνεται σε αρχάριους και προχωρημένους. Αφορά κυρίως ενήλικες και έχει 15 στάδια εκμάθησης γλώσσας.

Δεν αξιοποιεί διαθεματικά σενάρια και διαδραστικές μεθόδους διδασκαλίας. Είναι διδακτικά και παιδαγωγικά κατάλληλη, γιατί δίνει την δυνατότητα στον μαθητή και την μαθήτριά να αυτοαξιολογείται. Το λογισμικό ξεφεύγει από τα όρια της πλοήγησης και γι' αυτό είναι διαδραστικό. Το καθοδηγεί ο ίδιος ο χρήστης και η ροή του

λογισμικού ελέγχεται από τον μαθητή και την μαθήτριά και όχι αυτόματα ή με χρονικό περιορισμό. Η δομή οργανώνεται σε επιμέρους ενότητες. Υπάρχει καθοδήγηση από το σύστημα και η αισθητική είναι κατάλληλα προσαρμοσμένη. Τέλος υπάρχουν τεχνικές καθοδήγησης και χρήσης του λογισμικού.

Σύμφωνα με την ανάλυση του λογισμικού προέκυψαν τα παρακάτω στοιχεία:

<b>Σε ποιο/ποια επίπεδο/α γλωσσομάθειας απευθύνεται;</b>	
• Στοιχειώδης γνώση (Α1)	X
• Βασική γνώση (Α2)	X
• Μέτρια γνώση (Β1)	X
• Καλή γνώση (Β2)	X
• Πολύ καλή γνώση (Γ1)	
• Άριστη γνώση (Γ2)	
<b>Ποιες δεξιότητες καλλιεργεί;</b>	
• Ακρόαση-κατανόηση προφορικού λόγου	X
• Ανάγνωση-κατανόηση γραπτού λόγου	X
• Παραγωγή προφορικού λόγου	X
• Παραγωγή γραπτού λόγου	
• Εκμάθηση γλωσσικών δομών	
• Ακαδημαϊκή γλωσσική ικανότητα	
<b>Σύμφωνα με τις παιδαγωγικές τάσεις για την ΤΥΓΕ (Σπαντιδάκης κ.ά. 2014) ποιες φάσεις χρησιμοποιήθηκαν;</b>	
(α) Πρώτη φάση - η Συμπεριφοριστική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως φροντιστηριακό εργαλείο	X
(β) Δεύτερη φάση - Γνωσιακή - Επικοινωνική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως κοινωνιογνωσιακό εργαλείο	X
(γ) Τρίτη φάση – Κοινωνιογνωσιακή – Κοινωνιοπολιτισμική: Η Γλωσσική	



Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως επικοινωνιακό – πολιτισμικό εργαλείο.	
<b>Για ποιες ηλικίες σχεδιάστηκε;</b>	
• Ενήλικες	X
• Παιδιά	X
<b>Γίνεται διδασκαλία μέσω περιεχομένου;</b>	
• Όχι	
• Ναι	X
Αν ναι, ποιο είναι το περιεχόμενο;	Επικοινωνιακές καταστάσεις

Πίνακας 2: Ανάλυση του λογισμικού «Φιλογλωσσία»

Το λογισμικό «Φιλογλωσσία» είναι σχεδιασμένο κυρίως για τα πρώτα επίπεδα γλωσσομάθειας και για ενήλικες. Η ομάδα στόχου είναι ενήλικες που μαθαίνουν την Ελληνική ως ξένη κυρίως, αλλά και ως δεύτερη.

Σύμφωνα με τις παιδαγωγικές τάσεις για την ΤΥΓΕ (Σπαντιδάκης κ.ά. 2014) φάσεις εντάσσεται στην πρώτη φάση, τη Συμπεριφοριστική. Σύμφωνα με τα στάδια για την ΤΥΓΕ χρησιμοποιείται ως φροντιστηριακό και κοινωνιογνωσιακό εργαλείο.

Καλλιεργεί τις δεξιότητες: Ακρόαση-κατανόηση προφορικού λόγου, Ανάγνωση-κατανόηση γραπτού λόγου και παραγωγή προφορικού λόγου.

Γίνεται διδασκαλία μέσω περιεχομένου. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιούνται επικοινωνιακές καταστάσεις, όπως η ταβέρνα, το μαγαζί, το αεροδρόμιο, κ.λπ.

### 5.3 Το λογισμικό «Λόγου Χάρη»

Το λογισμικό «Λόγου Χάρη» χρησιμοποιεί λογοτεχνικά κείμενα στην διδασκαλία του, απευθύνεται σε ενήλικες οι οποίοι ήδη κατέχουν τις βασικές ικανότητες και δεξιότητες που απαιτεί η ελληνική γλώσσα. Δίνει περισσότερο βαρύτητα στην επικοινωνιακή λειτουργία της γλώσσας καθώς καλλιεργεί και αναπτύσσει τις συνομιλιακές ικανότητες των μαθητευόμενων. Βασίζεται στην χρήση νέων τεχνολογιών και καλλιεργεί δεξιότητες έρευνας και συνεργασίας. Πιο συγκεκριμένα, παρέχει την δυνατότητα συνεργασίας εξ' αποστάσεως με άλλους μαθητές του εξωτερικού. Τέλος, βασίζεται στην ομαδική συνεργασία των εκπαιδευομένων.

Το λογισμικό «Λόγου Χάρη» είναι ένας διαδικτυακός τύπος για την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης ξένης γλώσσας. Αυτό πραγματοποιείται μέσα από την διδασκαλία λογοτεχνικών κειμένων. Επίσης εξοικειώνει το άτομο με τον προφορικό και τον γραπτό λόγο, με ακρόαση και ομιλία. Πιο συγκεκριμένα οι διδασκόμενοι θα πρέπει να συνειδητοποιούν τις μορφές και τις διαφορετικές χρήσεις της γλώσσας, καθώς ακόμη θα πρέπει να εστιάζουν στα νοήματα για να γίνεται πιο κατανοητή η πληροφορία που εισπράττουν. Με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται η ανάπτυξη του κριτικού αλφαριθμητισμού. Ακόμη μέσω των γραμματικών ασκήσεων παράγουν λογοτεχνικά κείμενα και τα δημοσιεύουν σε λογοτεχνικά περιοδικά. Με αυτόν τον τρόπο εστιάζουν στην χρησιμοποίηση των γλωσσών για να παράγουν νέα γνώση και πλήθος λογοτεχνικών κειμένων και έργων τέχνης συμμετέχοντας στην ευρεία κοινωνική πραγματικότητα. Επιπλέον το λογισμικό δίνει την δυνατότητα στους μαθητές και στις μαθήτριες να συνεργάζονται.

Το λογισμικό είναι επιστημονικά έγκυρο και χρησιμοποιεί διαθεματικούς τρόπους εκπαίδευσης. Επίσης είναι διδακτικά και παιδαγωγικά κατάλληλο, γιατί ο ίδιος ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ρυθμίσει τη ροή του λογισμικού. Η δομή οργανώνεται σε επιμέρους ενότητες. Υπάρχει καθοδήγηση από το σύστημα και η αισθητική είναι κατάλληλα προσαρμοσμένη.

Σύμφωνα με την ανάλυση του περιεχομένου προέκυψαν τα παρακάτω στοιχεία:

<b>Σε ποιο/ποια επίπεδο/α γλωσσομάθειας απευθύνεται;</b>	
• Στοιχειώδης γνώση (A1)	
• Βασική γνώση (A2)	
• Μέτρια γνώση (B1)	
• Καλή γνώση (B2)	
• Πολύ καλή γνώση (Γ1)	X
• Άριστη γνώση (Γ2)	X
<b>4. Ποιες δεξιότητες καλλιεργεί;</b>	
• Ακρόαση-κατανόηση προφορικού λόγου	
• Ανάγνωση-κατανόηση γραπτού λόγου	X
• Παραγωγή προφορικού λόγου	
• Παραγωγή γραπτού λόγου	X
• Εκμάθηση γλωσσικών δομών	X
• Ακαδημαϊκή γλωσσική ικανότητα	X
<b>Σύμφωνα με τις παιδαγωγικές τάσεις για την ΤΥΓΕ (Σπαντιδάκης κ.ά. 2014) ποιες φάσεις χρησιμοποιήθηκαν;</b>	
(α) Πρώτη φάση - η Συμπεριφοριστική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως φροντιστηριακό εργαλείο	X
(β) Δεύτερη φάση - Γνωσιακή - Επικοινωνιακή: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως κοινωνιογνωσιακό εργαλείο	X
(γ) Τρίτη φάση – Κοινωνιογνωσιακή – Κοινωνιοπολιτισμική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως επικοινωνιακό – πολιτισμικό εργαλείο.	X

<b>Για ποιες ηλικίες σχεδιάστηκε;</b>	
• Ενήλικες	X
• Παιδιά	X
<b>Γίνεται διδασκαλία μέσω περιεχομένου;</b>	
• Όχι	
• Ναι	X
Αν ναι, ποιο είναι το περιεχόμενο;	Λογοτεχνία

Πίνακας 3: Ανάλυση του λογισμικού «Λόγου Χάρη»

Το λογισμικό «Λόγου Χάρη» είναι σχεδιασμένο κυρίως για τα προχωρημένα επίπεδα γλωσσομάθειας και για ενήλικες. Η ομάδα στόχου είναι ενήλικες που μαθαίνουν την Ελληνική ως δεύτερη γλώσσα.

Σύμφωνα με τις παιδαγωγικές τάσεις για την ΤΥΓΕ (Σπαντιδάκης κ.ά. 2014) εντάσσεται στη δεύτερη φάση, όπου οι ΤΥΓΕ χρησιμοποιούνται ως κοινωνιογνωσιακά και ως επικοινωνιακά – πολιτισμικά εργαλεία.

Καλλιεργεί όλες τις δεξιότητες εκτός από την παραγωγή προφορικού λόγου

Γίνεται διδασκαλία μέσω περιεχομένου. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιείται η λογοτεχνία για περιεχόμενο μάθησης.

## 5.4 Το λογισμικό «Duolingo»

Το «Duolingo» είναι μια πλατφόρμα εκμάθησης ξένων γλωσσών και η εκπαιδευτική εφαρμογή με πάνω από 300 χιλιάδες χρήστες σε όλο τον κόσμο. Οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να μάθουν πολλές γλώσσες, όπως την Ελληνική. Το «Duolingo» έχει σχεδιαστεί για να μοιάζει με ένα παιχνίδι. Πέρα από τη βασική πλατφόρμα, υπάρχει και το Duolingo Test, μια πλατφόρμα πιστοποίησης γνώσεων ξένων γλωσσών.

Το «Duolingo» προσφέρει γραπτά μαθήματα και υπαγόρευση, αλλά δεν παρέχει προφορική εξάσκηση. Παρέχει δραστηριότητες σε μορφή του παιχνιδιού όπου οι χρήστες μπορούν να ολοκληρώσουν μια ενότητα για την εκμάθηση λεξιλογίου. Οι χρήστες κερδίζουν "πόντους" καθώς μαθαίνουν μια γλώσσα όταν ολοκληρώνουν ένα μάθημα. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επαναλάβει το μάθημα αν κάνει ένα λάθος και υπάρχει και η δυνατότητα πρακτικής. Σε κάθε στάδιο της διαδικασίας, το σύστημα μετράει με ποιες από τις ερωτήσεις οι χρήστες παιδεύονται περισσότερο και τι λάθη έχουν ήδη κάνει. Στη συνέχεια συγκεντρώνει τα δεδομένα και μαθαίνει από τα παραδείγματα που βλέπει.

Σύμφωνα με την ανάλυση του λογισμικού προέκυψαν τα παρακάτω:

<b>Σε ποιο/ποια επίπεδο/α γλωσσομάθειας απευθύνεται;</b>	
• Στοιχειώδης γνώση (A1)	X
• Βασική γνώση (A2)	X
• Μέτρια γνώση (B1)	X
• Καλή γνώση (B2)	X
• Πολύ καλή γνώση (Γ1)	
• Άριστη γνώση (Γ2)	
<b>Ποιες δεξιότητες καλλιεργεί;</b>	
• Ακρόαση-κατανόηση προφορικού λόγου	X
• Ανάγνωση-κατανόηση γραπτού λόγου	X
• Παραγωγή προφορικού λόγου	
• Παραγωγή γραπτού λόγου	X
• Εκμάθηση γλωσσικών δομών	
• Ακαδημαϊκή γλωσσική ικανότητα	
<b>Σύμφωνα με τις παιδαγωγικές τάσεις για την ΤΥΓΕ (Σπαντιδάκης κ.ά. 2014) χρησιμοποιήθηκαν;</b>	
(α) Πρώτη φάση - η Συμπεριφοριστική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως φροντιστηριακό εργαλείο	X
(β) Δεύτερη φάση - Γνωσιακή - Επικοινωνική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως κοινωνιογνωσιακό εργαλείο	
(γ) Τρίτη φάση – Κοινωνιογνωσιακή – Κοινωνιοπολιτισμική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως επικοινωνιακό – πολιτισμικό εργαλείο.	
<b>Για ποιες ηλικίες σχεδιάστηκε;</b>	
• Ενήλικες	X

• Παιδιά	X
<b>Γίνεται διδασκαλία μέσω περιεχομένου;</b>	
• Όχι	X
• Ναι	
Αν ναι, ποιο είναι το περιεχόμενο;	

Πίνακας 4: Ανάλυση του λογισμικού «Duolingo»

Το λογισμικό «Duolingo» είναι σχεδιασμένο για τα πρώτα επίπεδα γλωσσομάθειας και απευθύνεται σε ενήλικες και παιδιά. Η ομάδα στόχου είναι άτομα που μαθαίνουν την Ελληνική ως ξένη γλώσσα.

Σύμφωνα με τις παιδαγωγικές τάσεις για την ΤΥΓΕ (Σπαντιδάκης κ.ά. 2014) φάσεις εντάσσεται στην πρώτη φάση, τη Συμπεριφοριστική. Συμφωνά με τα στάδια για την ΤΥΓΕ χρησιμοποιείται ως φροντιστηριακό εργαλείο.

Δεν γίνεται διδασκαλία μέσω περιεχομένου και καλλιεργεί κυρίως δεξιότητες πρόσληψης: κατανόηση του προφορικού και γραπτού λόγου.

## 6 Συμπεράσματα

Μέσω της ανάλυσης περιεχομένου έγινε ο εντοπισμός συγκεκριμένων δυνατοτήτων των τεσσάρων λογισμικών. Στον πίνακα 5 παρακάτω παρατηρούμε τις ομοιότητες και τις διαφορές.

Λογισμικό	Επίπεδα γλωσσομάθειας	Δεξιότητες	Παιδαγωγικές τάσεις για την ΤΥΓΕ	Ηλικίες	Διδασκαλία μέσω περιεχομένου
«Ελληνόπουλα»	A1-B1	Κατανόηση προφορικού και γραπτού λόγου	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <u>Πρώτη φάση</u> - η Συμπεριφοριστική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως φροντιστηριακό εργαλείο</li> </ul>	Παιδιά	Ναι
«Φιλογλωσσία»	A1-B2	Κατανόηση προφορικού και γραπτού λόγου Παραγωγή προφορικού λόγου	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <u>Πρώτη φάση</u> - η Συμπεριφοριστική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως φροντιστηριακό εργαλείο</li> <li>○ <u>Δεύτερη φάση</u> - Γνωσιακή - Επικοινωνική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως κοινωνιογνωσιακό εργαλείο</li> </ul>	Ενήλικες	Ναι
«Λόγου χάρη»	Γ1-Γ2	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ανάγνωση-κατανόηση γραπτού λόγου</li> <li>○ Παραγωγή γραπτού λόγου</li> <li>○ Εκμάθηση γλωσσικών δομών</li> <li>○ Ακαδημαϊκή γλωσσική ικανότητα</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <u>Πρώτη φάση</u> - η Συμπεριφοριστική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως φροντιστηριακό εργαλείο</li> <li>○ <u>Δεύτερη φάση</u> - Γνωσιακή - Επικοινωνιακή: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως κοινωνιογνωσιακό εργαλείο</li> <li>○ <u>Τρίτη φάση</u> - Κοινωνιογνωσιακή - Κοινωνιοπολιτισμική: Η Γλωσσική Μάθηση</li> </ul>	Ενήλικες	Ναι



Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως επικοινωνιακό – πολιτισμικό εργαλείο.					
«Duolingo»	A1-B2	Κατανόηση προφορικού και γραπτού λόγου Παραγωγή γραπτού λόγου	ο <u>Πρώτη φάση</u> - η Συμπεριφοριστική: Η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) ως φροντιστηριακό εργαλείο	Ενήλικες και παιδιά	Όχι

Παρατηρούμε ότι τα δύο λογισμικά «Φιλογλωσσία» και «Λόγου χάρη» είναι σχεδιασμένα κυρίως για ενήλικες, ενώ το λογισμικό «Ελληνόπουλα» είναι σχεδιασμένο για παιδιά. Το λογισμικό «Duolingo» είναι κατάλληλο για παιδιά και ενήλικες.

Παρατηρούμε ότι τα τρία λογισμικά «Ελληνόπουλα», «Φιλογλωσσία» και «Duolingo» απευθύνονται κυρίως σε άτομα στα επίπεδα γλωσσομάθειας A1 έως B2. Ενώ το «Λόγου χάρη» είναι σχεδιασμένα κυρίως για ενήλικες σε επίπεδα Γ1 και Γ2.

Σύμφωνα με το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας, οι παιδαγωγικές τάσεις για την ΤΥΓΕ στα τρία λογισμικά επικεντρώνονται στην πρώτη και δεύτερη φάση. Δηλαδή, οι περισσότερες δραστηριότητες εντάσσονται στο συμπεριφοριστικό μοντέλο και οι ΤΠΕ χρησιμοποιούνται ως φροντιστηριακά εργαλεία. Επίσης, εντάσσονται και στη δεύτερης φάση όπου οι ΤΠΕ χρησιμοποιούνται ως κοινωνιογνωσιακά εργαλεία και η προσέγγιση είναι γνωσιακή και επικοινωνική. Μόνο το «Λόγου χάρη» εντάσσεται και στα τρία στάδια και προσθέτει και την Τρίτη φάση ή την Κοινωνιογνωσιακή. Δηλαδή, η Γλωσσική Μάθηση Υποστηριζόμενη από τον Υπολογιστή (ΓΜΥΥ) λειτουργεί ως επικοινωνιακό – πολιτισμικό εργαλείο.

Μόνο το λογισμικό «Duolingo» δεν χρησιμοποιεί τη διδασκαλία μέσω περιεχομένου. Ενώ το λογισμικό «Φιλογλωσσία» βασίζεται σε επικοινωνιακές

καταστάσεις, το «Λόγου χάρη» διδάσκει τη γλώσσα μέσω λογοτεχνίας και το λογισμικό «Ελληνόπουλα» χρησιμοποιεί τη Μυθολογία.

Τα συμπεράσματα της έρευνας δείχνουν ότι οι περισσότερες εφαρμογές φαίνεται να σχεδιάστηκαν για τις μικρότερες ηλικίες και για τα πιο χαμηλά επίπεδα γλωσσομάθειας. Τα περισσότερα λογισμικά βασίζονται σε δασκαλοκεντρικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις και απλές ασκήσεις που εντοπίζουν και διορθώνουν λάθη. Οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται είναι κατάλληλες για τις γλωσσικές δεξιότητες πρόσληψης, αλλά οι γλωσσικές δεξιότητες παραγωγής είναι πιο δύσκολες να εφαρμοστούν. Οι ίδιες οι τεχνολογίες δεν ευνοούν τις πιο πολύπλοκες γλωσσικές δεξιότητες που σχετίζονται με την παραγωγή λόγου. Αν και οι τεχνολογίες εξελίσσονται και αναπτύσσονται με γρήγορους ρυθμούς, φαίνεται ότι οι παιδαγωγικές προσεγγίσεις μένουν στα αρχικά στάδια του Συμπεριφορισμού και η μεθοδολογία για την εκμάθηση και διδασκαλία της γλώσσας παραμένει στο στάδιο της οπτικοακουστικής μεθόδου.

Η έρευνα είναι περιορισμένη, καθώς έγινε ανάλυση σε μόνο τέσσερα λογισμικά, ενώ υπάρχουν δεκάδες λογισμικά για την εκμάθηση της Ελληνικής και συνεχώς αναπτύσσονται νέα μαθησιακά περιβάλλοντα που προσφέρονται αφιλοκερδώς ή με αμοιβή. Επίσης, η εξ αποστάσεως διδασκαλία έχει αυξηθεί τον τελευταίο χρόνο, λόγω πανδημίας. Στο διαδίκτυο προσφέρονται πολλές ευκαιρίες για την εκμάθηση της Ελληνικής μέσω ΤΠΕ. Ωστόσο, μια πιο αναλυτική έρευνα με περισσότερα δεδομένα και εφαρμογές θα δείξει αν υπάρχουν εφαρμογές που εντάσσονται σε παιδαγωγικές προσεγγίσεις που καλλιεργούν τη συνεργασία, την κριτική σκέψη και τη δημιουργικότητα.

## Βιβλιογραφία

Chapelle, C. A. (2001). *Computer Applications in Second Language Acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.

Δενδρινού, Β. (2001). Η διδασκαλία της ξένης γλώσσας. Στο Α.Φ. Χριστίδης (Επιμ.) *Εγκυκλοπαιδικός οδηγός για τη γλώσσα*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

Duolingo <https://el.Duolingo.com/>

Ελληνόπουλα <https://www.ellinopoula.com/>

Flower, L. (1994). *The construction of negotiated meaning: A social cognitive theory of writing*. Carbondale: Southern Illinois University Press.

Hayes, J. (1996). A New Framework for Understanding Cognition and Affect in Writing. In M. Levy & S. Ransdell (Eds.) *The science of writing. Theories, methods, individual differences and applications*. London: LEA.

Hayes, J. (2006). New Directions in Writing Theory. In C. MacArthur, S. Graham, & J. Fitzgerald (Eds.), *Handbook of writing research*. New York: Guilford, 41-53.

Hayes, J. & Flower, L. (1980). Identifying the organization of writing processes. In I. Gregg & E. Steinberg (Eds.) *Cognitive Processes in Writing*. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 31-50.

Kourtis-Kazoullis, V. (2019). Mobile Assisted Language Learning (MALL) and Refugees. Στο: Α. Σοφός, Π. Καραμούζης, Β. Κούρτη-Καζούλλη, Α. Κώστας, Μ. Σκουμιός (Επιμ.) *Διδασκαλία και μάθηση μέσω φορητών συσκευών: Συνέπειες και προκλήσεις για την εκπαίδευση* (σσ. 164-180). Αθήνα: Γρηγόρη.

Κούρτη-Καζούλλη, Β. (2018). Η Ανάπτυξη της Ακαδημαϊκής Γλωσσικής Ικανότητας με τη Χρήση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ). Στο: Σ. Τσιπλάκου (Επιμ.) *Μέτρα για Βελτίωση της Κοινωνικής και Εκπαιδευτικής Ένταξης Παιδιών Τρίτων Χωρών στην Κύπρο: Οδηγός για Διαχείριση Κοινωνικόπολιτισμικής Ετερότητας* (σσ.117-156). Λευκωσία: Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου.

Κούρτη-Καζούλλη, Β. (2016). *Τεχνολογικά Υποβοηθούμενη Γλωσσική Εκμάθηση: Εφαρμογές στην Ελλάδα*. Στο: Ε. Σκούρτου & Β. Κούρτη-Καζούλλη (Επιμ.) *Διγλωσσία & Διδασκαλία της Ελληνικής ως Δεύτερης Γλώσσας* (σσ. 172-184). [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.

Kourtis-Kazoullis, V. and Vlachos, K. (2014). Introduction to Special Issue: The Evolution of CALL and Current Research in New Media. *Research Papers in Language Teaching and Learning, Hellenic Open University* 5(1), 4-15. Διαθέσιμο στο: <http://rpltl.eap.gr/>

Κούρτη-Καζούλλη, Β. (2013). Τεχνολογικά Υποβοηθούμενη Γλωσσική Εκμάθηση: Παγκόσμια εξέλιξη και εφαρμογές στην Ελλάδα. Στο: Γ. Κόκκινος και Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (Επιμ.) *Επιστήμες της εκπαίδευσης: Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 236-262). Αθήνα: Ταξιδευτής.

Kourtis-Kazoullis, V. (2008). From Theory to Practice: The Creation of an Internet-Based Language Learning Environment for Academic Language Proficiency in Greek as a Second Language. *Innovation in Language Learning and Teaching*, Vol. 2, Iss. 3.

Kourtis-Kazoullis, V. (2007). Dialogos: A Sister Class Exchange Between Greece and Canada. In: J. Cummins, K. Brown & D. Sayers (Eds.) *Literacy, Technology and Diversity Teaching for Success in Changing Times*. Boston: Pearson.

Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford Pergamon Press.

Κωστούλη, Τ. (2008). Εισαγωγή: Η Οικοδόμηση κοινωνικών νοημάτων μέσα σε πλαίσια επικοινωνίας. Στο Τ. Κωστούλη (επιμ.) *Ο γραπτός λόγος σε κοινωνικοπολιτιστικά πλαίσια*. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο, 8-56.

Levy, M. (1997). *CALL: context and conceptualisation*. Oxford: Oxford University Press.

Λόγου χάρη <http://logouxari.pre.aegean.gr/TheWritikoPlaisio.asp>

Μακρογιάννη, Τ. (2020). Εναλλακτικές Διδακτικές Προσεγγίσεις Στο Δημοτικό Σχολείο: Το Παράδειγμα Της Γλώσσας. Αδημοσίευτη διδακτορική διατριβή, Ρόδος: Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Σπαντιδάκης, Ι. (2008). Γνωσιακά εργαλεία συγγραφής επικοινωνιακών κειμένων με την υποστήριξη των πολυμέσων: Το παράδειγμα των «Ίδεοκατασκευών». *Ελληνική Επιθεώρηση Ειδικής Αγωγής 1*, 109-134.

Σπαντιδάκης, Ι. (2009). Βασικές αρχές σχεδιασμού αποτελεσματικότερων μαθησιακών περιβαλλόντων παραγωγής γραπτού λόγου. Στα *Πρακτικά του «5<sup>ου</sup> Διεθνούς Συνεδρίου γραμματισμού, Γραφή και γραφές στον 21ο αιώνα»*, Πάτρα.

Σπαντιδάκης, Ι. (2010). *Κοινωνιογνωσιακά πολυμεσικά περιβάλλοντα μάθησης παραγωγής γραπτού λόγου. Από τη θεωρία στην πράξη*. Αθήνα: Gutenberg.

Σπαντιδάκης, Γ. & Βασαρμίδου, Δ.. (2014). Παιδαγωγικός Σχεδιασμός του Περιβάλλοντος. Στο: Α. Χατζηδάκη, Γ. Σπαντιδάκης & Π. Αναστασιάδης (Επιμ.) *Ελληνόγλωσση εκπαίδευση και ηλεκτρονική μάθηση στη διασπορά: Σχεδιασμός και ανάπτυξη ενός διαδικτυακού μαθησιακού περιβάλλοντος* (σσ. 39-55). Ρέθυμνο: Ε.ΔΙΑ.Μ.ΜΕ.

Σπαντιδάκης, Γ., Χατζηδάκη, Α., Κούρτη-Καζούλλη, Β., Βασαρμίδου, Δ. & Χατζηπαναγιωτίδη, Α. (2014). Γλωσσική μάθηση υποστηριζόμενη από τον υπολογιστή. Στο: Α. Χατζηδάκη, Γ. Σπαντιδάκης & Π. Αναστασιάδης (Επιμ.)

*Ελληνόγλωσση εκπαίδευση και ηλεκτρονική μάθηση στη διασπορά: Σχεδιασμός και ανάπτυξη ενός διαδικτυακού μαθησιακού περιβάλλοντος* (σσ. 39-55). Ρέθυμνο: Ε.ΔΙΑ.Μ.ΜΕ.

Τσιπλητάρης, Α., & Μπαμπάλης, Θ. (2011). *Δέκα Παραδείγματα Μεθοδολογίας Επιστημονικής Έρευνας*. Αθήνα: Διάδραση.

Τσιώλης, Γ.(2015): Ανάλυση ποιοτικών δεδομένων: διλήμματα, δυνατότητες, διαδικασίες. Στο Γ. Πυργιωτάκης & Χρ. Θεοφιλίδης (επιμ.) *Ερευνητική Μεθοδολογία στις Κοινωνικές Επιστήμες και στην Εκπαίδευση. Συμβολή στην επιστημολογική θεωρία και την ερευνητική πράξη*. Αθήνα: Πεδίο. Σελ. 473-498.

Woodman, K. and Kourtis-Kazoullis, V. (2017). Facebook, Tele-Collaboration, and International Access to Technology in the Classroom. In: F. V. Cipolla-Ficarra (Ed.) *Optimizing Human-Computer Interaction with Emerging Technologies* (pp. 274-286). Pa., U.S.A.: IGI Global – International Publisher of Information Science and Technology Research.

Φιλογλωσσία <http://www.xanthi.ilsp.gr/filog/>

Fotos, S., & Browne, C. (2003). The Development of CALL and Current Options. In S. Fotos & C. Browne (Eds.) *New Perspectives on CALL for Second language Classrooms*. NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 3-14.

Χατζηδάκη, Α., Σπαντιδάκης, Γ. & Αναστασιάδης, Π. (2014) *Ελληνόγλωσση εκπαίδευση και ηλεκτρονική μάθηση στη διασπορά: Σχεδιασμός και ανάπτυξη ενός διαδικτυακού μαθησιακού περιβάλλοντος*. Ρέθυμνο: Ε.ΔΙΑ.Μ.ΜΕ.

