



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΜΕΣΟΓΕΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

σε συνεργασία με το

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
ΔΙΑΤΜΗΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΠΡΩΤΗΣ ΚΑΙ ΔΕΥΤΕΡΗΣ/ΞΕΝΗΣ
ΓΛΩΣΣΑΣ»

Τίτλος εργασίας

«Διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας στην ψηφιακή εποχή, χαρτογράφηση εργαλείων, νέες τάσεις και εφαρμογές»

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία της Ασημίνας Ζούγκα

A.M. 21009

Επιβλέπουσα:

Ομότιμη καθηγήτρια Σκούρτου Ελένη

Μέλη της εξεταστικής επιτροπής:

Καθηγήτρια Γεωργαλλίδου Μαριάνθη,

Επίκουρος Καθηγητής Καϊλή Χασάν

ΡΟΔΟΣ, ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

*ΔΠΜΣ Ανάλυση και διδασκαλία
πρώτης & δεύτερης/ξένης γλώσσας*



1. Εισαγωγικό τμήμα

«Η παρούσα διπλωματική εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της φοιτήτριας Ασημίνας Ζούγκα που την εκπόνησε. Οι απόψεις που διατυπώνονται στην παρούσα εργασία εκφράζουν αποκλειστικά τη συγγραφέα».



2. Περίληψη

Το θέμα της διπλωματικής εργασίας αφορά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Πιο συγκεκριμένα επιχειρείται χαρτογράφηση του διαδικτυακού εκπαιδευτικού τοπίου και καταγράφονται τα εργαλεία με ανοιχτή πρόσβαση που μπορούν να αξιοποιηθούν για τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας. Στη συνέχεια, γίνεται κατηγοριοποίηση των εργαλείων με βάση το αντικείμενο διδασκαλίας και την ηλικία των μαθητών/τριών που απευθύνονται. Ακόμα, γίνεται έρευνα σε διαθέσιμες εκπαιδευτικές εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα. Στόχος της εργασίας είναι η καταγραφή των διαθέσιμων εκπαιδευτικών πόρων και η παρατήρηση των νέων τάσεων που έχουν διαμορφωθεί στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας και αξιοποιούνται επικουρικά στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση.



2.1. Abstract

The topic of the thesis concerns distance education. More specifically, it attempts to map the online educational landscape and record open access tools that can be utilized for teaching the Greek language. Then, tools are categorized based on the subject matter and the age of students they address. Additionally, research is conducted on available educational applications for mobile phones. The aim of the study is to collect the available educational resources and observe the new trends that have emerged in teaching the Greek language and how they are used to support distance education.



Περιεχόμενα

1. Εισαγωγικό τμήμα	3
2. Περίληψη	4
2.1. Abstract	5
Ευχαριστίες	9
3. Εισαγωγή	10
Ερευνητικά ερωτήματα	11
Σκοπός της εργασίας	14
Στόχοι της έρευνας	14
Μεθοδολογία της έρευνας	15
Σχεδιασμός και δομή της εργασίας	15
4. Κυρίως μέρος	17
4.1 Η εξέλιξη της εκπαίδευσης στη σύγχρονη εποχή και η ένταξη των νέων τεχνολογιών στη διαδικασία μάθησης	17
4.2 Αποσαφήνιση Όρων	19
4.2.1. Εξ αποστάσεως εκπαίδευση.....	19
4.2.2 Ηλεκτρονική μάθηση.....	20
4.2.3. Διαδικτυακή μάθηση.....	21
4.2.4. Διαδικτυακή μάθηση γλώσσας.....	22
4.2.5 Εικονική τάξη.....	23
4.2.6. Τύποι και είδη διαδικτυακής εκμάθησης της ξένης γλώσσας.....	24
4.2.7. Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης.....	28
4.2.8 Τεχνολογικά Υποβοηθούμενη Γλωσσική Εκμάθηση (TYTE).....	28
4.2.8. Ψηφιακά Περιβάλλοντα.....	29
4.3 Νέες τάσεις/προσεγγίσεις στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας	30
Ασύγχρονη	37
Udemy.....	38
Mathesis.....	39
Σύγχρονη	40
Μικτή εκπαίδευση- blended learning	40
Η τηλεεκπαίδευση σε εξατομικευμένο ρυθμό (self-paced training).	40
4.4. Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία	41
4.4.1. Ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό	41



4.4.2. Ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό για τη διδασκαλία της ελληνικής ως μητρικής γλώσσας	41
Πύλη για την ελληνική γλώσσα	42
Ελληνικός πολιτισμός	43
study4exams	43
Πολύτροπη Γλώσσα	43
Ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό για τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας	44
4.4.3. Ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά παιχνίδια	54
quizizz	58
kahoot.com	59
quizlet	60
e-istories	61
Learning Apps	61
4.4.4. Πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης:	64
Speaky	66
Mylanguageexchange	66
Lingbe.....	67
InterPals Penpals	67
Busuu.....	68
Fluent Future	68
WeSpeke.....	69
Polyglot Club.....	69
4.4.5. MALL	73
4.4.5.1. Εκπαιδευτικές εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα	80
Greek conversation / γεια σου	80
Greek words quiz.....	81
Greek grammar test	81
Learn Greek από την Innovation Apps.....	81
Greek Alphabet Academy	82
GreekPod101	82
Drops	83
Learn Greek από την Bravolol	83
Μάθετε Ελληνικά 6000 λέξεις από την FunEasyLearn.....	83



Learn Greek with FSI από τον James Christou	84
Learn Greek- 50 Languages από την 50 languages	84
Learn Greek- 5000 words από την Fun Easy Learn	85
Learn Greek Conversation από την Sachjean.....	85
Free Greek by Nemo από τη Nemo Apps LLC	85
Phrasebook Greek Lite από την Planetinpocket	86
Kids Learn Speak Greek από την creativemobileapps.com	86
Greek Vocabulary-Learn Greek από τη Loxo apps.....	86
Greek master 10000 sentences	86
Modern Greek verbs.....	87
Ελληνικά Fun Easy learn.....	88
Vocly	88
Tobo Greek.....	88
Learn Greek language kidsTube.....	88
Learn Greek από την miracle FunBox.....	89
Bluebird Languages / Learn Greek. Speak Greek. stud.....	89
Simply	89
4.6. Δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού.....	90
4.7. Εφαρμογές των ψηφιακών μέσων στην τυπική εκπαίδευση	90
5. Συμπεράσματα	95
5.1 Πλεονεκτήματα της χρήσης ψηφιακών μέσων στη διδασκαλία της γλώσσας	95
5.2. Εμπόδια και προκλήσεις	97
5.3. Αξιολόγηση διαθέσιμων εκπαιδευτικών εργαλείων	99
5.4. Ορθή χρήση εργαλείων – επιμόρφωση εκπαιδευτικών	101
5.5. Προοπτικές της έρευνας.....	104
5.6. Επίλογος	105
6. Βιβλιογραφία.....	109
7. Παράρτημα.....	115
Πίνακας κατηγοριοποίησης εργαλείων	115



Ευχαριστίες

Θα ήθελα να εκφράσω τις θερμές μου ευχαριστίες για την υποστήριξη και τη βοήθεια που έλαβα κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της διπλωματικής μου εργασίας. Αυτή η πολύτιμη εμπειρία δεν θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί χωρίς τη στήριξη και την καθοδήγηση πολλών ανθρώπων.

Αρχικά, θέλω να ευχαριστήσω την κα Σκούρτου Ελένη για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε και την καθοδήγησή της καθ' όλη τη διάρκεια αυτής της πορείας. Οι συμβουλές ήταν πολύτιμες, η ανταλλαγή απόψεων και οι γνώσεις της συνέβαλαν σημαντικά στην ποιότητα αυτής της εργασίας.

Επίσης, θέλω να ευχαριστήσω όλους τους καθηγητές και τις καθηγήτριες που είχα, καθώς μου έδωσαν τα εφόδια και τις απαραίτητες γνώσεις ώστε να είμαι σε θέση να ολοκληρώσω αυτήν την εργασία. Ακόμα, ευχαριστώ τους/ τις συμφοιτητές/τριές μου και τους/ τις φίλους/ες μου που παρείχαν ανεκτίμητη υποστήριξη και μου έδωσαν τη δυνατότητα για ενδιαφέρουσες συζητήσεις και ανταλλαγή ιδεών.

Δεν μπορώ να παραλείψω να ευχαριστήσω την οικογένειά μου για τη στήριξη και την κατανόησή τους καθ' όλη τη διάρκεια αυτής της πορείας. Η ενθάρρυνσή τους με έκανε να ξεπεράσω τις δυσκολίες και να προχωρήσω προς τον τελικό μου στόχο.

Τέλος, απευθύνω τις ειλικρινείς μου ευχαριστίες σε όλους/ες όσους/ες με βοήθησαν άμεσα ή έμμεσα στην ολοκλήρωση αυτής της διπλωματικής εργασίας. Η συνεισφορά σας ήταν καθοριστική για την επίτευξη αυτού του στόχου.

Σας ευχαριστώ θερμά!



3. Εισαγωγή

Η εκπαίδευση διαρκώς εξελίσσεται και προσαρμόζεται στις ανάγκες και τις τάσεις της κοινωνίας. Από την αρχαία Ελλάδα, που η μάθηση γινόταν σε ανοιχτούς χώρους, μέχρι σήμερα που η τεχνολογία έχει αλλάξει τον τρόπο διδασκαλίας, η εκπαίδευση έχει περάσει από πολλά στάδια εξέλιξης. (Κουτσογιάννης, 2017)

Η ένταξη νέων τεχνολογιών στη διαδικασία μάθησης έχει φέρει μια νέα διάσταση στην εκπαίδευση. Η ψηφιακή εκπαίδευση έχει αλλάξει τον τρόπο διδασκαλίας και μάθησης και έχει δημιουργήσει νέες ευκαιρίες και προκλήσεις. Τα τελευταία χρόνια, η τεχνολογία έχει ενταχθεί στην εκπαίδευση με τάχιστους ρυθμούς. Κατά συνέπεια τα περισσότερα εκπαιδευτικά ιδρύματα διαθέτουν ηλεκτρονικές συσκευές και χρησιμοποιούν προγράμματα και εφαρμογές στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι διαδικτυακές πλατφόρμες, τα διαδικτυακά μαθήματα και οι διαδραστικές εφαρμογές δεν αφήνουν αδιάφορους τους περισσότερους εκπαιδευτικούς. (Κουτσογιάννης, 2017)

Με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων και της τεχνολογίας, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρέχουν πιο διαδραστική και ελκυστική μάθηση. Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι μια σύγχρονη μέθοδος διδασκαλίας, με την οποία η ανθρωπότητα ήρθε σε έντονη επαφή κατά την διάρκεια της πανδημίας covid-19. Αυτός ο τρόπος διδασκαλίας παρέχει τη δυνατότητα σε φοιτητές/τριες και μαθητές/τριες να παρακολουθούν μαθήματα από απόσταση, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία και το διαδίκτυο. (Λαζακίδου & Τριανταφύλλου, 2021a)

Η διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας, δεν θα μπορούσε να μην ακολουθήσει την τεχνολογική εξέλιξη με την ένταξη της σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Τα οποία μπορεί να περιλαμβάνουν μια ποικιλία διαφορετικών προσεγγίσεων και εργαλείων, που στοχεύουν στη βελτίωση της μάθησης της γλώσσας και στη διευκόλυνση των εκπαιδευτικών στη διαχείριση της διαδικτυακής διδασκαλίας. (Fesakis & Konstantopoulou, 2022)

Η χρήση διαδραστικών παιχνιδιών και εφαρμογών που προάγουν την εκμάθηση της γλώσσας είναι μια από τις βασικές τάσεις στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιούν εφαρμογές και



παιχνίδια που βοηθούν τους μαθητές/τριες να εξασκηθούν στη κατανόηση της γραμματικής, την απόκτηση λεξιλογίου αλλά και την κατανόηση γραπτού και προφορικού λόγου. Επιπλέον, τα διαδραστικά εγχειρίδια και πλατφόρμες εκπαίδευσης, όπως το Moodle, παρέχουν δυνατότητες αυτόματης αξιολόγησης και προσαρμοσμένης μάθησης, βελτιώνοντας έτσι την απόδοση των μαθητών/τριών. (Fesakis & Konstantopoulou, 2022)

Σε αυτήν την εργασία θα εξετασθούν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και το πώς η τεχνολογία έχει επηρεάσει τη μάθηση και τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας. Παράλληλα, θα αναλυθούν κάποιες από τις βασικές τάσεις και θα παρουσιαστούν εφαρμογές για τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Τέλος, θα γίνει κατηγοριοποίηση των δωρεάν εκπαιδευτικών εργαλείων που είναι διαθέσιμα τόσο στο διαδίκτυο όσο και για λήψη σε κινητά τηλέφωνα και αφορούν την εκμάθηση ελληνικών.

Ερευνητικά ερωτήματα

Ποιες είναι οι τάσεις που έχουν διαμορφωθεί στη σύγχρονη διδασκαλία γλωσσών;

Η τεχνολογική εξέλιξη και η ψηφιοποίηση έχουν επηρεάσει σε μεγάλο βαθμό την εκπαιδευτική διαδικασία. Οι τάσεις στη σύγχρονη διδασκαλία γλωσσών έχουν διαμορφωθεί με την είσοδο των ψηφιακών περιβαλλόντων στην τάξη και τη χρήση νέων τεχνολογιών για τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας. Αυτή η εργασία αναλύει τις ψηφιακές εφαρμογές και διερευνά τη σημασία τους στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας.

Ποιος είναι ο ρόλος της τεχνολογίας στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας;

Η τεχνολογία έχει ενταχθεί δυναμικά τα τελευταία χρόνια στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ο ρόλος της στην εκπαίδευση είναι πολυσύνθετος και πολυδιάστατος. Από τη μία πλευρά, οι τεχνολογικές εφαρμογές μπορούν να βελτιώσουν την πρόσβαση στην εκπαίδευση, να ενισχύσουν την αναλυτική σκέψη και τη δημιουργικότητα των μαθητών/τριών, και να προσφέρουν εξατομικευμένες εμπειρίες μάθησης. Η νέα αυτή κατάσταση έχει όμως και προκλήσεις, όπως την υπερβολική εξάρτηση από την τεχνολογία



ή την ανισότητα στην πρόσβαση σε ψηφιακούς πόρους. Συνεπώς, πρέπει να αναζητηθούν οι τρόποι που μπορεί να αξιοποιηθεί η τεχνολογία στη διδασκαλία και την ενίσχυση της μάθησης.

Ποια είναι τα οφέλη της χρήσης εφαρμογών στη διδασκαλία των ελληνικών;

Σε συνέχεια του προηγούμενου ερωτήματος θα πρέπει να διατυπωθούν με σαφήνεια τα οφέλη που προσφέρει στην εκπαίδευση η ένταξη της τεχνολογίας, τόσο για τους/τις εκπαιδευτικούς όσο και για τους/τις εκπαιδευόμενους που επιδιώκουν να μάθουν την ελληνική γλώσσα.

Ποιες είναι οι μορφές της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης;

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση διακρίνεται σε διαφορετικές μορφές που η κάθε μία εφαρμόζεται με ιδιαίτερο τρόπο. Στη συνέχεια, θα αναλυθούν οι μορφές αυτές και θα δοθούν παραδείγματα εφαρμογών διδασκαλίας της ελληνικής γλώσσας.

Ποια είναι τα πλεονεκτήματα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσής;

Η έρευνα των πλεονεκτημάτων της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για πολλούς λόγους. Αρχικά, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχει γίνει όλο και πιο δημοφιλής και χρησιμοποιείται εκτεταμένα, ιδίως σε συνθήκες όπου οι περιορισμοί, όπως η απόσταση, αποτελούν εμπόδιο για την παραδοσιακή εκπαίδευση. Η έρευνα σχετικά με τα πλεονεκτήματα αυτής της μεθόδου μπορεί να δώσει σημαντικές πληροφορίες και εμπειρικά δεδομένα για την αποτελεσματικότητα και την αποδοτικότητα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Συνολικά, η έρευνα για τα πλεονεκτήματα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης μπορεί να συμβάλει στην περαιτέρω ανάπτυξη και βελτίωση αυτής της μεθόδου διδασκαλίας, καθιστώντας την ακόμα πιο αποτελεσματική και προσαρμόσιμη στις σύγχρονες ανάγκες της εκπαίδευσης.

Πως η χρήση εφαρμογών μπορεί να συμβάλει στη (εξ αποστάσεως) εκπαίδευση;

Η έρευνα σχετικά με τον ρόλο των εφαρμογών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι σημαντική για πολλούς λόγους. Καθώς πρέπει να εξεταστεί η αποτελεσματικότητα των εφαρμογών στην εξασφάλιση της καλύτερης ποιότητας εκπαίδευσης αλλά και της ανάπτυξης δεξιοτήτων των μαθητών/τριών.



Ποιες είναι οι ελεύθερα προσβάσιμες εφαρμογές που προσφέρονται για τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας;

Είναι σημαντικό να καταγραφούν οι ελεύθερα προσβάσιμες εφαρμογές που προσφέρονται για τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας για αρκετούς λόγους. Καταρχάς, η γνώση των ελεύθερων προσβάσιμων εφαρμογών επιτρέπει την αξιοποίηση των πλεονεκτημάτων και των δυνατοτήτων τους στη διδασκαλία. Οι εφαρμογές μπορούν να παρέχουν διαδραστικά μαθήματα, ασκήσεις, γλωσσικά παιχνίδια και άλλα εργαλεία που ενθαρρύνουν τη συμμετοχή και το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών. Έτσι, η γνώση των εφαρμογών επιτρέπει στους/στις εκπαιδευτικούς να επιλέξουν τις κατάλληλες εφαρμογές για διάφορες ηλικιακές ομάδες και επίπεδα μάθησης. Με την ποικιλία των εφαρμογών που είναι διαθέσιμες, είναι δυνατό να προσαρμοστεί η διδασκαλία στις ανάγκες και τις δεξιότητες των μαθητών/τριών και να τους παρέχεται εξατομικευμένη εκπαιδευτική εμπειρία. Τέλος, μέσω της έρευνας για τις ελεύθερα προσβάσιμες εφαρμογές διατηρείται η ενημερότητα για τις τελευταίες τάσεις στον τομέα της διδασκαλίας της ελληνικής γλώσσας.

Ποιες από αυτές απευθύνονται σε φυσικούς ομιλητές και ποιες σε μη φυσικούς/ες ομιλητές/τριες;

Τέλος, η κατηγοριοποίηση με βάση το αντικείμενο διδασκαλίας είναι απαραίτητη για τη διευκόλυνση των εκπαιδευτικών και των μαθητών/τριών στην επιλογή της κατάλληλης για τις ανάγκες τους. Η κατηγοριοποίηση των ελεύθερα προσβάσιμων εφαρμογών που προσφέρονται για τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας μπορεί να γίνει ανάμεσα σε αυτές που απευθύνονται σε φυσικούς/ες ομιλητές/τριες και αυτές που απευθύνονται σε μη φυσικούς/ες ομιλητές/τριες. Οι πρώτες είναι σχεδιασμένες για μαθητές/τριες που ήδη μιλούν την ελληνική γλώσσα και επιδιώκουν να βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες. Αυτές μπορεί να παρέχουν ασκήσεις γραμματικής, σύνταξης, ανάγνωσης και προφορικής επικοινωνίας, καθώς και λεξιλογικά και σημασιολογικά εργαλεία για την εμπέδωση της ελληνικής γλώσσας κυρίως για μαθητές/τριες Δημοτικού, Γυμνασίου και Λυκείου. Αντιθέτως, οι εφαρμογές που απευθύνονται σε μη φυσικούς/ες ομιλητές/τριες εστιάζουν στην εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας από αρχάριους ή προχωρημένους. Αυτές παρέχουν εκπαιδευτικό υλικό για την εκμάθηση των βασικών



γραμματικών κανόνων, την ανάπτυξη του λεξιλογίου, την εξάσκηση στην προφορική και γραπτή έκφραση, καθώς και την εξοικείωση με την ελληνική κουλτούρα και παράδοση. Συνεπώς, αυτή η διάκριση αποτελεί θεμελιώδες κριτήριο για την κατηγοριοποίηση τους.

Σκοπός της εργασίας

Ο σκοπός της εργασίας είναι να καταγραφούν οι ελεύθερα προσβάσιμες εφαρμογές που μπορούν να αξιοποιηθούν για την εκμάθηση ελληνικών και να εξεταστούν οι νέες συνθήκες της μάθησης, που διαμορφώνονται με τη βοήθεια των ψηφιακών τεχνολογιών, ώστε να παρουσιαστεί το διαθέσιμο εκπαιδευτικό υλικό στη διδασκαλία της Ελληνικής. Η εργασία αυτή εξετάζει επίσης πώς μπορεί να γίνει η αξιοποίηση αυτών των νέων προσεγγίσεων στο πεδίο της εκπαίδευσης.

Στόχοι της έρευνας

Πρωταρχικός στόχος της έρευνας είναι η εύρεση και καταγραφή των ελεύθερα προσβάσιμων εφαρμογών που διατίθενται στο διαδίκτυο. Ακόμα, η διερεύνηση δωρεάν εφαρμογών εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας για κινητά τηλέφωνα και η κατηγοριοποίησή τους με βάση συγκεκριμένα κριτήρια: το αντικείμενο διδασκαλίας, την ηλικία μαθητών που απευθύνονται και το επίπεδο εκμάθησης.

Παράλληλα, η έρευνα αυτή αποσκοπεί στη διεξαγωγή συμπερασμάτων για την εξέλιξη της εκπαίδευσης με εστίαση στην εξ αποστάσεως διδασκαλία. Μέσω αναλύσεων και αξιολογήσεων, επιδιώκεται να αναδειχθούν τα πλεονεκτήματα και τα προβλήματα που συνδέονται με αυτήν τη μετάβαση στην ψηφιακή εκπαίδευση. Προσεγγίζοντας το θέμα αυτό, εξετάζονται οι τρόποι με τους οποίους οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιοποιήσουν τα διαδικτυακά εργαλεία και τις πλατφόρμες για να διατηρήσουν την ποιότητα της διδασκαλίας και την αλληλεπίδραση με τους/τις μαθητές/τριες, παρά τις φυσικές αποστάσεις. Παράλληλα, εξετάζονται οι προκλήσεις που αναδύονται, όπως η ανάγκη για ενδυνάμωση των ψηφιακών δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών και μαθητών/τριών, καθώς και



η αντιμετώπιση πιθανών ανισοτήτων στην πρόσβαση στην τεχνολογία. Μέσα από αυτήν την προοπτική, επιδιώκεται να διαμορφωθεί μια πλήρης εικόνα για το πώς η εξ αποστάσεως διδασκαλία επηρεάζει την εκπαιδευτική διαδικασία και ποιες πρακτικές μπορούν να συμβάλουν στη βελτίωσή της.

Μεθοδολογία της έρευνας

Για τη κατηγοριοποίηση των διαθέσιμων εφαρμογών εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας ακολουθήθηκε η εξής μεθοδολογία έρευνας: Αρχικά έγινε καθορισμός του σκοπού της έρευνας ο οποίος είναι η κατηγοριοποίηση των εφαρμογών εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας. Στη συνέχεια, ακολούθησε η συλλογή δεδομένων μέσω της ανάλυσης της υπάρχουσας βιβλιογραφίας και κυρίως της έρευνας στο διαδίκτυο για εφαρμογές εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας όπως και στο Google App Store. Έπειτα έγινε η κατηγοριοποίηση βάσει του τύπου εφαρμογής και η κατάταξη των εφαρμογών σε κατηγορίες ανάλογα με τον τύπο της πλατφόρμας (κινητό, tablet, web) που απαιτούν για να λειτουργήσουν. Μετά ακολούθησε η κατηγοριοποίηση βάσει του επιπέδου γλωσσομάθειας (αρχάριο, προχωρημένο) και τέλος, έγινε η κατηγοριοποίηση βάσει της ηλικίας των χρηστών/τριών που απευθύνονται (παιδιά, έφηβοι, ενήλικες). Αφού ολοκληρώθηκε η κατηγοριοποίηση, αναλύθηκαν και αξιολογήθηκαν τα αποτελέσματα ως προς τον τύπο εφαρμογής, το επίπεδο γλωσσομάθειας και την ηλικία των χρηστών/τριών και καταγράφηκαν για να βοηθήσουν σε μελλοντικές έρευνες.

Σχεδιασμός και δομή της εργασίας

Η εργασία διαρθρώνεται σε 8 κεφάλαια που αντικατοπτρίζουν την πολυποίκιλη φύση της σύγχρονης εκπαίδευσης. Αρχικά, εισάγεται το θέμα της εργασίας και καθορίζονται οι σκοποί και στόχοι της έρευνας. Στη συνέχεια, αναλύεται η εξέλιξη της εκπαίδευσης στη σύγχρονη εποχή, με έμφαση στην ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στη διαδικασία μάθησης. Ακολουθεί η αποσαφήνιση των όρων που θα χρησιμοποιηθούν στην εργασία, προετοιμάζοντας το έδαφος για την κατανόηση των επόμενων κεφαλαίων. Έπειτα, εξετάζονται οι νέες τάσεις στην εκπαίδευση. Αναλύονται οι διάφορες μορφές εκπαίδευσης, όπως η εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η ηλεκτρονική μάθηση, η διαδικτυακή μάθηση, καθώς και τα ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία. Επίσης, παρουσιάζονται συγκεκριμένα



παραδείγματα όπως τα UdeMy, Mathesis και πολλά άλλα που αντιπροσωπεύουν τη σύγχρονη εκπαίδευση. Μετά, φτάνοντας στα συμπεράσματα, εξετάζονται ο ρόλος του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού και οι νέες τάσεις στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας. Αναλύονται τα πλεονεκτήματα, τα εμπόδια και οι προκλήσεις της χρήσης των ψηφιακών μέσων και γίνεται η αξιολόγηση των εκπαιδευτικών εργαλείων. Επιπλέον, εξετάζεται η ορθή χρήση των εργαλείων και η ανάγκη για επιμόρφωση εκπαιδευτικών, ενώ προσφέρονται προοπτικές για μελλοντική έρευνα στον τομέα της εκπαίδευσης. Τέλος, παρατίθεται η σχετική βιβλιογραφία και στο παράρτημα βρίσκεται ο πίνακας με τις εφαρμογές εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας που καταγράφηκαν.



4. Κυρίως μέρος

4.1 Η εξέλιξη της εκπαίδευσής στη σύγχρονη εποχή και η ένταξη των νέων τεχνολογιών στη διαδικασία μάθησης.

Η εμφάνιση του παγκόσμιου ιστού έχει καταστήσει τη διαδικτυακή εκπαίδευση προσβάσιμη και έχει επιτρέψει τη δημιουργία νέων παιδαγωγικών μοντέλων. Η γρήγορη διάδοση του Διαδικτύου, σε συνδυασμό τις οικονομικές δυσχέρειες της κοινωνίας και το έντονο ενδιαφέρον για τη διά βίου εκπαίδευση, δημιούργησε την ανάγκη για διαδικτυακά προγράμματα (Volery & Lord, 2000). Η διαδικτυακή εκπαίδευση έχει κεντρίσει την προσοχή καθώς προσφέρει τη δυνατότητα μάθησης σε νέους αποδέκτες και επιτρέπει σημαντικές αλλαγές στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Η παγκοσμιοποίηση και η ταχεία εξέλιξη της τεχνολογίας έχουν διευκολύνει την απόκτηση γνώσης μέσω της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, ανεξαρτήτως της μορφής που παρέχεται. Όλο και περισσότερα εκπαιδευτικά ιδρύματα παγκοσμίως προσφέρουν διαδικτυακά μαθήματα, παρέχοντας ευελιξία σε χρόνο, τόπο, χώρο και ρυθμό μάθησης για μαθητές που δεν μπορούν να συμμετάσχουν σε παραδοσιακά μαθήματα (Vorobel & Kim, 2012).

Καθώς οι τεχνολογίες εξελίσσονται και ο τρόπος που ενσωματώνονται στην εκπαίδευση αναπτύσσεται, υπάρχει διαφοροποίηση στους ορισμούς των όρων. Ο όρος μάθηση μέσω Διαδικτύου (web-based learning), εκπαίδευση μέσω υπολογιστή (computermediated education), εικονικές τάξεις (virtual classrooms), ηλεκτρονική εκπαίδευση (online education), ηλεκτρονική μάθηση (e-learning), ανοικτή και εξ αποστάσεως μάθηση (open and distance learning), κατανεμημένη μάθηση (distributed learning), ευέλικτη μάθηση (flexible learning), μεικτή μάθηση (blended learning) και φορητή μάθηση (mobile learning). κ.ά. Είναι εμφανές ότι η τεχνολογική εξέλιξη και η ποικιλία των πλατφορμών έχουν συμβάλλει στη δημιουργία πολλών όρων για να περιγράψουν τη μάθηση εξ αποστάσεως.

Ένας πιο ολοκληρωμένος όρος που αντιπροσωπεύει την έννοια της μάθησης μέσω της τεχνολογίας και έχει μακρά ιστορία είναι η «εξ αποστάσεως εκπαίδευση». Αυτή η



έννοια αναλύει τις διάφορες πτυχές της θεωρίας, του σχεδιασμού και της πρακτικής που ισχύουν εξίσου και για τη διαδικτυακή μάθηση (Blaschke & Bedenlier, 2020 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023). Ωστόσο, οι Moore & Kearsley (2012) υπογραμμίζουν τη σύγχυση που μπορεί να προκύψει κατά την προσπάθεια να οριστεί μια εκπαιδευτική μορφή με βάση την τεχνολογία που χρησιμοποιείται. Σε αυτό το πλαίσιο, συνδέεται η πορεία της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης με την εξέλιξη των νέων τεχνολογιών. Γίνεται διάκριση πέντε γενεών εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, οι οποίες αντιστοιχούν σε πέντε γενεές τεχνολογίας: την μελέτη αλληλογραφίας (μέσω έντυπων και ταχυδρομικών υπηρεσιών), τη μετάδοση μέσω ραδιοφώνου και τηλεόρασης, την ανοικτή πανεπιστημιακή εκπαίδευση μονής λειτουργίας, την τηλεδιάσκεψη και τέλος το διαδίκτυο και το παγκόσμιο ιστό. Σύμφωνα με αυτήν την προσέγγιση, η διαδικτυακή μάθηση εμφανίστηκε κατά την πέμπτη γενιά. Στη συνέχεια, θα αποσαφηνιστούν περεταίρω οι όροι αυτοί. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

Συνοψίζοντας, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχει υποστεί δραστικές μεταβολές κατά τη διάρκεια των δύο αιώνων, με την τεχνολογία να διαμορφώνει τον τρόπο που πραγματοποιείται η μάθηση. Οι όροι που χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν αυτές τις μορφές μάθησης έχουν εξελιχθεί με την εξέλιξη της τεχνολογίας, αντικατοπτρίζοντας την ποικιλία των πλατφορμών και των πρακτικών που εμπλέκονται. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)



4.2 Αποσαφήνιση Όρων

4.2.1. Εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Η έννοια της «εξ αποστάσεως εκπαίδευσης», που είναι ίσως η παλαιότερη και πιο καθιερωμένη, εξετάζεται ως μια μέθοδος εκπαίδευσης που διαμορφώνεται από τη χρήση τεχνολογικών μέσων και αποτελεί αντίστοιχη πρακτική με τη διαδικτυακή μάθηση (Volery & Lord, 2000). Η βιβλιογραφία των τελευταίων δεκαετιών αποκαλύπτει μια ασυνέπεια στον τρόπο που διάφοροι συγγραφείς και ερευνητές/τριες αντιλαμβάνονται την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και την εξ αποστάσεως μάθηση (Moore, Dickson-Deane & Galyen, 2011 στο (Αρβανίτης κ.ά., 2023). Καθώς οι υπολογιστές έχουν ενσωματωθεί στη διαδικασία εκπαίδευσης, προτείνεται ότι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση αναφέρεται στην παράδοση εκπαιδευτικού υλικού μέσω τόσο έντυπων όσο και ηλεκτρονικών μέσων (Moore, 1990 στο (Αρβανίτης κ.ά., 2023). Ο Dede περιγράφει την εξ αποστάσεως εκπαίδευση ως μια μορφή εκπαίδευσης που αξιοποιεί τις νέες τεχνολογίες, όπως υπολογιστές και πολυμέσα, προσφέροντας δυνατότητες παραδοσιακής διδασκαλίας και κοινωνικής συνεργασίας μέσω πρακτικής, προσφέροντάς την οπουδήποτε και κατόπιν ανάγκης (Dede, 1996: 1 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023).

Αρχικά, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση εισήχθη με στόχο να εξυπηρετήσει κυρίως τους μαθητές που βρίσκονται σε ανεπαρκείς γεωγραφικές θέσεις για την παρακολούθηση παραδοσιακών μαθημάτων (Keagan et al., 2005 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023). Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση εξυπνέτησε την ιδέα της διά βίου μάθησης, επιτρέποντας την πρόσβαση σε εκπαίδευση όποτε και όπου χρειάζεται. Έτσι, οι βασικές αξίες της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης συμπεριλαμβάνουν την ευελιξία στον χρόνο και τον τόπο, τη προσωποποίηση της διαδικασίας μάθησης, την παροχή μαθημάτων από απομακρυσμένες περιοχές, την ποικιλία εκπαιδευτικών υλικών και πρακτικών, αμφίδρομη επικοινωνία μέσω της τεχνολογίας και εν ολίγοις, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχει συμβάλει σημαντικά στη διαμόρφωση του σύγχρονου εκπαιδευτικού τοπίου, εξυπηρετώντας τις ανάγκες μάθησης των ανθρώπων ανεξαρτήτως του χώρου και του χρόνου. Επιπλέον, είναι



σημαντική και για την εξέλιξη των ψηφιακών μαθησιακών υλικών, δημιουργώντας την ανάγκη για την ανάπτυξη και τη διαχείριση ψηφιακών μαθησιακών αντικειμένων.

Επίσης, πρέπει να αναγνωρισθεί η σημαντική συμβολή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης στην προώθηση και εδραίωση των ψηφιακών μαθησιακών μέσων. Οι συστηματικές προσεγγίσεις της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης απαιτούν τη χρήση τυποποιημένων ψηφιακών μαθησιακών υλικών, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν κάθε φορά που το επιθυμούν οι μαθητές/τριες. Αυτή η ανάγκη αναδείχθηκε βήμα προς βήμα, με αποτέλεσμα τη διαμόρφωση του όρου "ψηφιακό μαθησιακό αντικείμενο" (MA) [learning object (LO)/objet d'apprentissage (OA)] όσο και τη δημιουργία αποθετηρίων μαθησιακών αντικειμένων [learning objects repository/dépôt d'objets d'apprentissage]. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

4.2.2 Ηλεκτρονική μάθηση

Η έννοια της ηλεκτρονικής μάθησης έχει τις ρίζες της στη δεκαετία του 1980, και η ερμηνεία της ποικίλει ανάμεσα σε διάφορους ερευνητές. Στο έργο του Moore, Dickson-Deane & Galyen (2011), διακρίνονται διαφορετικές απόψεις για την ηλεκτρονική μάθηση. Σύμφωνα με τον Clark (2002), αυτή περιλαμβάνει το περιεχόμενο και τις μεθόδους διδασκαλίας που διατίθενται μέσω υπολογιστή, όπως CD-ROM, Διαδίκτυο και ενδοδίκτυο, με σκοπό τη δημιουργία γνώσης και δεξιοτήτων για ατομικούς ή οργανωτικούς στόχους. Ο Horton (2006) την περιγράφει ως την αξιοποίηση τεχνολογιών πληροφορικής και υπολογιστών για τη δημιουργία εκπαιδευτικών εμπειριών. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

Ορισμένοι ερευνητές/τριες, διευρύνουν το φάσμα της ηλεκτρονικής μάθησης πέρα από το Διαδίκτυο, τους υπολογιστές και τα CD-ROMs. Σύμφωνα με αυτήν, η ηλεκτρονική μάθηση περιλαμβάνει εφαρμογές όπως η μάθηση μέσω ιστού, υπολογιστή, εικονικές αίθουσες διδασκαλίας και ψηφιακή συνεργασία. Περιλαμβάνει την παράδοση περιεχομένου μέσω Διαδικτύου, intranet/extranet (LAN/WAN), κασέτα ήχου και βίντεο, δορυφορική μετάδοση, διαδραστική τηλεόραση και CDROM.



Ωστόσο, μια πιο ευρεία προσέγγιση, που βασίζεται στο εποικοδομητικό μοντέλο μάθησης, ορίζει την ηλεκτρονική μάθηση ως όλες τις μορφές υποστηριζόμενης μάθησης και διδασκαλίας μέσω τεχνολογίας, με έμφαση στην κατασκευή γνώσης μέσα από την ατομική εμπειρία και πρακτική των μαθητών/τριών. Τα συστήματα πληροφοριών και επικοινωνίας αναδύονται ως τα κύρια εργαλεία για την υλοποίηση αυτής της διαδικασίας. (Tavangarian et al., 2004 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023)

Η ηλεκτρονική μάθηση αντιπροσωπεύει μια ανεξάρτητη προσέγγιση της μάθησης, εκμεταλλευόμενη τις νέες τεχνολογίες πολυμέσων για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Η χρήση του διαδικτύου βελτιώνει την ποιότητα της μάθησης, διευκολύνοντας την πρόσβαση σε πόρους και υπηρεσίες και προωθώντας τη διαδοχική ανταλλαγή δεδομένων και τη συνεργασία μεταξύ μαθητών και διδασκόντων. Με τη χρήση ήχου, γραφικών και διαδραστικότητας, η ηλεκτρονική μάθηση προσφέρει μια πολυαισθητηριακή εκπαιδευτική εμπειρία που ενισχύει την κατανόηση και τη διατήρηση της γνώσης. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

4.2.3. Διαδικτυακή μάθηση

Η διαδικτυακή μάθηση έγινε διαθέσιμη από τις αρχές της δεκαετίας του 1990, η οποία συνέπεσε με την αυξανόμενη πρόσβαση στο Διαδίκτυο. Το Open University (OU) στο Ηνωμένο Βασίλειο ήταν ένας από τους πρώτους θεσμικούς παρόχους διαδικτυακών γλωσσικών μαθημάτων, παρέχοντας το πρώτο διαδικτυακό μάθημα γλώσσας στα γαλλικά το 1995. Το πεδίο επικεντρώθηκε σε έρευνες, όπως αναφέρεται στο έργο του White (2003). (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

Σύμφωνα με τον Nichols (2003), ο όρος «διαδικτυακή μάθηση» αναφέρεται στην εκπαίδευση που λαμβάνει χώρα αποκλειστικά μέσω του Διαδικτύου, χωρίς φυσική παρουσία. Οι ερευνητές Benson (2002) και Conrad (2002) προσδιορίζουν τη διαδικτυακή μάθηση ως πιο πρόσφατη μορφή εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, που επιτρέπει την πρόσβαση σε μάθηση για μαθητές/τριες που δεν έχουν παραδοσιακές εκπαιδευτικές ευκαιρίες ή περιορισμένη πρόσβαση στην παρουσίαση από κοντά. Άλλοι ερευνητές, όπως οι Moore, Dickson-Deane & Galyen (2011), επισημαίνουν την προσβασιμότητα, τη



συνδεσιμότητα, την ευελιξία και τη δυνατότητα διεξαγωγής διάφορων αλληλεπιδράσεων ως κύρια χαρακτηριστικά της διαδικτυακής μάθησης. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

Η διαδικτυακή μάθηση, ως μια μορφή κατανεμημένης μάθησης που εξαρτάται από το Διαδίκτυο, περιλαμβάνει την πρόσβαση των μαθητών/τριών σε ανοικτούς μαθησιακούς πόρους, τη διευκόλυνση της επικοινωνίας και της συνεργασίας μεταξύ τους και με τους/τις εκπαιδευτικούς, την αξιολόγηση μαθητών/τριών ή ομάδων μαθητών/τριών και τη διοικητική υποστήριξη. Αυτή η μορφή μάθησης υπερβαίνει την παραδοσιακή εκμάθηση με υπολογιστές, καθώς εκμεταλλεύεται πλήρως το Διαδίκτυο και τις ψηφιακές τεχνολογίες, επιτρέποντας την εξ αποστάσεως εκπαίδευση με απεριόριστη πρόσβαση σε μαθησιακό υλικό. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

Συνολικά, τα διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης ενισχύουν τους πολυγραμματισμούς λόγω των πολλαπλών μέσων επικοινωνίας, ενώ διασυνδέονται με έναν κόσμο με πολλαπλές αλληλεπιδράσεις Stein & Newfield (2006). Κατά τη σύνοψη της βιβλιογραφίας, παρατηρείται ότι οι όροι «διαδικτυακή μάθηση» και «ηλεκτρονική μάθηση» χρησιμοποιούνται συχνά, περιγράφοντας το μαθησιακό περιβάλλον. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

4.2.4. Διαδικτυακή μάθηση γλώσσας

Στον τομέα της διδασκαλίας και εκμάθησης ξένων γλωσσών, η διαδικτυακή μάθηση χωρίζεται σε δύο βασικές κατηγορίες: τη μεικτή (blended learning) και την πλήρως διαδικτυακή (fully online learning), όπως αναφέρει ο Hockly (2015). Η μεικτή μάθηση, επίσης γνωστή ως υβριδική, συνδυάζει μαθήματα προσωπικής παρουσίας με μαθήματα διαδικτύου. Αντίθετα, η πλήρως διαδικτυακή εκμάθηση διακρίνεται σε ασύγχρονη και σύγχρονη. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

Στα ασύγχρονα περιβάλλοντα, οι μαθητές/τριες αλληλεπιδρούν με το υλικό και τους συμμαθητές/τριών τους χωρίς συγχρονισμό. Αυτό επιτρέπει αυτορρυθμιζόμενη μάθηση και ευελιξία στο χρονοδιάγραμμα. Από την άλλη πλευρά, τα σύγχρονα περιβάλλοντα προσφέρουν πραγματικού χρόνου αλληλεπίδραση, δημιουργώντας



συνεργατικές ευκαιρίες (Salmon, 2013 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023). Η ασύγχρονη επικοινωνία περιλαμβάνει ταχυδρομείο, φόρουμ, ιστολογίες και podcasts (iNACOL, 2011).

Οι σύγχρονες συνεδρίες μέσω διαδικτύου παρέχουν πραγματικού χρόνου αλληλεπίδραση με χρήση εργαλείων όπως λευκοί πίνακες (whiteboards) και βίντεο ηχητικά μηνύματα [video chat/voice chat]. Αυτό επιτρέπει άμεση ανατροφοδότηση και βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων (Keegan, 2000; Keegan et al., 2005). Ωστόσο, απαιτεί συγχρόνως παρουσία δασκάλου/ας και μαθητή/τριας.

Οι δύο αυτές προσεγγίσεις, ασύγχρονη και σύγχρονη, έχουν πολλά πλεονεκτήματα. Η ασύγχρονη εκμάθηση προσφέρει ευελιξία και ευκαιρίες για βαθύτερη κατανόηση, ενώ η σύγχρονη εκμάθηση παρέχει άμεση αλληλεπίδραση και επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο. Οι δύο προσεγγίσεις μπορούν να συνδυαστούν για ακόμα αποτελεσματικότερη μάθηση. (Pérez, 2013 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023)

Συνολικά, ο σχεδιασμός της διαδικτυακής μάθησης γλωσσών λαμβάνει υπόψη τη συνεργασία, την αλληλεπίδραση, τη συμμετοχή και την αυτονομία των μαθητών/τριών, ενισχύοντας την κριτική σκέψη και τις γενικές δεξιότητες, βοηθώντας τους/ τις μαθητές/τριες να επιτύχουν γλωσσικούς στόχους. (AbuSeileek & Qatawneh, 2013 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023)

4.2.5 Εικονική τάξη

Η εικονική τάξη (virtual classroom) ή αλλιώς η διαδικτυακή τάξη, αναφέρεται σε μια διαδικτυακή πλατφόρμα ή εφαρμογή που επιτρέπει στους/ στις μαθητές/τριες να συνδεθούν και να συνεργαστούν μεταξύ τους χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία. Αυτά τα εργαλεία συνδυάζουν διάφορα μέσα, όπως εικόνα, ήχος, κείμενο και παρουσιάσεις, δημιουργώντας ένα διαδραστικό περιβάλλον μάθησης. Η εικονική τάξη μπορεί να λειτουργεί είτε σε πραγματικό χρόνο είτε ασύγχρονα. (Horton, 2006 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023)



Αυτή η μορφή μάθησης αντιμετωπίζει το ζήτημα της απόστασης, επιτρέποντας την απόδοση μαθήματος και αλληλεπίδρασης μεταξύ μαθητών/τριών και διδασκόντων/ουσών ανεξάρτητα από την τοποθεσία τους. Ενώ η απουσία από κοινό φυσικό χώρο μπορεί να αποτελέσει πρόκληση, τα ψηφιακά εργαλεία συνεργασίας, όπως συνομιλίες, δημοσκοπήσεις και κοινή χρήση οθόνης, βοηθούν στην αντιμετώπιση του θέματος της απομόνωσης. (Krystalli, 2020 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023)

Για την επιτυχία της εικονικής τάξης, είναι σημαντικό οι μαθητές να έχουν πρόσβαση σε κατάλληλες συσκευές και στο διαδίκτυο, ώστε να μπορούν να συμμετέχουν σε όλες τις δραστηριότητες. Επιπλέον, η αμοιβαία ανατροφοδότηση, η ανεξάρτητη μάθηση και η επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο μεταξύ μαθητών και διδασκόντων συμβάλλουν στην αποτελεσματική μάθηση σε αυτό το περιβάλλον.

Συνοψίζοντας, η εικονική τάξη είναι μια σύγχρονη προσέγγιση στη μάθηση που επιτρέπει σε μαθητές/τριες να συνδεθούν και να συνεργαστούν διαδικτυακά, χρησιμοποιώντας διάφορα εργαλεία και μέσα. Αν και διαχωρίζει φυσικά τους/τις μαθητές/τριες, οι δυνατότητες αλληλεπίδρασης και συνεργασίας που προσφέρονται μέσω της τεχνολογίας βοηθούν στη δημιουργία μιας ενεργού και ευέλικτης μάθησης. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

4.2.6. Τύποι και είδη διαδικτυακής εκμάθησης της ξένης γλώσσας

Η ταχεία εξέλιξη των ψηφιακών τεχνολογιών του Διαδικτύου δημιουργήσαν πολλές ευκαιρίες για τη διαδικτυακή εκμάθηση μίας γλώσσας τόσο στο πλαίσιο μίας τυπικής (formal) όσο και μίας άτυπης (informal) εκπαίδευσης.

Τα υπάρχοντα μοντέλα διδασκαλίας, στη διαδικτυακή μάθηση γλωσσών είναι τα εξής:

Διαδικτυακά μαθήματα στο πλαίσιο τυπικής εκπαίδευσης

Τα διαδικτυακά μαθήματα στο πλαίσιο τυπικής εκπαίδευσης για την εκμάθηση γλώσσας συνήθως παρέχονται από εκπαιδευτικά ιδρύματα όπως σχολεία ή πανεπιστήμια και μπορεί να οδηγήσουν σε επίσημη αναγνώριση με την απόκτηση πτυχίου. Αυτά τα μαθήματα συνήθως διεξάγονται μέσα από Εικονικά Περιβάλλοντα Μάθησης (ΕΠΜ) ή Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (ΣΔΜ). Οι μαθητές/τριες ή φοιτητές/τριες συμμετέχουν



πλήρως διαδικτυακά, με την κύρια δραστηριότητα να είναι ασύγχρονη. Τα ασύγχρονα μαθήματα συμπληρώνονται ανά τακτά χρονικά διαστήματα από σύγχρονα μαθήματα σε πραγματικό χρόνο, τα οποία πραγματοποιούνται μέσω μιας πλατφόρμας τηλεδιάσκεψης (Hockly, 2015 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023). Αυτός ο συνδυασμός επιτρέπει στους/ στις μαθητές/τριες/ και τους/ τις φοιτητές/τριες να ασκηθούν σε όλες τις επικοινωνιακές δραστηριότητες γλώσσας, όπως ανάγνωση, γραφή και διάλογο, είτε σε γραπτή είτε σε προφορική μορφή.

Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα για την εκμάθηση γλώσσας

Τα Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (MOOCs) αναγνωρίζονται ως μία από τις πιο προηγμένες εκπαιδευτικές προσεγγίσεις και αποτελούν μια απαιτητική διαδικασία για τα εκπαιδευτικά ιδρύματα σε ό,τι αφορά την προσφορά και την υλοποίησή τους (Nechifor & Purcaru, 2014 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023). Τα MOOCs αναφέρονται σε διαδικτυακά μαθήματα που σχεδιάστηκαν για μεγάλο αριθμό συμμετεχόντων και μπορούν να προσφέρονται είτε από εκπαιδευτικά ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, είτε από ειδικά ινστιτούτα και εκπαιδευτικούς οργανισμούς (Daniel κ.ά., 2015)

Τα MOOCs περιλαμβάνουν διαλέξεις, συνήθως ως βίντεο, ασκήσεις, συζητήσεις σε φόρουμ, ανακοινώσεις, κουίζ και ερωτηματολόγια, καθώς και πρόσβαση σε εξωτερικούς πόρους και έρευνες. Επίσης, προσφέρουν απομακρυσμένη υποστήριξη από τους διδάσκοντες, προβλέποντας ώρες γραφείου (Nechifor & Purcaru, 2014 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023). Σύμφωνα με τη Sokolik (2014), τα MOOCs για τη γλώσσα, προσαρμόζοντας τις βέλτιστες πρακτικές διδασκαλίας και μάθησης γλωσσών, αποτελούν έναν εκλεκτικό συνδυασμό πρακτικών και εργαλείων με στόχο την εμπλοκή των μαθητών/τριων σε πραγματικές και αυθεντικές γλωσσικές καταστάσεις. Επειδή η μάθηση μιας γλώσσας διαφέρει από την εκμάθηση άλλων θεωρητικών αντικειμένων, η διάδραση με άλλους/ες ομιλητές/τριες αποτελεί κρίσιμο στοιχείο (Barcena, Martin-Monje & Read, 2015).

Για να είναι αποτελεσματικά, τα MOOCs στη εκμάθηση γλωσσών πρέπει να προσφέρουν όχι μόνο κατάλληλο εκπαιδευτικό υλικό αλλά και πολλές ευκαιρίες για διαδραστική εκμάθηση της γλώσσας (Panagiotidis, 2019). Εξαιτίας της ανάγκης για προφορική διάδραση στην εκμάθηση γλωσσών, είναι σημαντικό τα MOOCs γλώσσας να



χρησιμοποιούν πλατφόρμες που ευνοούν διαδικτυακές συζητήσεις και επιτρέπουν την ανάρτηση βίντεο και ηχητικών αρχείων. Επιπλέον, η διασύνδεση με τους διδάσκοντες και η δυνατότητα επικοινωνίας μαζί τους αποτελούν σημαντικούς παράγοντες που ενισχύουν την εμπειρία των συμμετεχόντων (Sokolik, 2014).

Εικονικά περιβάλλοντα - Σοβαροί Εικονικοί κόσμοι

Τα εικονικά περιβάλλοντα και οι σοβαροί εικονικοί κόσμοι αναφέρονται σε τρισδιάστατα περιβάλλοντα που δημιουργούνται σε υπολογιστή και χρησιμοποιούνται από πολλούς χρήστες/τριες, όπου οι χρήστες/τριες παρουσιάζονται ως ενσαρκώσεις (avatars) και έχουν τη δυνατότητα να εξερευνούν ελεύθερα το περιβάλλον, να αλληλεπιδρούν με αντικείμενα, να δημιουργούν περιεχόμενο, να συναντούν άλλους χρήστες/τριες και να αλληλεπιδρούν με αυθεντικούς τρόπους, παρόμοιους με αυτούς του πραγματικού κόσμου (Βοσινάκης, 2015). Οι σοβαροί εικονικοί κόσμοι χρησιμοποιούν τεχνολογία τρισδιάστατων γραφικών σε πραγματικό χρόνο και απαιτούν ισχυρή υπολογιστική ισχύ για να προσομοιώσουν αποτελεσματικά τα ψηφιακά περιβάλλοντα.

Σε σχέση με την εκπαίδευση, οι εικονικοί κόσμοι παρέχουν ευκαιρίες τόσο για τυπική όσο και άτυπη μάθηση της ξένης γλώσσας (Hockly, 2015 στο Αρβανίτης, 2013). Ειδικά στη γλωσσική εκπαίδευση, μπορούμε να ενσωματώσουμε τους εικονικούς κόσμους σε ένα πλαίσιο μεικτής μάθησης, όπου συνδυάζονται μέθοδοι σε κλάσεις γλωσσών με δραστηριότητες σε υπολογιστές και φορητές συσκευές (Αρβανίτης, 2013). Επιπρόσθετα, όπως προτείνουν ορισμένοι ερευνητές (Cheng, Yang & Andersen, 2017 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023), μπορούν να δημιουργηθούν παιχνίδια σε εικονικούς κόσμους που να συνδυάζουν τη διδασκαλία της γλώσσας με θέματα πολιτισμού. Η χρήση εικονικών περιβαλλόντων παρέχει στους/στις μαθητές/τριες την ευκαιρία να βιώσουν τρισδιάστατα περιβάλλοντα, να αλληλεπιδρούν με συμμαθητές/τριες και να συμμετέχουν σε δραστηριότητες εκμάθησης. Τα ίδια τα εικονικά περιβάλλοντα ενισχύουν τη συνεργασία και μπορούν να λειτουργήσουν ως εργαλεία εποικοδομητικής μάθησης μέσω συνεργατικών δραστηριοτήτων. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

Διαδικτυακές Κοινότητες Εκμάθησης Γλώσσας

Οι παραδοσιακές αντιλήψεις της κοινότητας συνήθως καθορίζουν ομάδες βάσει γεωγραφικής σχέσης ή κοινών ενδιαφερόντων. Στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, οι



κοινότητες μάθησης είναι συγκροτήματα ανθρώπων που μοιράζονται κοινά ενδιαφέροντα και ακαδημαϊκούς στόχους, συναντιούνται τακτικά και συνεργάζονται (Lomicka, 2020 στο Αρβανίτης κ.ά., 2023). Εντός αυτών των κοινοτήτων, τονίζεται η υιοθέτηση πρακτικών που προωθούν την ενεργή μάθηση, συμπεριλαμβανομένης της συμμετοχής και της συνεργασίας, που συχνά οδηγούν σε υψηλή απόδοση και καλύτερα ακαδημαϊκά αποτελέσματα.

Οι διαδικτυακές κοινότητες μάθησης προσδιορίζονται ως εξελιγμένα συστήματα δραστηριοτήτων, όπου ομάδες μαθητών/τριών με κοινό στόχο, υποστηριζόμενες από εικονικά περιβάλλοντα, συμμετέχουν σε συνεργατική μάθηση μέσα σε ένα περιβάλλον εμπιστοσύνης και αφοσίωσης (Ke & Hoadley, 2009). Αυτό αντιπροσωπεύει ένα δίκτυο ατόμων που μοιράζονται ένα κοινό ενδιαφέρον και ανταλλάσσουν γνώσεις και απόψεις μέσω διαδικτυακών επικοινωνιακών μέσων. Αυτή η αλληλεπίδραση οδηγεί στην ενίσχυση της γνώσης κάθε μέλους (Liu & Zhang, 2012). Κάποια από τα βασικά οφέλη για τα μέλη τέτοιων διαδικτυακών κοινοτήτων είναι η δημιουργία σχέσεων, η ενίσχυση της αμοιβαίας υποστήριξης, η αλληλεπίδραση και οι κοινοί στόχοι που συντελούν στην επίτευξη αποτελεσμάτων (Rovai, 2002).

Οι εξελίξεις στον κόσμο του διαδικτύου και η εμφάνιση των κοινωνικών δικτύων έχουν ενθαρρύνει την ανάπτυξη διαδικτυακών κοινοτήτων για τη μάθηση γλωσσών (Hockly, 2015). Αυτές οι κοινότητες μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε διάφορες κατηγορίες, όπως:

1. Δομημένες κοινότητες μάθησης γλωσσών: Περιλαμβάνουν πλατφόρμες όπως η Busuu και η Babbel, που παρέχουν δομημένα μαθησιακά μονοπάτια με εκπαιδευτικό υλικό.
2. Ιστότοποι ανταλλαγής γλωσσών: Οι χρήστες/τριες επικοινωνούν με στόχο τη βελτίωση της γλωσσικής δεξιότητας, συχνά χωρίς εκπαιδευτικό υλικό.
3. Διαδικτυακές αγορές: Οι μαθητές/τριες αναζητούν διδάσκοντες/ουσες γλωσσών στο διαδίκτυο και συνεργάζονται με αυτούς για μαθήματα.
4. Ιστότοποι διόρθωσης γλώσσας: Οι μαθητές/τριες υποβάλλουν γραπτά κείμενα και διορθώνονται από φυσικούς ομιλητές/τριες (Zourou & Lamy, 2013).



4.2.7. Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης

Τα Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (ΣΔΜ), γνωστά και ως learning management systems (LMS), εμφανίστηκαν στη δεκαετία του 1990 ως αποτέλεσμα της εξέλιξης του Διαδικτύου και των δυνατοτήτων πολυμέσων. Αυτά τα συστήματα έχουν γίνει δημοφιλή σε πανεπιστήμια παγκοσμίως και αναφέρονται με διάφορες ονομασίες στη διεθνή βιβλιογραφία, όπως πλατφόρμες μάθησης, κατανεμημένα συστήματα μάθησης, συστήματα διαχείρισης μαθημάτων και συστήματα διαχείρισης διδασκαλίας.

Τα ΣΔΜ συνδυάζουν διάφορα ψηφιακά εργαλεία για τη διαχείριση μαθημάτων και την παράδοση εκπαιδευτικού περιεχομένου μέσω του Διαδικτύου. Αποτελούν πλατφόρμες που υποστηρίζουν τη δημιουργία, υλοποίηση και αξιολόγηση μαθησιακών διαδικασιών. Αυτά τα συστήματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την υποστήριξη προγραμμάτων διδασκαλίας και μάθησης σε εκπαιδευτικά ιδρύματα. Παρέχουν διάφορες δυνατότητες όπως ασύγχρονη και σύγχρονη επικοινωνία, ανάπτυξη και παράδοση μαθησιακού περιεχομένου, αξιολόγηση, διαχείριση χρηστών/τριών και μαθητών/τριών, και πολλές άλλες. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

Ένα από τα δημοφιλέστερα ΣΔΜ είναι το Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment), το οποίο προσελκύει το ενδιαφέρον διδασκόντων και μαθητών. Αυτό οφείλεται σε παράγοντες όπως η βάση της παιδαγωγικής του φιλοσοφίας, η δυνατότητα χρήσης τόσο για σύγχρονη όσο και ασύγχρονη μάθηση, η πολυμορφία των μαθησιακών δραστηριοτήτων, η ευελιξία στην προσαρμογή, και πολλά άλλα. Αυτά τα συστήματα συμβάλλουν στην προώθηση της διαδικτυακής μάθησης και της συνεργατικής διαδικασίας ανάμεσα σε μαθητές/τριες και διδασκόντες/ουσες. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

4.2.8 Τεχνολογικά Υποβοηθούμενη Γλωσσική Εκμάθηση (ΤΥΓΕ)

Η χρήση των ηλεκτρονικών εφαρμογών είναι γνωστή με τον όρο Τεχνολογικά Υποβοηθούμενη Γλωσσική Εκμάθηση (ΤΥΓΕ) (Technology-Enhanced Language Learning, TELL). Ο όρος «Τεχνολογίες της Πληροφορίας» (Information Technology, IT)



έπαψε να χρησιμοποιείται αφού επικράτησε ο όρος «Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας – ΤΠΕ)» που αναφέρεται στα ηλεκτρονικά περιβάλλοντα, που στοχεύουν στην επικοινωνία και στη χρήση της γλώσσας. (Skourtu κ.ά., 2016)

Η γρήγορη εξέλιξη της τεχνολογίας καθιέρωσε τις ΤΠΕ και τα Ψηφιακά Περιβάλλοντα. Η εμφάνιση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών ή αλλιώς των ψηφιακών μέσων (Κοκκώνης κ.ά. 2010, Valvidia 2005, Anderson 2009, Johnson et al. 2014) με αποτέλεσμα να αποτελούν πλέον αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς και φυσικά να ενταχθούν στην εκπαίδευση.

4.2.8. Ψηφιακά Περιβάλλοντα

Τα ψηφιακά περιβάλλοντα αναφέρονται στο σύνολο των ψηφιακών εργαλείων, τεχνολογιών και υπηρεσιών που χρησιμοποιούνται για τη διεξαγωγή δραστηριοτήτων και την ανταλλαγή πληροφοριών μεταξύ ανθρώπων ή οργανισμών μέσω του Διαδικτύου ή άλλων δικτύων επικοινωνίας. Αυτά τα περιβάλλοντα περιλαμβάνουν τον ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, τα κοινωνικά δίκτυα, τα φόρουμ, τα βίντεο και τις εικονικές πλατφόρμες, τα παιχνίδια, τις εφαρμογές κ.λπ. Τα ψηφιακά περιβάλλοντα επηρεάζουν την επικοινωνία, την εκπαίδευση, την ψυχαγωγία, την επιχειρηματικότητα και την κοινωνική δικτύωση.

Τα ψηφιακά περιβάλλοντα έχουν επηρεάσει σημαντικά την εκπαίδευση. Αρχικά, έχουν καταστήσει πιο εύκολη και προσιτή την πρόσβαση σε πληροφορίες και υλικό μάθησης από όλο τον κόσμο, αυξάνοντας έτσι την ευκαιρία για πιο πλούσια και πολυποίκιλη εκπαίδευση. Επιπλέον, χάρη στα διαδραστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια, τις εφαρμογές και πλατφόρμες, έχει βελτιωθεί η μάθηση και έχει ενισχυθεί η κατανόηση των επιστημών της γλώσσας.

Επιπλέον, τα ψηφιακά περιβάλλοντα επιτρέπουν τη δημιουργία πιο δυναμικών μορφών μάθησης, που βασίζονται στη συνεργασία και την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών και των εκπαιδευτικών, καθώς και στη δυνατότητα προσαρμογής της διδασκαλίας στο επίπεδο και τον ρυθμό μάθησης του κάθε μαθητή. Τέλος, τα ψηφιακά περιβάλλοντα μπορούν να επεκτείνουν το πεδίο της μάθησης εκτός των συμβατικών



αιθουσών τάξης και να προσφέρουν εκπαιδευτικές δυνατότητες σε απομακρυσμένες περιοχές ή σε ατομικές ανάγκες μάθησης.

Ωστόσο, υπάρχουν και ορισμένες αρνητικές επιδράσεις των ψηφιακών περιβαλλόντων στην εκπαίδευση, όπως η εθιστική συμπεριφορά, η μείωση της ανθρώπινης επαφής και η απώλεια της επικοινωνιακής ενσυναίσθησης. Για αυτόν το λόγο, είναι σημαντικό να διατηρηθεί μια ισορροπία στη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαίδευση και να εξασφαλίζεται ότι οι μαθητές/τριες αναπτύσσουν τις κοινωνικές και επικοινωνιακές τους δεξιότητες, καθώς και την ικανότητα να αντιλαμβάνονται κριτικά και να αναλύουν τη πληροφορία που λαμβάνουν από το διαδίκτυο και άλλες ψηφιακές πηγές. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

4.3 Νέες τάσεις/προσεγγίσεις στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας

Η εκπαίδευση έχει διαμορφώσει διάφορες τάσεις στη σύγχρονη εποχή, όπου η τεχνολογία παίζει σημαντικό ρόλο. Μια από τις πιο σημαντικές τάσεις είναι η χρήση νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση, όπου ο σκοπός είναι να βελτιώσουν τη διαδικασία μάθησης. Η τεχνολογία μπορεί να παίζει έναν ρόλο στον τρόπο που διδάσκονται και μαθαίνονται οι μαθητές/τριες.

Μία άλλη σημαντική τάση που έχει αναδειχθεί στη σύγχρονη εκπαίδευση είναι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών, οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες και υλικό εκπαίδευσης από οπουδήποτε στον κόσμο. Επιπλέον, οι διαδικτυακές πλατφόρμες και οι εφαρμογές επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να διεξάγουν μαθήματα και διαλέξεις σε πραγματικό χρόνο με μαθητές/τριες από διαφορετικές περιοχές.

Η χρήση εφαρμογών είναι ένας από τους πιο δημοφιλείς τρόπους εκπαίδευσης στη σύγχρονη εποχή. Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές μπορούν να βοηθήσουν τους/ τις μαθητές/τριες να αναπτύξουν δεξιότητες στην ελληνική γλώσσα, όπως ο συντακτικός έλεγχος, η ορθογραφία και η γραμματική. Οι εφαρμογές μπορούν να προσαρμοστούν στις ανάγκες του κάθε μαθητή και να παρέχουν προσαρμοστική εκπαίδευση.



Οι νέες τάσεις στη διδασκαλία της γλώσσας σύγχρονα περιγράφονται ως εξής: Από την οπτική γωνία του επισημασμένου τομέα και με βάση τις ονομασίες που τους έχουν δοθεί από τους δημιουργούς τους, μπορούμε να διακρίνουμε έξι διακριτά είδη προσεγγίσεων:

α) Υπάρχουν προσεγγίσεις που επικεντρώνονται στο κείμενο και τονίζουν τη σημασία του (κειμενοκεντρικές).

β) Κάποιες προσεγγίσεις επικεντρώνονται στη λειτουργία των γλωσσικών στοιχείων μέσα στον λόγο και τον ρόλο τους στην κοινωνία (λειτουργικές).

γ) Υπάρχουν προσεγγίσεις που προσεγγίζουν τη γλώσσα συνολικά και αντιμετωπίζουν την ως ένα ολοκληρωμένο σύστημα (ολιστικές).

δ) Κάποιες προσεγγίσεις επικεντρώνονται στην κατασκευή των γλωσσικών αναπαραστάσεων και την εποικοδόμηση της γλωσσικής γνώσης (εποικοδομητικές, κονστρουκτιβιστικές).

ε) Κάποιες προσεγγίσεις προσεγγίζουν τον λόγο με βάση ιδεολογικά κριτήρια και δίνουν έμφαση στα διάφορα είδη κειμένων (ειδολογικές).

στ) Τέλος, υπάρχουν προσεγγίσεις που επιχειρούν να ενσωματώσουν τους πολλαπλούς τρόπους έκφρασης που περιλαμβάνονται σε κάθε κείμενο, με σκοπό να ερμηνεύσουν την κοινωνική και γλωσσική ποικιλομορφία (πολυγραμματισμικές).

Αυτές οι τάσεις είναι γνωστές κυρίως στο δυτικό κόσμο, παρουσιάζοντας ποικίλη αναγνώριση ανάλογα με την περιοχή. Στην Ελλάδα, ορισμένες από αυτές έχουν ενσωματωθεί είτε σε εκπαιδευτικά πρότυπα για τη μητρική γλώσσα είτε μέσω αναλυτικής έρευνας και δημοσιευμάτων. Στην παρουσίαση αυτή, θα δοθεί έμφαση κυρίως στα χαρακτηριστικά που καθορίζουν κάθε μία από αυτές τις προσεγγίσεις. (Χατζησαββίδης, 2005)

Οι **ειδολογικές προσεγγίσεις** αναφέρονται σε ένα σύνολο θεωρητικών προσεγγίσεων που βασίζονται στη κυρίαρχη στον σύγχρονο κειμενολογικό χώρο ιδέα ότι τα κείμενα είναι προϊόντα που διαμορφώνονται κοινωνικά. Αυτές οι προσεγγίσεις πηγάζουν από την ιδέα ότι τα κείμενα αντανακλούν τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις που



συμβαίνουν στην περίπτωση επικοινωνίας, καθώς και τους συμμετέχοντες σε αυτήν. Συνεπώς, από παρόμοιες κοινωνικές περιστάσεις προκύπτουν παρόμοια κείμενα, τα οποία μπορούν να ομαδοποιηθούν σε κατηγορίες, γνωστές ως κειμενικά είδη. (Χατζησαββίδης, 2005)

Σε αυτήν την προοπτική, κάθε κειμενικό είδος εκφράζει ένα συγκεκριμένο κοινωνικό πλαίσιο και σκοπό. Για παράδειγμα, οι οδηγίες χρήσης μιας συσκευής αντανακλούν την πρόθεση να ενημερώσουν τον/ την χρήστη/τρια, προσφέροντας σαφείς κατευθυντήριες οδηγίες. Συνεπώς, κάθε είδος διαθέτει μορφολογικά, σημασιολογικά και λειτουργικά χαρακτηριστικά που το καθιστούν αναγνωρίσιμο.

Η διδασκαλία της γλώσσας στο πλαίσιο αυτών των προσεγγίσεων περιλαμβάνει την εξοικείωση των μαθητών με τα διάφορα κειμενικά είδη. Κάθε είδος επιδιώκει να προσεγγίσει έναν συγκεκριμένο κοινωνικό τομέα και να προβάλλει συγκεκριμένους σκοπούς και μηνύματα. Συνεπώς, η διδασκαλία δεν περιορίζεται σε ένα μάθημα, αλλά ενσωματώνεται σε όλα τα μαθήματα του σχολικού προγράμματος.

Για να πραγματοποιηθεί αυτό, υιοθετούνται διδακτικές μέθοδοι που είτε αναλύουν τις ρητορικές δομές των κειμενικών ειδών, είτε εστιάζουν στην ανάλυση της κοινωνικής λειτουργίας τους, είτε συνδυάζουν τις δομές αυτές. Στην Ελλάδα, έχουν εισαχθεί κάποιες από αυτές τις απόψεις στο πρόγραμμα των Δημοτικού και Γυμνασίου, εστιάζοντας στην κατανόηση και την παραγωγή κειμενικών ειδών. (Χατζησαββίδης, 2005)

Οι Κειμενοκεντρικές προσεγγίσεις αναφέρονται σε μια σειρά διδακτικών απόψεων που βασίζονται στην ιδέα ότι το κείμενο αποτελεί τον κεντρικό άξονα της διδασκαλίας. Στο πλαίσιο αυτών των προσεγγίσεων, το κείμενο θεωρείται ως το προϊόν που εμπεριέχει την κοινωνική καταγωγή του, και ταυτόχρονα διαμορφώνεται από το περιβάλλον στο οποίο αναπτύσσεται.

Για να είναι ένα κείμενο αποτελεσματικό στην επικοινωνία, απαιτείται γλωσσική και νοηματική συνεκτικότητα μεταξύ των προτάσεών του. Πρέπει επίσης να παρέχει πληροφορίες για το κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο συσχετίζεται, όπως ο αποστολέας, ο παραλήπτης, ο χρόνος και ο τόπος. Η οργάνωση και δομή του κειμένου αντιπροσωπεύει επίσης την κοινωνική πρακτική από την οποία προέρχεται.



Στο πλαίσιο αυτών των προσεγγίσεων, η διδασκαλία της γλώσσας θεωρείται κειμενοκεντρική, καθώς το κείμενο αποτελεί το επίκεντρο και τον τρόπο με τον οποίο συνδυάζονται και οργανώνονται τα στοιχεία του. Ο σκοπός και ο τρόπος λειτουργίας κάθε είδους κειμένου αναδεικνύονται μέσω αυτής της προσέγγισης. (Χατζησαββίδης, 2005)

Ορισμένες από τις βασικές αρχές που υιοθετούν οι κειμενοκεντρικές προσεγγίσεις είναι:

1. Επιδίωξη της ανάπτυξης στρατηγικών για την κατανόηση και παραγωγή αποτελεσματικών κειμένων.
2. Σύγκριση αυθεντικών κειμένων για τη μέτρηση του βαθμού αποτελεσματικότητάς τους στην επικοινωνία.
3. Εμπλοκή των μαθητών/τριών με μια ποικιλία κειμένων για να αναπτύξουν δεξιότητες κατανόησης και παραγωγής κειμένων.

Στην Ελλάδα, η κειμενοκεντρική προσέγγιση για τη διδασκαλία της γλώσσας υποστηρίζεται από πολλούς, οι οποίοι προωθούν την ιδέα ότι το κείμενο αποτελεί τον πυρήνα της διδασκαλίας και της μάθησης της γλώσσας.

Οι **ολιστικές προσεγγίσεις** αντιπροσωπεύουν θεωρητικές απόψεις και διδακτικές προτάσεις που βασίζονται στην ιδέα ότι η γλώσσα συνδέεται στενά με την κοινωνική ζωή και θα πρέπει να αντιμετωπίζεται ως ένα αδιάσπαστο σύνολο, αντί να εξετάζεται αποσπασματικά. Στο επίκεντρο της διδασκαλίας βρίσκονται διάφορα κείμενα, συχνά λογοτεχνικής φύσης, στα οποία οι μαθητές/τριες εμπλέκονται στην παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου. Η προσέγγιση αυτή εστιάζει στην ενίσχυση των υπάρχουσων γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών και την ανάπτυξη νοήματος στη γλωσσική πρακτική. (Χατζησαββίδης, 2005)

Μερικές από τις κύριες αρχές που διέπουν αυτές τις προσεγγίσεις είναι:

- 1) Οι μαθητές/τριες προσπαθούν να αναπαράγουν το στυλ γραφής των συγγραφέων των κειμένων που μελετούν.
- 2) Η εκμάθηση της γλωσσικής δομής πραγματοποιείται μέσα από τη μελέτη των κειμένων.



3) Η προσέγγιση αυτή αντιμετωπίζει το λάθος ως μια φυσιολογική διαδικασία και προσπαθεί να δημιουργήσει μια ευχάριστη και διασκεδαστική εκμάθηση.

Στην Ελλάδα, οι ολιστικές προσεγγίσεις εφαρμόστηκαν από μια ομάδα δασκάλων σε σχολεία της Αθήνας. Προς το τέλος της δεκαετίας του '80, η μέθοδος έγινε γνωστή μέσω του βιβλίου «Η Ολική Γλώσσα» της Σμαράγδας Μανταδάκη.

Οι **εποικοδομητικές προσεγγίσεις** αντιπροσωπεύουν θεωρητικές απόψεις που βασίζονται στην κονστρουκτιβιστική θεωρία, σύμφωνα με την οποία οι γνώσεις των ατόμων διαμορφώνονται σταδιακά. Αυτές οι προσεγγίσεις δίνουν έμφαση στη διαδικασία εκμάθησης του γραπτού λόγου από παιδιά κατά τη φάση της μάθησης της γραφής. Ανάμεσα στις βασικές αρχές που χαρακτηρίζουν αυτές τις προσεγγίσεις είναι οι εξής:

1) Εφαρμόζεται η έννοια της «ανάδυσης του γραμματισμού», καθώς οι μαθητές/τριες αναπτύσσουν τις γραφικές και γραμματικές δεξιότητες σταδιακά.

2) Ενθαρρύνεται η δημιουργία ενός γραπτού περιβάλλοντος μέσα στην τάξη, προωθώντας τη γραφή και την επικοινωνία.

3) Ο στόχος είναι να εισαχθούν τα παιδιά στον κόσμο της γραπτής γλώσσας μέσα από διαφορετικές δραστηριότητες και καθημερινές καταστάσεις.

Στην Ελλάδα, αυτές οι προσεγγίσεις έχουν υιοθετηθεί για τη διδασκαλία της γλώσσας στο νηπιαγωγείο.

Ο όρος «**πολυγραμματιστικές πρακτικές**» αναφέρεται σε μια σειρά από διδακτικές προσεγγίσεις που βασίζονται στο θεωρητικό πλαίσιο που προτάθηκε από την ομάδα του New London το 1996. Αυτές οι πρακτικές επιστημονικής προέλευσης βασίζονται στην άποψη πως ο κόσμος αλλάζει με ραγδαίο ρυθμό και ότι οι μαθητές/τριες πρέπει να αναπτύξουν δεξιότητες που τους επιτρέπουν αφενός να αντιμετωπίζουν αυτές τις συνεχείς μεταβολές ως πολίτες και αφετέρου να κατανοούν την ποικιλομορφία του σύγχρονου κόσμου και των πολυμορφικών κειμένων που παράγονται. (Χατζησαββίδης, 2005)



Ορισμένες από τις βασικές αρχές των πολυγραμματικών πρακτικών περιλαμβάνουν:

1) Η χρήση ποικίλων μεθόδων διδασκαλίας, με σεβασμό στις διαφορετικές προσεγγίσεις και πρακτικές, προκειμένου να εξυπηρετηθούν οι διάφορες ανάγκες των μαθητών/τριών.

2) Επισημαίνεται η έννοια της «πολυτροπικότητας», δηλαδή η αναγνώριση της ποικιλίας των προσεγγίσεων, πηγών και πλαισίων που συνθέτουν τον γραμματισμό.

3) Προτείνονται στάδια που εστιάζουν στην εμβάθυνση της μάθησης μέσω της εμπειρίας του μαθητή/τριας και φτάνουν στην παραγωγή νοήματος μέσα από διάφορα περιβάλλοντα. (Χατζησαββίδης, 2005)

Στην Ελλάδα, οι αρχές του πολυγραμματισμού ενσωματώνονται στα Σχολικά Βιβλία του Σύγχρονου Δημοτικού Εκπαιδευτικού και στηρίζουν τη διδασκαλία της γλώσσας.

Ο όρος «**λειτουργικές προσεγγίσεις**» αναφέρεται σε μια έννοια που κρίνεται ιδιαίτερως σημαντική στο πλαίσιο της σύγχρονης γλωσσολογίας. Στο πεδίο της γλώσσας, αυτή η έννοια έχει λάβει ιδιαίτερη προσοχή από διάφορες κατευθύνσεις και προσεγγίσεις στη γλώσσα και τη γλωσσολογία, που δίνουν έμφαση στην κατανόηση της λειτουργίας των γλωσσικών μορφών σε σχέση με τον κοινωνικό τους σκοπό. Αυτές οι προσεγγίσεις θεμελιώνονται στη βασική αρχή ότι η γλώσσα είναι ένα κοινωνικό προϊόν και χρησιμοποιείται για την επικοινωνία.

Ορισμένες από τις σημαντικές αρχές αυτών των προσεγγίσεων περιλαμβάνουν:

1) Έντονη έμφαση δίνεται στην πρακτική χρήση της γλώσσας από τους μαθητές/τριες, με έμφαση στην πραγματική επικοινωνία και στις καθημερινές γλωσσικές ανταλλαγές.

2) Πραγματοποιείται διδασκαλία της κοινωνικής ποικιλίας της γλώσσας, ενθαρρύνοντας τους/ τις μαθητές/τριες να αντιλαμβάνονται τις διαφορές στη χρήση της γλώσσας ανάλογα με το κοινωνικό πλαίσιο. (Χατζησαββίδης, 2005)



4.3 Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση (θεωρητικό υπόβαθρο)

Στη εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η μάθηση είναι ασύγχρονη ή σύγχρονη ή ένας συνδυασμός και των δύο. Στη ασύγχρονη μάθηση η διδασκαλία και η μάθηση δεν συμβαίνουν ταυτόχρονα (Moore & Kearsley, 2011), ενώ στη σύγχρονη μάθηση η διδασκαλία και η μάθηση συμβαίνουν την ίδια στιγμή, και οι δύο διεξάγονται μέσω τεχνολογιών όπως το Διαδίκτυο. Όταν ξεκίνησε η διαδικτυακή εκπαίδευση στα τέλη του 20ου αιώνα, τα περισσότερα διαδικτυακά προγράμματα και μαθήματα ήταν σύγχρονα και χρησιμοποιούσαν δωμάτια συνομιλίας και άμεσα γραπτά μηνύματα. Τόσο τα δωμάτια συνομιλίας όσο και τα άμεσα μηνύματα ήταν σύγχρονα, επιτρέποντας στους χρήστες/τριες να αποφασίζουν ποιος συμμετέχει στη συζήτηση. Η εφεύρεση του συμβόλου @ το 1972 για χρήση στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (Maloney-Krichmar & Abras, 2003) και η εμφάνιση του Παγκόσμιου Ιστού (WWW) το 1991 για τη συνδεσιμότητα στο Διαδίκτυο ήταν οι τελευταίες προσαρμογές της διαδικτυακής εκπαίδευσης. Η καθολική χρήση των δικτυακών τόπων παρείχε ευκαιρίες για την ανάπτυξη διαδικτυακών κοινοτήτων και ομάδων. (Sun & Chen, 2016)

Η ηλεκτρονική αλληλογραφία, η διάσκεψη, η συνομιλία, η συνεργασία μέσω Google drive, Google doc, Google hangout, dropbox, facebook, Twitter/X κ.λπ. έχουν χρησιμοποιηθεί ευρέως στις ηλεκτρονικές τάξεις. Η διαδικτυακή εκπαίδευση μπορεί να κατηγοριοποιηθεί ανάλογα με τους χρήστες/τριες της: 1) Διαδικτυακή εκπαίδευση με βάση το πανεπιστήμιο, οι χρήστες/τριες της οποίας είναι άτομα εγγεγραμμένα σε πανεπιστήμια με σκοπό την απόκτηση πτυχίων και διπλωμάτων. 2) Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (MOOC, οι χρήστες/τριες των οποίων είναι άτομα με ίδια κίνητρα και τα προγράμματά τους βασίζονται στους μαθησιακούς τους στόχους, τις προηγούμενες γνώσεις και δεξιότητες και τα παρόμοια ενδιαφέροντά τους (McAuley, Stewart, Siemens, & Cormier, 2010- Schroeder, 2012). Σε αυτά τα ιδρύματα προσφέρονται συνήθως δύο τρόποι διαδικτυακών μαθημάτων - πλήρως διαδικτυακά μαθήματα (που δεν διδάσκονται σε αίθουσες διδασκαλίας) και μικτά/υβριδικά μαθήματα (συνδυασμός δια ζώσης και



διαδικτυακής και τεχνολογικά προσανατολισμένης μορφής). Στους/ στις φοιτητές/τριες αυτών των δύο τρόπων διαδικτυακών προγραμμάτων χορηγούνται πιστωτικές μονάδες, πτυχία και πιστοποιητικά όταν ολοκληρώνουν τα απαιτούμενα μαθήματα και την πρακτική άσκηση. (Sun & Chen, 2016)

Για να αυξηθεί η προσβασιμότητα στην τριτοβάθμια εκπαίδευση από μεγαλύτερα τμήματα του κοινού, το 2008 εισήχθη το μοντέλο των Μαζικά Ανοικτών Διαδικτυακών Μαθημάτων (MOOC), το οποίο περιλαμβάνει διαδικτυακές προσφορές με βάση το πανεπιστήμιο και τις επιχειρήσεις. Η πανεπιστημιακή προσφορά ξεκίνησε από τα ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης της Ivy League, όπως το edX το 2012 από το Πανεπιστήμιο του Χάρβαρντ και το Ινστιτούτο Τεχνολογίας της Μασαχουσέτης (MIT), το eduMOOC το 2011 από το Πανεπιστήμιο του Ιλινόις Σπρίνγκφιλντ, το Coursera το 2012 από τις κοινές προσπάθειες πέντε πανεπιστημίων (Πρίνστον, Στάνφορντ, Καλιφόρνια/Μπέρκλεϊ, Μίσιγκαν-Αν Άρμπορ και Πενσυλβάνια) κ.λπ. Τα περισσότερα από αυτά είναι ανοικτά στο κοινό δωρεάν, γεγονός που δείχνει τις προσπάθειες των πανεπιστημίων να ενθαρρύνουν το κοινό να συμμετάσχει στην ηλεκτρονική εκπαίδευση. (Sun & Chen, 2016)

4.3.1 Μορφές εξ αποστάσεως εκπαίδευσης

Ασύγχρονη

Η ασύγχρονη εκπαίδευση εκπαίδευσης που δεν απαιτεί την παρουσία του καθηγητή και των μαθητών/τριων στην ίδια αίθουσα ταυτόχρονα, αλλά γίνεται μέσω διαδικτυακών πλατφορμών και εργαλείων. Οι μαθητές/τριες έχουν τη δυνατότητα να προσαρμόσουν το ρυθμό και τον τρόπο μάθησης στις ανάγκες τους και να επικοινωνούν με τον/ την καθηγητή/τρια και τους/ τις συμμαθητές/τριες τους μέσω ηλεκτρονικών εργαλείων. (Berestok, 2021)

Η ασύγχρονη εκπαίδευση έχει αναδειχθεί σημαντική στην εποχή της πανδημίας του COVID-19, όταν οι σχολικές μονάδες έκλεισαν και οι μαθητές/τριες και οι καθηγητές/τριες αναγκάστηκαν να συνεχίσουν την εκπαίδευση από απόσταση. (Λαζακίδου & Τριανταφύλλου, 2021b)



Σύμφωνα με τη βιβλιογραφία, η ασύγχρονη εκπαίδευση προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα στους μαθητές και τους/τις καθηγητές/τριες. Οι μαθητές/τριες μπορούν να μάθουν σε ένα πιο άνετο περιβάλλον, να οργανώνουν τον χρόνο τους και να επιλέξουν το ρυθμό μάθησης που τους ταιριάζει καλύτερα. (Berestok, 2021) Η ασύγχρονη εκπαίδευση έχει συμβάλει σημαντικά στην εκπαιδευτική διαδικασία αλλά δεν μπορεί να αντικαταστήσει πλήρως τις κλασικές μεθόδους. Μπορεί να βοηθήσει σημαντικά στην εμπέδωση της ύλης βοηθώντας την εκπαιδευτική διαδικασία.

Παρά τα οφέλη της στην εκπαίδευση δεν είναι λίγες οι φορές που οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευόμενοι/ες δυσκολεύονται να ανταποκριθούν στις νέες τεχνολογίες. Μέσω της χρήσης των εφαρμογών ανοικτού κώδικα, προσφέρεται στη διδασκαλία πολυμεσικό υλικό, ασύγχρονη επικοινωνία και αλληλεπιδραστικό μαθησιακό περιβάλλον. Οι ηλεκτρονικές πλατφόρμες ανοικτού κώδικα είναι σε διαρκή εξέλιξη με αποτέλεσμα να προσφέρουν όλο και περισσότερες δυνατότητες στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. (Berestok, 2021)

Μία από τις σημαντικότερες αλλαγές που επιφέρει η τεχνολογία είναι η άνοδος των διαδικτυακών πλατφορμών μάθησης. Πλατφόρμες όπως το Coursera, το Udemy και το edX επιτρέπουν σε φοιτητές/τριες από όλο τον κόσμο να έχουν πρόσβαση σε μαθήματα υψηλής ποιότητας από κορυφαία πανεπιστήμια και εκπαιδευτές/τριες. Αυτές οι πλατφόρμες παρέχουν έναν ευέλικτο και προσβάσιμο τρόπο για τους/ τις φοιτητές/τριες να μαθαίνουν με τον δικό τους ρυθμό, χωρίς περιορισμούς τόπου και χρόνου.

Udemy

Η Udemy είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα εκπαίδευσης που προσφέρει μαθήματα σε πολλά θέματα. Η Udemy ιδρύθηκε το 2010 και εδρεύει στο Σαν Φρανσίσκο, Καλιφόρνια. Έχει πάνω από 40 εκατομμύρια εγγεγραμμένους χρήστες/τριες από όλο τον κόσμο και περισσότερα από 155.000 διαθέσιμα μαθήματα σε πάνω από 65 γλώσσες. Τα μαθήματα προσφέρονται από εκπαιδευτικούς που ειδικεύονται στο αντίστοιχο πεδίο και περιλαμβάνουν πολλά είδη μαθησιακών περιεχομένων, όπως βίντεο, ασκήσεις, εργαστήρια, διαλέξεις και άλλα. Οι χρήστες/τριες μπορούν να προσαρμόσουν το ρυθμό τους στην εκμάθηση και να παρακολουθήσουν τα μαθήματα από οπουδήποτε και αν



βρίσκονται, με τη χρήση συσκευών όπως κινητά τηλέφωνα, tablet και υπολογιστές. Η πλατφόρμα προσφέρει. Επίσης, πιστοποιήσεις για τους χρήστες/τριες που ολοκληρώνουν επιτυχώς ένα μάθημα. Τα μαθήματα μπορούν να αγοραστούν ξεχωριστά ή να συμπεριληφθούν σε μηνιαία συνδρομή.

Μερικά μαθήματα ελληνικής γλώσσας στο Udemy που διαθέτουν κάποια δωρεάν κεφάλαια είναι τα εξής:

"Learn Greek for Beginners: The Ultimate 80-Lesson Course" by Innovative Language (<https://www.udemy.com/course/learn-greek-for-beginners-the-ultimate-80-lesson-course/>)

"Beginner Greek: Practical Greek for Everyday Life" by Dimitrios Thanasoulas (<https://www.udemy.com/course/beginner-greek/>)

"Modern Greek: Language for Communication" by Katerina Tsiridou (<https://www.udemy.com/course/modern-greek-language-for-communication/>)

"Learn Greek Online: Complete Greek Course" by Angelos Georgakis (<https://www.udemy.com/course/learn-greek-online-complete-greek-course/>)

"Learn Greek Fast and Easy" by Celine Walker (<https://www.udemy.com/course/learn-greek-fast-and-easy/>)

Πρέπει να σημειωθεί ότι η διαθεσιμότητα των δωρεάν μαθημάτων μπορεί να αλλάξει κάθε στιγμή και επίσης να υπάρχουν περισσότερα διαθέσιμα από τα αναφερθέντα.

Mathesis

mathesis.cup.gr

Το mathesis είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που παρέχει ασύγχρονα μαθήματα σε διάφορους επιστημονικούς τομείς. Η πλατφόρμα δημιουργήθηκε από το Κέντρο Εκπαιδευτικών Τεχνολογιών (Κ.Ε.Τ.Ε.) του Πανεπιστημίου Πατρών σε συνεργασία με το Υπουργείο Παιδείας και θέτει στη διάθεση των χρηστών/τριών της πλατφόρμας συνολικά 2000+ βίντεο μαθημάτων, παρουσιάσεις, ασκήσεις και διαγωνίσματα. Μετά την επιτυχή ολοκλήρωση όλων των δοκιμασιών που απαιτούνται οι χρήστες/τριες μπορούν να λάβουν πιστοποίηση για την παρακολούθηση του μαθήματος.



Σύγχρονη

Η σύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι μια μορφή εκπαίδευσης που παρέχεται μέσω διαδικτύου ή άλλων τεχνολογικών μέσων, χωρίς να είναι ανάγκη οι μαθητές να παρευρίσκονται σε φυσικό χώρο για τη διδασκαλία. Αυτή η μορφή εκπαίδευσης επιτρέπει στους μαθητές να αποκτούν γνώσεις και δεξιότητες από απόσταση, μέσω ηλεκτρονικών εργαλείων και υπηρεσιών, όπως πλατφόρμες μάθησης, τηλεδιασκέψεις, βίντεο μαθήματα, διαδραστικά παιχνίδια και άλλες διαδικτυακές πηγές.

Η σύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση προσφέρει μια ευέλικτη και προσαρμόσιμη λύση στην εκπαίδευση, καθώς οι μαθητές/τριες μπορούν να οργανώσουν τον χρόνο και τον τρόπο που θα αντιμετωπίσουν τα μαθήματα. Επιπλέον, η σύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση μπορεί να διευκολύνει τη συμμετοχή στην εκπαίδευση ατόμων που δεν μπορούν να παρακολουθήσουν μαθήματα σε φυσικούς χώρους, όπως ανθρώπων με αναπηρίες, σε απομακρυσμένες περιοχές.

Η σύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση επιτρέπει στους μαθητές να μελετούν από το σπίτι τους ή από οποιοδήποτε άλλο μέρος του κόσμου υπάρχει σύνδεση στο διαδίκτυο. Αυτό τους δίνει τη δυνατότητα να προσαρμόζουν το χρόνο και το ρυθμό της μάθησης στις δικές τους ανάγκες και προτιμήσεις. Η σύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση επίσης παρέχει πρόσβαση σε μεγάλη ποικιλία μαθησιακών πόρων, όπως ψηφιακά εγχειρίδια, βίντεο μαθημάτων, παιχνίδια και άλλο εκπαιδευτικό υλικό. (Sun & Chen, 2016)

Μικτή εκπαίδευση- blended learning

Η μεικτή μάθηση αποτελείται από τη δια ζώσης διδασκαλία στο σχολείο σε συνδυασμό με τη διαδικτυακή μάθηση, με στόχο την εξατομικευμένη μάθηση, με αυτόν τον τρόπο μειώνεται ο χρόνος παρακολούθησης στην τάξη. Η υλοποίηση των παραπάνω απαιτεί αναθεώρηση των αντιλήψεων και των προγραμμάτων (Διαμαντής, 2019)

Η τηλεεκπαίδευση σε εξατομικευμένο ρυθμό (self-paced training).

Σε αυτήν την μορφή εκπαίδευσης το εκπαιδευτικό υλικό προσφέρεται στους/στις εκπαιδευόμενους/ες δίνοντας τους τη δυνατότητα να το αξιοποιήσουν με όποιον τρόπο και ρυθμό επιθυμούν. Χαρακτηριστικό αυτής της μορφής είναι πως δεν υπάρχει επικοινωνία με διδάσκοντα/ουσα ή άλλους/ες μαθητές/τριες. (Berestok, 2021)



4.4. Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία

Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία είναι προγράμματα και εφαρμογές που σχεδιάζονται για να βελτιώνουν την εκπαίδευση και την εκμάθηση μέσω της τεχνολογίας. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε διαδικτυακά περιβάλλοντα ή ως εφαρμογές σε φορητές συσκευές, όπως κινητά τηλέφωνα και tablet. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

Ορισμένα από τα πιο δημοφιλή εκπαιδευτικά εργαλεία περιλαμβάνουν τα Quizlet, Padlet Kahoot, Google Classroom, Nearpod και Edpuzzle. Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία μπορούν να βελτιώσουν τη εξ αποστάσεως εκπαίδευση και να δημιουργήσουν διαδραστικά μαθήματα που προσφέρουν ευκαιρίες για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων των μαθητών και την εκμάθηση με πιο ευχάριστο τρόπο. (Αρβανίτης κ.ά., 2023)

4.4.1. Ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό

Το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό είναι μια μορφή εκπαιδευτικού υλικού που παρέχεται σε ψηφιακή μορφή και προορίζεται για χρήση σε διαδικτυακά περιβάλλοντα και άλλες ψηφιακές συσκευές. Αυτού του είδους το υλικό μπορεί να περιλαμβάνει διάφορες μορφές, όπως παιχνίδια, βίντεο, εικόνες, ηλεκτρονικά βιβλία και άλλα.

Το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό χρησιμοποιείται στη σύγχρονη εκπαίδευση για να ενισχύσει την εκπαιδευτική διαδικασία, να βελτιώσει την κατανόηση και την αφομοίωση της πληροφορίας από τους/τις μαθητές/τριες και να προσφέρει μια πιο διαδραστική και ενδιαφέρουσα εκπαιδευτική εμπειρία. Το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό μπορεί να προσαρμοστεί στις ανάγκες και το επίπεδο των μαθητών και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορες συνθήκες και μορφές εκπαίδευσης, όπως εκπαίδευση εντός της τάξης ή από απόσταση.

4.4.2. Ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό για τη διδασκαλία της ελληνικής ως μητρικής γλώσσας

Το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό για τη διδασκαλία της ελληνικής ως μητρικής γλώσσας περιλαμβάνει μια ποικιλία από εκπαιδευτικά εργαλεία και πόρους που βοηθούν στην εκμάθηση ελληνικής γλώσσας. Ανάμεσα σε αυτά τα εργαλεία περιλαμβάνονται: Ψηφιακά, εγχειρίδια και βιβλία για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας, εκπαιδευτικά παιχνίδια και εφαρμογές που βελτιώνουν τις γλωσσικές δεξιότητες και την προφορά, ηλεκτρονικά λεξικά, ερμηνευτικά γλωσσικά εργαλεία και προγράμματα αναγνώρισης



κειμένων, διαδραστικοί ιστότοποι και πλατφόρμες για την εξάσκηση των γλωσσικών δεξιοτήτων.

Όλα αυτά τα εργαλεία μπορούν να βοηθήσουν τους/ τις μαθητές/τριες να βελτιώσουν την επικοινωνία τους στην ελληνική γλώσσα, να αναπτύξουν το λεξιλόγιό τους και να εξελίξουν τις δεξιότητές τους στην προφορική και τη γραπτή έκφραση.

Η ιστοσελίδα της Εθνικής Βιβλιοθήκης της Ελλάδας (<https://www.nlg.gr/>) που περιλαμβάνει ψηφιακό υλικό για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας όπως ηλεκτρονικά βιβλία.

Η ιστοσελίδα του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας (<http://www.greek-language.gr/>) περιλαμβάνει ψηφιακό υλικό για τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας, όπως βίντεο, παραδείγματα γραμματικής και ασκήσεις.

Το «Ελληνικό Σχολείο στο Διαδίκτυο» (<https://www.sch.gr/>), περιλαμβάνει πληροφορίες και εκπαιδευτικό υλικό για όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης στην Ελληνική γλώσσα.

Ορισμένα παραδείγματα ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για τη διδασκαλία της ελληνικής ως μητρικής γλώσσας είναι:

Πύλη για την ελληνική γλώσσα

<https://www.greek-language.gr/greekLang/index.html>

Αποτελεί μια πλούσια πηγή για την ελληνική γλώσσα. Δημιουργημένη από το Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, προσφέρει ένα ευρύ φάσμα εκπαιδευτικού υλικού για μαθητές/τριες και εκπαιδευτικούς. Η ιστοσελίδα προσφέρει λεξικά, μαθήματα, ασκήσεις, παιχνίδια και εργαλεία για την ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων. Το υλικό περιλαμβάνει θεματικές ενότητες για γραμματική, ορθογραφία, λεξιλόγιο και πολλά άλλα, καλύπτοντας διάφορα επίπεδα εκμάθησης. Μέσω της ενδυνάμωσης της γλωσσικής δημιουργίας, αυτή η ιστοσελίδα συμβάλλει στην αποτελεσματική εκπαίδευση και αξιοποίηση της ελληνικής γλώσσας.



Ελληνικός πολιτισμός

<https://users.sch.gr/ipap/Ellinikos%20Politismos/eisodos.htm>

Η ιστοσελίδα Ελληνικός πολιτισμός δημιουργήθηκε στις 21/1/2001, από τον Γιάννη Παπαθανασίου. Η ιστοσελίδα έχει σχεδιαστεί κυρίως για να χρησιμοποιηθεί από εκπαιδευτικούς και μαθητές/τριες της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Η ιστοσελίδα περιλαμβάνει, επίσης πολλές πληροφορίες για τον ελληνικό πολιτισμό και την ιστορία της Ελλάδας. Στην ιστοσελίδα μπορεί κανείς να βρει εκπαιδευτικό υλικό βασισμένο στα σχολικά εγχειρίδια των φιλολογικών μαθημάτων. Ακόμα, διατίθενται διαδραστικά οι ασκήσεις των σχολικών βιβλίων και επιπλέον ασκήσεις για την καλύτερη κατανόηση της ύλης. Στη ιστοσελίδα υπάρχει η δυνατότητα ακρόασης πολλών σχολικών κειμένων καθώς και εμφάνισης των σχολίων και της ανάλυσης βάσει της κειμενοκεντρικής προσέγγισης που κυριαρχεί στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα στη διδασκαλία φιλολογικών μαθημάτων.

study4exams

<http://www.study4exams.gr/>

Η ιστοσελίδα study4exams.gr αποτελεί μια πλατφόρμα μελέτης και προετοιμασίας για τις πανελλαδικές εξετάσεις των ΓΕΛ και ΕΠΑΛ στην Ελλάδα. Προσφέρει στους μαθητές δωρεάν διαδικτυακά τεστ και ασκήσεις σε διάφορα μαθήματα, καθώς και πλούσιο υλικό με θέματα που αντιστοιχούν στα αντίστοιχα μαθήματα της τελικής εξέτασης. Επιπλέον, η πλατφόρμα παρέχει συμβουλές και χρήσιμες πληροφορίες για τις εξετάσεις και την καλύτερη προετοιμασία. Η υπηρεσία είναι δωρεάν και διαθέσιμη όσους/ες επιθυμούν να ενισχύσουν την προετοιμασία τους για τις πανελλαδικές εξετάσεις των ΓΕΛ και ΕΠΑΛ. Περιλαμβάνει ασκήσεις για την ελληνική γλώσσα αλλά και για την αρχαία ελληνική οι οποίες είναι βασισμένες σε παραδοσιακές δομιστικές προσεγγίσεις .

Πολύτροπη Γλώσσα

Πρόκειται για υποστηρικτικό υλικό για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας και της λογοτεχνίας [Πολύτροπη Γλώσσα \(greek-language.gr\)](http://www.greek-language.gr)



Η ιστοσελίδα «Πολύτροπη Γλώσσα», που δημιουργήθηκε από την Ομάδα Δημιουργικής Έκφρασης, αναπτύσσει εκπαιδευτικό υλικό για την εκμάθηση της νεοελληνικής γλώσσας και της λογοτεχνίας σε σχολεία του Λυκείου και του Γυμνασίου. Επιπλέον, ενισχύει και εμπλουτίζει την διδασκαλία που προσφέρουν τα εγχειρίδια «Έκφραση-Έκθεση». Η σελίδα βασίζεται σε σύγχρονες επιστημονικές θεωρίες και παιδαγωγικές μεθόδους, με αναφορά στις οδηγίες του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας.

Μέσω αυτής της πλατφόρμας προωθείται η κριτική ανάγνωση και η δημιουργία κειμένων. Επιπλέον, η τέχνη χρησιμοποιείται ως εργαλείο για την κριτική σκέψη και τη βιωματική μάθηση, ενθαρρύνοντας τους/ τις μαθητές/τριες να αναπτύξουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες μέσα από τη δημιουργία λόγου. Επιπλέον, η προσέγγιση αυτή συνδέει τη διδασκαλία της γλώσσας με τη λογοτεχνία. Το υλικό παρουσιάζεται θεματικά και όχι βασισμένο σε συγκεκριμένες τάξεις. Αυτή η δομή παρέχει ευελιξία και δυνατότητα προσαρμογής στις ανάγκες της κάθε τάξης. Οι εκπαιδευτικοί έχουν την ευκαιρία να δημιουργήσουν τα δικά τους διδακτικά σενάρια, λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαιτερότητες και τις ανάγκες της τάξης που διδάσκουν. Το υλικό βασίζεται σε ολιστικές προσεγγίσεις αφού επιχειρεί να συνδέσει την μάθηση με πτυχές της κοινωνίας αλλά και της λογοτεχνίας.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό για τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας

Υπάρχουν πολλές εφαρμογές και πλατφόρμες εκμάθησης ελληνικών στο διαδίκτυο που μπορούν να βοηθήσουν στην εκμάθηση της ελληνικής. Αυτές οι εφαρμογές μπορούν να παρέχουν διάφορα εργαλεία και πόρους, όπως: Εκπαιδευτικά βίντεο και ηχητικά αρχεία. Πολλές εφαρμογές παρέχουν βίντεο και ηχητικά αρχεία που μπορούν να βοηθήσουν στη βελτίωση της προφοράς και της κατανόησης της ελληνικής γλώσσας. Ακόμα, αρκετές διαθέτουν ασκήσεις γραμματικής και λεξιλογίου για τη βελτίωση της γραμματικής και του λεξιλογίου. Επιπλέον, συχνά είναι εμπλουτισμένες με διαλόγους και συνομιλίες στα ελληνικά για να βοηθήσουν στην εξάσκηση των δεξιοτήτων συνομιλίας. Τέλος, μερικές εφαρμογές έχουν online κοινότητες και φόρουμ, όπου οι χρήστες/τριες



μπορούν να συνομιλούν και να ανταλλάσσουν απόψεις και συμβουλές για την εκμάθηση της γλώσσας που μαθαίνουν.

Μερικές από αυτές που διατίθενται στο δωρεάν είναι οι εξής:

Από πανεπιστήμια

Λόγου χάρη <http://logouhari.pre.aegean.gr>

Αυτή η ιστοσελίδα δημιουργήθηκε στα πλαίσια του μεταπτυχιακού προγράμματος σπουδών "Επιστήμες της Αγωγής - Εκπαίδευση με χρήση νέων τεχνολογιών" του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Ανήκει στην κατηγορία των διαδικτυακών χώρων που ασχολούνται με τη διδασκαλία και την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας, μέσω της ανάλυσης λογοτεχνικών κειμένων. Η ιδέα για τη δημιουργία της προέκυψε στο μάθημα «Επιστήμες της Αγωγής - Εκπαίδευση με χρήση νέων τεχνολογιών» που διδάσκεται από την καθηγήτρια Βασιλεία Κούρτη-Καζούλλη, και αποτελεί αποτέλεσμα της συνεργασίας της μεταπτυχιακής κοινότητας. Απευθύνεται σε ενήλικες που ήδη έχουν βασικές γνώσεις της ελληνικής γλώσσας και επιθυμούν να βελτιώσουν τη γλωσσική τους ικανότητα.

Από κρατικούς φορείς

Φιλογλωσσία

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

Η Φιλογλωσσία είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας και πολιτισμού από αλλοδαπούς/ες. Δημιουργήθηκε από το Ινστιτούτο Λεξικολογίας και Φιλολογίας του Εθνικού Ιδρύματος Ερευνών (ΙΛΦΕ) σε συνεργασία με το Πανεπιστήμιο Ξάνθης και το Ίδρυμα Ευγενίδου. Παρέχει δωρεάν μαθήματα ελληνικής γλώσσας σε επίπεδα Α1, Α2, Β1, Β2, Γ1 και Γ2, καθώς και διαδραστικά παιχνίδια και δραστηριότητες για τη βελτίωση των δεξιοτήτων κατανόησης προφορικού λόγου, ανάγνωσης, γραφής και ομιλίας. Επιπλέον, περιλαμβάνει εκπαιδευτικό υλικό για τους εκπαιδευτικούς που διδάσκουν την ελληνική γλώσσα ως δεύτερης ή ξένης γλώσσα. Ακόμα, διαθέτει ένα σύστημα αυτόματης αξιολόγησης για να βοηθήσει τους χρήστες/τριες να παρακολουθήσουν την πρόοδό τους και να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους στην ελληνική γλώσσα. Παρέχει πολλαπλές δραστηριότητες και παιχνίδια για την εκμάθηση



της γλώσσας, όπως γρίφους, ασκήσεις λεξιλογίου, κλπ. Επιπλέον, παρέχει πρόσβαση σε ηλεκτρονικά βιβλία, άρθρα και άλλα. Είναι δωρεάν και ανοικτή για όλους τους/ τις χρήστες/τριες παγκοσμίως.

Kypros.org

Το kypros.org είναι μια ιστοσελίδα που προσφέρει μαθήματα για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας. Η ιστοσελίδα αυτή είναι γνωστή και ως «Κυπριακό Λεξικό». Η ενσωματωμένη σελίδα "LearnGreek" είναι μια από τις πολλές παροχές που προσφέρει αυτή η ιστοσελίδα για όσους θέλουν να μάθουν την ελληνική γλώσσα. Στη σελίδα "LearnGreek", προσφέρονται μαθήματα και πόροι για την εκμάθηση της ελληνικής. Τα μαθήματα περιλαμβάνουν θέματα όπως η γραμματική, η προφορά, το λεξιλόγιο και η σύνταξη. Το υλικό περιλαμβάνει ασκήσεις, λεξιλόγιο, παραδείγματα φράσεων, και άλλα που βοηθούν εξοικείωση με τη γλώσσα.

Από ιδιωτικούς φορείς

BBC (languages Greek)

Το BBC έχει διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας και κουλτούρας μέσω διάφορων πρωτοβουλιών και πόρων, μερικά παραδείγματα του πώς το BBC είχε συνεισφέρει στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας είναι τα εξής:

1. Εκπαιδευτικό Περιεχόμενο Online: Το BBC παρέχει διάφορους διαδικτυακούς πόρους για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας. Αυτοί οι πόροι περιλάμβαναν δωρεάν μαθήματα, ασκήσεις, βίντεο και άλλο εκπαιδευτικό υλικό που βοηθά τους/ τις ενδιαφερόμενους/ες να βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες.
2. Ραδιοφωνικά Προγράμματα: Ορισμένα ραδιοφωνικά προγράμματα του BBC μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως εκπαιδευτικά εργαλεία. Παραδείγματος χάριν, μερικά προγράμματα έχουν θεματολογία που σχετίζεται με την ελληνική κουλτούρα, ιστορία και κοινωνία.
3. Εκπομπές για την Ελλάδα και την Κυπριακή Δημοκρατία: Το BBC έχει εκπομπές που εξέταζαν θέματα που αφορούν την Ελλάδα και την Κύπρο. Αυτές οι εκπομπές μπορούν να χρησιμεύσουν σε αυτούς που θέλουν να ενημερωθούν για την τρέχουσα κατάσταση και να ακούν τη γλώσσα σε πραγματικό περιβάλλον.



4. Συνεργασία με Εκπαιδευτικά Ιδρύματα: Το BBC είχε συνεργασίες με εκπαιδευτικά ιδρύματα για την παραγωγή εκπαιδευτικών προγραμμάτων και πόρων που στοχεύουν στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας σε διάφορα επίπεδα.

Αυτοί είναι μερικοί από τους τρόπους με τους οποίους το BBC είχε συμβάλει στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας.

Digital dialekt

Ο δικτυακός τόπος Digital Dialects προσφέρει διασκεδαστικά παιχνίδια εξάσκησης, flashcards και διαδραστικό υλικό με ήχο για την εκμάθηση 80 ξένων γλωσσών, καθώς και δεκάδες διαδραστικούς χάρτες και κουίζ για την εκμάθηση της παγκόσμιας γεωγραφίας. Σχεδιασμένα τόσο για ανεξάρτητους μαθητές/τριες γλωσσών όσο και για χρήση στην τάξη, τα παιχνίδια είναι ελεύθερα προς χρήση και δεν απαιτούν εγγραφή. Παιδική και μαθητική πηγή εκμάθησης δεύτερης ή ξένης γλώσσας για παιδιά και φοιτητές για επανάληψη, εξάσκηση και εξέταση. Περιλαμβάνεται υλικό για την εκμάθηση γραμματικής, ορθογραφίας, αλφαβήτων, συζυγίας ρημάτων, λεξιλογίου και φράσεων. Δραστηριότητες εκμάθησης γλωσσών για τους εκπαιδευτικούς που μπορούν να τις ενσωματώσουν στην τάξη ή για χαλαρή ανεξάρτητη εκμάθηση. Τα περισσότερα από αυτά τα διαισθητικά και εύχρηστα παιχνίδια απαιτούν μόνο ελάχιστες οδηγίες για τη χρήση τους και μπορούν γενικά να χρησιμοποιηθούν από μικρά παιδιά χωρίς μεγάλη γονική επίβλεψη. Τα παιχνίδια και οι λίστες λεξιλογίου περιλαμβάνουν ήχο για τη διδασκαλία της σωστής προφοράς. Ορισμένες ενότητες μελέτης γλωσσών περιλαμβάνουν παιχνίδια που διδάσκουν αλφάβητα ή γραφές. Οι γλωσσικές ενότητες περιλαμβάνουν επίσης περαιτέρω συνδέσμους για χρήσιμες πηγές μελέτης, συμβουλές για την εκμάθηση γλωσσών και πληροφορίες για τη γλώσσα και τον πολιτισμό. Όλες οι δραστηριότητες εκμάθησης γλωσσών είναι φιλικές προς τα σύγχρονα προγράμματα περιήγησης που δεν απαιτούν λήψη λογισμικού, είναι φιλικές προς τα κινητά και είναι ιδιαίτερα κατάλληλες για αναπαραγωγή σε τάμπλετ.



pgeorgalas.gr

<http://greek.pgeorgalas.gr/DefiniteArticleSet.asp>

Η ιστοσελίδα pgeorgalas.gr παρέχει δωρεάν εκπαιδευτικό υλικό για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας, συμπεριλαμβανομένων ασκήσεων γραμματικής και λεξιλογίου. Ο Παναγιώτης Γεωργαλάς, ο δημιουργός της σελίδας, είναι καθηγητής της ελληνικής γλώσσας.

Για παράδειγμα, η σελίδα <http://greek.pgeorgalas.gr/DefiniteArticleSet.asp> παρέχει μια σειρά ασκήσεων για την εκμάθηση της κλίσης του αόριστου και του οριστικού άρθρου στην ελληνική γλώσσα. Οι εκφωνήσεις των ασκήσεων είναι στα αγγλικά μπορεί να ζητούν από τον/ την χρήστη/τρια να επιλέξει το σωστό άρθρο που ταιριάζει σε μία ελληνική πρόταση. Επιπλέον, η σελίδα παρέχει τη δυνατότητα εκτύπωσης των ασκήσεων και της απάντησης για μελλοντική χρήση.

iLanguages

Ο ιστότοπος *iLanguages* έχει σχεδιαστεί για να διδάξει και να βοηθήσει ανθρώπους να μάθουν πολλές γλώσσες δωρεάν μέσω λεξιλογίου, φράσεων, γραμματικής και καρτών μνήμης (εκπαιδευτής λεξιλογίου) που παρέχονται δωρεάν. Μέσα στις πολλές επιλογές γλωσσών που προσφέρονται είναι και η ελληνική.

Η ιστοσελίδα "LearnGreek" είναι πολύ χρήσιμη για αρχάριους και προχωρημένους μαθητές της ελληνικής γλώσσας, καθώς προσφέρει εκτενείς πληροφορίες για τη βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων. Είναι επίσης χρήσιμη για εκείνους που ενδιαφέρονται να μάθουν την κυπριακή διάλεκτο, καθώς η ιστοσελίδα έχει πληροφορίες και παραδείγματα από αυτήν την ειδική παραλλαγή της ελληνικής.

Mylanguages

Το mylanguages.org είναι ένας δικτυακός τόπος αφιερωμένος στην εκμάθηση γλωσσών. Είναι μια διαδικτυακή γλωσσική κοινότητα όπου άνθρωποι από όλο τον κόσμο με το ίδιο πάθος μπορούν να μάθουν μια γλώσσα μέσω γραμματικής, λεξιλογίου, ήχου, λεξικών, κουίζ και πολλών άλλων πόρων. Όλες οι σελίδες είναι διαθέσιμες εντελώς δωρεάν.



staellinika

<https://www.snf.org/el/dorees/alles/protoboulia-staellinika-efarmoges-ekmathisis-tis-ellinikis-glossas/>

<https://www.staellinika.com/en/learner/class>

Το "staellinika" είναι μια εφαρμογή εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας για ξένους. Αναπτύχθηκε από το Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος με στόχο να βοηθήσει τους αλλοδαπούς που μαθαίνουν την ελληνική γλώσσα να βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες και να ενσωματωθούν καλύτερα στην ελληνική κοινωνία. Η εφαρμογή διαθέτει διάφορα εργαλεία και πόρους για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας, όπως παιχνίδια λεξιλογίου, ασκήσεις γραμματικής, ακουστικά αρχεία και βίντεομαθήματα. Οι χρήστες/τριες μπορούν να επιλέξουν το επίπεδο δυσκολίας που τους ταιριάζει και να προχωρήσουν στην εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας στον ρυθμό που επιθυμούν. Η εφαρμογή "staellinika" είναι διαθέσιμη σε διάφορες γλώσσες, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από ανθρώπους από διάφορες χώρες. Επιπλέον, η εφαρμογή διαθέτει μια κοινότητα χρηστών/τριών, όπου οι χρήστες/τριες μπορούν να συνδεθούν, να ανταλλάζουν απόψεις και να βοηθηθούν ο ένας τον άλλον. Το πρόγραμμα διαθέτει επίσης εφαρμογή για κινητές συσκευές, που επιτρέπει την εκμάθηση οπουδήποτε και οποτεδήποτε.

Η εφαρμογή Staellinika εξασκεί την προφορά και τη γραφή της ελληνικής γλώσσας, ενώ παράλληλα εξοικειώνει τον/την εκπαιδευόμενο/η με την κουλτούρα και την ιστορία της Ελλάδας, ώστε να μάθει τη γλώσσα με έναν πιο ολοκληρωμένο τρόπο. Το πρόγραμμα διαθέτει επίσης ενσωματωμένο λεξικό και γραμματική που επιτρέπει στους/στις χρήστες/τριες να αναζητούν λέξεις και να ελέγχουν τη γραμματική τους.

Μαθαίνω ελληνικά

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

«Μαθαίνω ελληνικά» είναι μια εφαρμογή εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας για αλλοδαπούς. Η εφαρμογή προσφέρει διάφορα μαθήματα και ασκήσεις για τη βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων στα επίπεδα A1, A2, B1 και B2 του Κοινού Ευρωπαϊκού Πλαισίου Αναφοράς για τις Γλώσσες (CEFR). Η εφαρμογή προσφέρει διαδραστικά μαθήματα, ασκήσεις γραμματικής, λεξιλογίου, ανάγνωσης και ακουστικής κατανόησης. Τα μαθήματα είναι δομημένα σε διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας και οι χρήστες/τριες



μπορούν να προχωρήσουν στην εκμάθηση σε δικό τους ρυθμό και στοχευμένα στις δεξιότητες που επιθυμούν να βελτιώσουν. Η εφαρμογή παρέχει επίσης δωρεάν δοκιμαστικά μαθήματα, καθώς και υπηρεσίες με χρέωση για προηγμένα μαθήματα και εξατομικευμένη υποστήριξη από εκπαιδευτές γλωσσών. Το πρόγραμμα έχει δημιουργηθεί ειδικά με στόχο να ανταποκρίνεται στις ανάγκες και τις προσδοκίες των μαθητών Υψηλούς Τρίτων Χωρών. Το πρόγραμμα υλοποιείται από το Ερευνητικό Κέντρο CARDET σε συνεργασία με το Πανεπιστήμιο Frederick και τη Συμβουλευτική Εταιρεία INNOVADE, υπό την καθοδήγηση της Διεύθυνσης Δημοτικής Εκπαίδευσης του Υπουργείου Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας, καθώς και του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου Κύπρου. Το έργο χρηματοδοτείται με τη συνεισφορά του Ταμείου Ασύλου Μετανάστευσης και Ένταξης, καθώς και της Κυπριακής Δημοκρατίας.

Loecsen / Εκμάθηση της Ελληνικής από την Learn For Free

<https://www.loecsen.com/el/%CE%B5%CE%BA%CE%BC%CE%AC%CE%B8%CE%B7%CF%83%CE%B7-%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AC>

Το Loecsen είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που προσφέρει δωρεάν μαθήματα για την εκμάθηση διαφόρων γλωσσών, συμπεριλαμβανομένων των ελληνικών. Η πλατφόρμα παρέχει ένα σύνολο από δωρεάν μαθήματα και εκπαιδευτικό υλικό σε μορφή κειμένων, ήχου και εικόνων, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εκμάθηση και βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων.

Τα μαθήματα στο Loecsen είναι δομημένα σε διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, ανάλογα με τις γνώσεις του/ της χρήστη/τριας και καλύπτουν θέματα, όπως οι βασικές φράσεις και λέξεις, η προφορά, η γραμματική και η ανταλλαγή μηνυμάτων σε καθημερινές καταστάσεις. Επίσης, υπάρχουν διάφορα τεστ και ασκήσεις για την επαλήθευση της προόδου του/ της χρήστη/τριας.



Duolingo

<https://www.duolingo.com/>

Το Duolingo είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα εκμάθησης γλωσσών που παρέχει μαθήματα σε πάνω από 40 γλώσσες, συμπεριλαμβανομένης και της ελληνικής. Προσφέρει διάφορα επίπεδα εκμάθησης, από αρχάριους έως προχωρημένους, και χρησιμοποιεί μια ποικιλία μεθόδων εκμάθησης, όπως οπτικοακουστικά μαθήματα, γραπτές ασκήσεις, ακουστικές ασκήσεις και μια λειτουργία «συνομιλίας» που επιτρέπει στους χρήστες/τριες να ασκούν τη γλώσσα σε πραγματικό χρόνο.

Το Duolingo είναι διαθέσιμο δωρεάν για όλους τους/ τις χρήστες/τριες και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διάφορες συσκευές, συμπεριλαμβανομένων των υπολογιστών, των smartphone και των tablets. Επίσης, προσφέρει πιστοποιήσεις επάρκειας γλωσσικής γνώσης σε ορισμένες γλώσσες.

Ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά του Duolingo είναι η στρατηγική της «μάθησης μέσω παιχνιδιού», καθώς παρουσιάζει τη μάθηση ως μια ευχάριστη δραστηριότητα. Το παιχνίδι προσφέρει ένα σύστημα βαθμολόγησης και επιβράβευσης που δίνει επιπλέον κίνητρο στον εκπαιδευόμενο.

4learn101

<http://learn101.org/greek.php>

Η εφαρμογή Learn101 προσφέρει μια σειρά μαθημάτων για την ελληνική γλώσσα, με έμφαση τη γραμματική, τη προφορά και το λεξιλόγιο. Τα μαθήματα παρουσιάζονται στην αγγλική γλώσσα. Η εφαρμογή προσφέρει επίσης ασκήσεις και τεστ για έλεγχο της προόδου. Είναι διαθέσιμη δωρεάν στο διαδίκτυο και δεν απαιτεί εγγραφή ή εγκατάσταση ειδικού λογισμικού. Μπορεί κανείς να αποκτήσει πρόσβαση στο υλικό της εφαρμογής από οποιαδήποτε συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο.

babla

<https://www.babla.gr/>

Η babla.gr είναι μια πλατφόρμα εκμάθησης γλωσσών, που προσφέρει δωρεάν μαθήματα για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας, καθώς και άλλων γλωσσών. Η



ιστοσελίδα περιλαμβάνει διάφορα εκπαιδευτικά εργαλεία, όπως λεξιλόγιο, γραμματική, ασκήσεις και παιχνίδια.

Η *babla.gr* διαθέτει μια σειρά μαθημάτων για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας σε όλα τα επίπεδα, από αρχάριους μέχρι προχωρημένους. Οι χρήστες/τριες μπορούν να παρακολουθήσουν βιντεομαθήματα, να διαβάσουν γραμματική, να εξασκηθούν σε ασκήσεις και να παίξουν παιχνίδια. Η σελίδα παρέχει επίσης μια λίστα από λέξεις για την εξάσκηση του λεξιλογίου.

Η πλατφόρμα ανήκει στην *Bab.la GmbH*, μια εταιρεία που ιδρύθηκε το 2007 στη Γερμανία. Η εταιρεία απασχολεί μια ομάδα ειδικών στις γλώσσες και στην τεχνολογία, οι οποίοι αναπτύσσουν και διαχειρίζονται την ιστοσελίδα.

learnalanguage

<https://www.learnalanguage.com/learn-greek/>

Η ιστοσελίδα *learnalanguage.com* είναι μια πλατφόρμα εκμάθησης γλωσσών που παρέχει δωρεάν μαθήματα και πόρους για την εκμάθηση διαφόρων γλωσσών, μεταξύ των οποίων και η Ελληνική. Η ιστοσελίδα παρέχει μαθήματα σε διάφορα επίπεδα, από αρχάριους/ες έως και προχωρημένους/ες, καθώς και ασκήσεις και δραστηριότητες για τη βελτίωση της προφοράς και της γραμματικής. Επιπλέον, παρέχει πολλά διαδραστικά εργαλεία για την εκμάθηση της γλώσσας, όπως εκπαιδευτικά βίντεο, λεξικό, γραμματική, ασκήσεις προφοράς και παιχνίδια λεξιλογίου. Η ιστοσελίδα είναι διαθέσιμη σε πολλές γλώσσες και διαθέτει μια κοινότητα χρηστών/τριών που μπορεί να βοηθήσει στην εξάσκηση και στην ανταλλαγή γνώσεων.

Η ιστοσελίδα αποτελεί μέρος του *Open Education Project*, μιας πρωτοβουλίας για την παροχή δωρεάν εκπαίδευσης σε όλον τον κόσμο. Η πλατφόρμα παρέχει δωρεάν μαθήματα για πολλές γλώσσες με στόχο την προώθηση της εκπαίδευσης και της διάδοσης της γνώσης.

internetpolyglot

<https://www.internetpolyglot.com/languagelessons-greek>

Η ιστοσελίδα *internetpolyglot.com* προσφέρει μαθήματα για πολλές γλώσσες, μία από αυτές είναι και της Ελληνικής. Η ιστοσελίδα παρέχει δωρεάν μαθήματα και ασκήσεις



για την εκμάθηση της γλώσσας, όπως παιχνίδια λέξεων, ασκήσεις ακουστικής κατανόησης και ασκήσεις γραμματικής. Η ιστοσελίδα διαθέτει επίσης μια λίστα με βασικές λέξεις και φράσεις για την Ελληνική γλώσσα, χρήσιμες για ταξιδιώτες ή για αρχάριους/ες μαθητές/τριες της γλώσσας. Η internetpolyglot.com έχει δημιουργηθεί από εκπαιδευτικούς και γλωσσολόγους και στοχεύει στη βελτίωση της εκπαίδευσης και της επικοινωνίας σε παγκόσμιο επίπεδο.

Στην ιστοσελίδα αναφέρεται ότι πρόκειται για ένα πρόγραμμα ανοικτού κώδικα, το οποίο έχει αναπτυχθεί από μια ομάδα προγραμματιστών και εκπαιδευτικών. Η ομάδα αυτή έχει στόχο την παροχή δωρεάν εκπαίδευσης για την εκμάθηση πολλών γλωσσών σε όλον τον κόσμο.

ilearngreek

<https://www.ilearngreek.eu/en/>

Η iLearnGreek είναι μια εκπαιδευτική πλατφόρμα που ανήκει στο Ελληνικό Κέντρο Ευρωπαϊκών Προγραμμάτων (ΕΚΕΠ) και χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση και το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων της Ελλάδας. Η ιστοσελίδα παρέχει μαθήματα σε επίπεδα A1, A2, B1 και B2 σύμφωνα με το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες.

Οι χρήστες/τριες της iLearnGreek μπορούν να επιλέξουν το επίπεδο που τους ταιριάζει και να ακολουθήσουν τα μαθήματα σε μια σειρά σταδιακών βημάτων, προχωρώντας σε πιο προχωρημένα επίπεδα καθώς βελτιώνουν τις γνώσεις τους στη ελληνική γλώσσα. Τα μαθήματα περιλαμβάνουν οδηγίες και ασκήσεις για τον ορθό λόγο, τη γραμματική, το λεξιλόγιο, την ανάγνωση, τη γραφή και την κατανόηση της ελληνικής γλώσσας.

Επιπλέον, η iLearnGreek παρέχει δωρεάν εγγραφή και σύνδεση με την εκπαιδευτική κοινότητα της πλατφόρμας, δίνοντας τη δυνατότητα στους/στις χρήστες/τριες να ανταλλάσσουν απόψεις.



lingo

<https://www.lingo-play.com/el/%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AC-%CF%83%CE%B5-%CE%B1%CF%80%CE%B5%CF%85%CE%B8%CE%B5%CE%AF%CE%B1%CF%82-%CF%83%CF%8D%CE%BD%CE%B4%CE%B5%CF%83%CE%B7/>

Η εφαρμογή Lingo προσφέρει μαθήματα ελληνικής γλώσσας σε επίπεδα από αρχάριους έως προχωρημένους. Τα μαθήματα είναι δομημένα με βάση τα επίπεδα του Κοινού Ευρωπαϊκού Πλαισίου Αναφοράς για τις Γλώσσες και περιλαμβάνουν θεωρητικό υλικό, ασκήσεις και διάφορα παιχνίδια για να βελτιώσουν οι χρήστες/τριες τη γλωσσική τους ικανότητα.

Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη σε δύο γλώσσες, ελληνικά και αγγλικά, και μπορεί να χρησιμοποιηθεί δωρεάν από όλους τους/τις χρήστες/τριες. Ωστόσο, υπάρχουν και επιλογές επί πληρωμή, όπως η δυνατότητα πρόσβασης σε περισσότερα μαθήματα ή η δυνατότητα αγορά του πλήρους πακέτου μαθημάτων.

Μια ενδιαφέρουσα λειτουργία της εφαρμογής είναι η δυνατότητα συνεργασίας με άλλους/ες χρήστες/τριες δημιουργώντας ομάδες μάθησης και ανταλλάσσοντας γνώσεις και εμπειρίες. Η ιδιαιτερότητα της είναι ότι παρέχει live παιχνίδια με πραγματικούς παίκτες/τριες που μαθαίνουν και αυτοί την ελληνική. Αυτό δίνει κίνητρο στους μαθητές. Τέλος, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να πάρουν βεβαίωση για τις γνώσεις τους με βαθμολογία. Επιπλέον, η εφαρμογή Lingo προσφέρει και μια ευχάριστη εμπειρία χρήσης, με χαριτωμένα γραφικά και φιλική διάθεση.

4.4.3. Ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά παιχνίδια

Η ηλεκτρονική μάθηση (e-learning) αναφέρεται σε μορφές μάθησης που χρησιμοποιούν υπολογιστές και ψηφιακά μέσα για τη μετάδοση και εκμάθηση περιεχομένου. Αυτή η προσέγγιση συνδυάζει ψηφιακά εργαλεία με διαδικασίες μάθησης.



Μια ειδική κατηγορία της ηλεκτρονικής μάθησης είναι τα «σοβαρά παιχνίδια», τα οποία εξυπηρετούν εκπαιδευτικούς σκοπούς πέρα από την ψυχαγωγία. Αυτά τα παιχνίδια σχεδιάζονται με σκοπό να μεταβιβάσουν γνώσεις και δεξιότητες μέσω εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και προμελετημένων παιδαγωγικών στόχων. Αυτή η προσέγγιση προσφέρει πρακτική εξάσκηση και ανταμοιβή για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων μάθησης. (Breuer & Bente 2010)

Η εκπαίδευση μέσω ψηφιακών παιχνιδιών (digital game-based learning) επικεντρώνεται στη χρήση παιχνιδιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Σε αυτήν την προσέγγιση, το παιχνίδι χρησιμοποιείται ως μέσο για την παροχή εκπαιδευτικής εμπειρίας και την προώθηση της μάθησης. Το παιχνίδι λειτουργεί ως ένα εργαλείο για την ενίσχυση συγκεκριμένων δεξιοτήτων και γνώσεων με τη χρήση διαδραστικών στοιχείων και προκλήσεων. (Δούρη, 2020)

Σε αντίθεση με την προσέγγιση των ανοικτών εκπαιδευτικών λογισμικών, όπου οι μαθητές είναι ενεργοί συμμετέχοντες στη δημιουργία, αναζήτηση και επικοινωνία της πληροφορίας, η προσέγγιση των κλειστών εκπαιδευτικών λογισμικών είναι βασισμένη στο «ερέθισμα-αντίδραση». Εδώ, ο υπολογιστής παρέχει τις πληροφορίες και τις απαντήσεις, ενώ οι μαθητές/τριες λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση βασισμένη στην «σωστή» απάντηση. Οι συμπεριφοριστικές αυτές αρχές καθοδηγούν το σχεδιασμό των κλειστών εκπαιδευτικών λογισμικών, ενισχύοντας επιθυμητές συμπεριφορές και απαλείφοντας μη επιθυμητές μέσω αυτοματοποίησης των συναφών δεξιοτήτων. (Niederhauser & Stoddart, 2001: 18) Αυτή η προσέγγιση αντιπαραβάλλεται με τα ανοικτά εκπαιδευτικά λογισμικά που βασίζονται σε γνωστικές, κοινωνιο-πολιτιστικές και κριτικές προσεγγίσεις. (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011: 116-117).

Ως ψηφιακά περιβάλλοντα μπορούν να χαρακτηριστούν και τα εκπαιδευτικά διδακτικά παιχνίδια, που μπορούν να συμβάλουν στη διδασκαλία με σκοπό να καλλιεργηθούν δεξιότητες με ευχάριστο τρόπο. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι αρκετά δημοφιλή σε μικρούς/ες και μεγάλους/ες μαθητές/τριες, συνεπώς η ένταξη τους στη διδασκαλία μπορεί να επιφέρει ποίκιλα οφέλη όπως αύξηση κινήτρου, τόνωση του ενδιαφέροντος, ενίσχυση της αλληλεπίδρασης. Είναι σημαντικό για να έχει μαθησιακά



αποτελέσματα ένα ψηφιακό παιχνίδι να έχει ξεκάθαρα καθορισμένους μαθησιακούς στόχους (Gee, 2003)

Η ραγδαία ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών έφερε στο προσκήνιο την ενσωμάτωση της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση. Σύμφωνα με τους Deterding, Dixon, Khaled και Nacke (2011), «η παιχνιδοποίηση είναι η χρήση παιχνιδιών στοιχείων σχεδιασμού σε πλαίσια που δεν είναι παιχνίδια». Έχουν σχεδιαστεί αρκετές παιχνιδοποιημένες εφαρμογές, όπως το Audioboom, Brainscape, ClassDojo, Class Realm, Clickers, Course Hero, Duolingo, Edmodo, Kahoot!, Poll Everywhere, Quizlet, Quizizz, Socrative, Veri, Zondle. Αυτά έχουν εφαρμοστεί σε διάφορους εκπαιδευτικούς κλάδους και επίπεδα (σχολεία, κολέγια, τριτοβάθμια εκπαίδευση), σε αντικείμενα τόσο διαφορετικά όσο η χημεία (Pretorius, 2016), η ιατρική εκπαίδευση (Ismail & Mohammad, 2017), καθώς και στη διδασκαλία και εκμάθηση ξένων γλωσσών (Lam, 2014). Σύμφωνα με τον Wang (2015), υπάρχουν τρεις λόγοι για την ενσωμάτωση της παιχνιδοποίησης στη διδασκαλία. Πρώτον, δίνει τη δυνατότητα στους/στις εκπαιδευτικούς να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών σε πραγματικό χρόνο και να παρέχουν άμεση ανατροφοδότηση. Δεύτερον, έχει ως αποτέλεσμα την προαγωγή των δεξιοτήτων των μαθητών/τριών που δεν θα μπορούσαν να αναπτυχθούν διαφορετικά αν ακολουθούνταν παραδοσιακές μέθοδοι διδασκαλίας. Τρίτον, βελτιώνει τους/ τις μαθητές/τριες στη μάθηση, τα κίνητρα και τη δέσμευση.

Σε γενικές γραμμές, η παιχνιδοποίηση συμβάλλει στη βελτίωση του μαθησιακού περιβάλλοντος που ενισχύει περαιτέρω την απόκτηση γνώσεων (Παπαστεργίου, 2009). Τα μαθησιακά αποτελέσματα και η δυναμική της τάξης επηρεάζονται, επίσης θετικά (Rosas et al., 2003). Μπορεί επίσης να προκαλέσει αλλαγές στις στάσεις και τις συμπεριφορές των φοιτητών/τριών, καθώς και να αντιμετωπίσει τις εκπαιδευτικές ανάγκες διαφορετικών τύπων μαθητών/τριών (Lee & Hammer, 2011). Τα καλά σχεδιασμένα παιχνιδοποιημένα εργαλεία μπορούν να αυξήσουν τη μάθηση (Hwang, Sung, Hung & Huang, 2013) και τις μαθησιακές επιδόσεις, καθώς επιτρέπουν την στους/ στις μαθητές/τριες να επανεξετάζουν το περιεχόμενο της τάξης. Επιπλέον, οι μαθητές/τριες έλκονται από τον ανταγωνιστικό χαρακτήρα των παιχνιδιών, μαθαίνουν να διαχειρίζονται την επιτυχία και την αποτυχία και μαθαίνουν επίσης πώς να χρησιμοποιούν κριτική σκέψη και δεξιότητες επίλυσης



προβλημάτων. Οι μαθητές/τριες επιδεικνύουν θετική στάση απέναντι στην ενσωμάτωση της παιχνιδοποίησης στη μαθησιακή διαδικασία (Galbis-Córdova, Marti-Parreño & Currás Pérez, 2017) Κατά συνέπεια, η παιχνιδοποίηση γεφυρώνει την παραδοσιακή διδασκαλία στην τάξη και την μάθηση με τον ψηφιακό κόσμο (Oomen-Early & Early, 2015).

Τα παιχνιδοποιημένα εργαλεία έχουν ενσωματωθεί στη διδασκαλία και εκμάθηση ξένων γλωσσών (Hasegawa, 2015). Συχνά δίνεται έμφαση στην εκμάθηση λεξιλογίου (Faisal, 2017) ή στη συμμόρφωση στην ανάγνωση (Rodríguez-Prieto, 2014) Λιγότερες μελέτες διερευνούν τον ρόλο που διαδραματίζει η παιχνιδοποίηση στο γραμματικό περιεχόμενο. Οι μελέτες αυτές εξετάζουν κυρίως τις αντιλήψεις των μαθητών/τριών σχετικά με την αποτελεσματικότητα των παιχνιδοποιημένων εφαρμογών σε θέματα όπως τα κίνητρα. (Kapsalis κ.ά., 2020) Συνολικά, δείχνουν ότι οι μαθητές/τριες πιστεύουν ότι η παιχνιδοποίηση συμβάλλει στην εκμάθηση γλωσσών. Σε γενικές γραμμές, οι ποσοτικές ερευνητικές μελέτες που εξετάζουν το ερώτημα αν η παιχνιδοποίηση πράγματι βελτιώνει την εκμάθηση γλωσσών δεν φαίνεται να καταλήγουν σε ένα ενιαίο συμπέρασμα. Σύμφωνα με τον Faisal (2017), οι μαθητές/τριες δεν επωφελούνται σημαντικά από την εφαρμογή της επαυξημένης πραγματικότητας μέσω κινητών τηλεφώνων στην εκμάθηση ξένων γλωσσών, παρά το γεγονός ότι τα κίνητρά τους αυξάνονται. Η Rodríguez-Prieto (2014) διαπίστωσε ότι η χρήση των Clickers σε μια τάξη ισπανικής ξένης γλώσσας δεν οδήγησε σε καλύτερες επιδόσεις των μαθητών/τριών όσον αφορά τη συμμόρφωση στην ανάγνωση. Αντιθέτως, οι Medina και Hurtado (2017) καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι οι μέσες βαθμολογίες των μαθητών στις δραστηριότητες εκμάθησης λεξιλογίου αυξήθηκαν και, σύμφωνα με τις τα ευρήματα των Abrams και Walsh (2014), η παιχνιδοποίηση αύξησε επίσης τη γνώση λεξιλογίου των μαθητών/τριών. (Kapsalis κ.ά., 2020)

<https://wordwall.net/el>

Η εφαρμογή Wordwall δημιουργήθηκε από τον Peter Richardson, έναν δασκάλο από το Ηνωμένο Βασίλειο, που εργάζεται στον εκπαιδευτικό τομέα από το 2002. Ο Richardson δημιούργησε το Wordwall για να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν διαδραστικά παιχνίδια και δραστηριότητες που θα βοηθήσουν τους μαθητές να ενισχύσουν τις γνώσεις τους σε διάφορα θέματα. Από τη δημιουργία του το



2012, το Wordwall έχει γίνει δημοφιλές εργαλείο σε πολλές σχολικές και εκπαιδευτικές κοινότητες σε όλο τον κόσμο.

Η Wordwall είναι μια πλατφόρμα που δημιουργήθηκε για να βοηθήσει τους/τις εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν διαδραστικούς πόρους για την τάξη τους. Με την Wordwall, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν παιχνίδια, δραστηριότητες και διαγωνίσματα σε λίγα λεπτά, χρησιμοποιώντας μια εκτενή συλλογή από πρότυπα ή δημιουργώντας τα δικά τους πρότυπα. Η Wordwall προσφέρει περισσότερα από 40 διαφορετικά εργαλεία, συμπεριλαμβανομένων συναρπαστικών παιχνιδιών όπως quiz, crossword, match, bingo, και hangman, καθώς και διαδραστικά κουίζ, ερωτήσεις σε μορφή αναζήτησης λέξεων και πολλά άλλα.

Το Wordwall είναι εύκολο στη χρήση και επιτρέπει στους/στις εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν εκπαιδευτικά παιχνίδια και δραστηριότητες σε λίγα λεπτά, χωρίς απαραίτητα να έχουν εξειδικευμένες τεχνικές γνώσεις. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αποθηκεύουν και να μοιράζονται τις δραστηριότητες μέσω του cloud και να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών/τριών τους στον χρόνο.

Με την Wordwall, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν πόρους για διάφορα θέματα, όπως οι γλώσσες και πολλά άλλα. Επίσης, η πλατφόρμα παρέχει δωρεάν πρότυπα δραστηριοτήτων και παιχνιδιών που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι άλλοι/ες εκπαιδευτικοί και μαθητές/τριες, καθώς και μια κοινότητα χρηστών/τριών που μοιράζονται ιδέες και προτάσεις. Υπάρχουν αρκετά παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί για την ελληνική γλώσσα και είναι διαθέσιμα.

Η Wordwall παρέχει μια δωρεάν βασική έκδοση και μια επαγγελματική έκδοση με επιπλέον δυνατότητες, όπως πρόσβαση σε όλα τα πρότυπα δραστηριοτήτων και παιχνιδιών, αντίγραφο ασφαλείας και πρόσβαση σε ειδική υποστήριξη.

quizizz

<https://quizizz.com/?lng=en>

Το Quizizz δημιουργήθηκε από μια ομάδα από απόφοιτους του Indian Institute of Technology (IIT) του Δελχί της Ινδίας, το 2015. Η ομάδα περιλάμβανε τους Ankit Gupta, Deepak Joy Cheenath, και Krishnan V, οι οποίοι αποφάσισαν να δημιουργήσουν μια



εκπαιδευτική πλατφόρμα που θα βοηθούσε τους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν διαδραστικά τεστ και παιχνίδια για τους/τις μαθητές/τριες τους.

Η ομάδα είχε ως στόχο να δημιουργήσει μια πλατφόρμα που θα ήταν εύκολη στη χρήση και θα παρείχε στους/στις μαθητές/τριες έναν αστείο και διασκεδαστικό τρόπο για να μάθουν και να επεξεργαστούν τις πληροφορίες που έχουν διδαχθεί. Από τότε, το Quizizz έχει γίνει δημοφιλές σε όλο τον κόσμο και χρησιμοποιείται από εκατομμύρια μαθητές/τριες και εκπαιδευτικούς σε διάφορες χώρες.

Το Quizizz είναι μια εκπαιδευτική πλατφόρμα που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία και τη διεξαγωγή διαδραστικών τεστ και παιχνιδιών για τους/στις μαθητές/τριες. Με το Quizizz, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργούν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, αλλά και ερωτήσεις με απάντηση σε μορφή κειμένου, για να βοηθήσουν τους/στις μαθητές/τριες να επεξεργαστούν τις πληροφορίες που έχουν μάθει.

Το Quizizz παρέχει επίσης στους/στις εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών/τριών τους κατά τη διάρκεια του τεστ, και να βλέπουν τα αποτελέσματα από τα διάφορα κριτήρια που έχουν ορίσει, όπως ο χρόνος απάντησης και ο αριθμός των σωστών απαντήσεων. Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργούν τις δικές τους διαδραστικές ερωτήσεις και να μοιράζονται τα τεστ με άλλους εκπαιδευτικούς. Το Quizizz είναι επίσης γνωστό για τα παιχνίδια που προσφέρει στους/στις μαθητές/τριες, τα οποία σχετίζονται με τη διδασκαλία γλωσσών.

kahoot.com

<https://kahoot.com/schools-u/>

Το Kahoot δημιουργήθηκε από τρία άτομα από τη Νορβηγία: τους Johan Brand, Jamie Brooker και Morten Versvik. Η ιδέα για το Kahoot προέκυψε κατά τη διάρκεια ενός project που εργαζόνταν για την εκπαίδευση στη Νορβηγία, με στόχο τη βελτίωση της αλληλεπίδρασης των μαθητών/τριών στην τάξη.

Οι ιδρυτές του Kahoot δημιούργησαν την εταιρεία Kahoot AS το 2013 και έκτοτε έχει γίνει διαθέσιμο σε πολλές χώρες σε όλο τον κόσμο. Σήμερα, το Kahoot χρησιμοποιείται ευρέως στον εκπαιδευτικό χώρο, αλλά και σε πολλούς άλλους τομείς όπως η εταιρική εκπαίδευση και η ψυχαγωγία.



Το Kahoot είναι μια πλατφόρμα εκπαιδευτικών παιχνιδιών που χρησιμοποιείται από εκπαιδευτικούς σε διάφορα επίπεδα εκπαίδευσης για να βελτιώσουν την εκπαιδευτική διαδικασία και να κάνουν τη μάθηση πιο διασκεδαστική για τους/ τις μαθητές/τριες. Τα παιχνίδια Kahoot περιλαμβάνουν ερωτήσεις σε μορφή quiz, μεταξύ άλλων διασκεδαστικών δραστηριοτήτων, που σχετίζονται με την εκπαίδευση.

Το Kahoot είναι δωρεάν και οι χρήστες/τριες μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους παιχνίδια ή να χρησιμοποιήσουν τα παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί από άλλους/ες χρήστες/τριες. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Kahoot στην τάξη τους ή να δώσουν πρόσβαση στους/ στις μαθητές/τριες τους για να παίξουν από το σπίτι τους ή από οποιαδήποτε άλλη τοποθεσία.

Το Kahoot for schools and universities, είναι σχεδιασμένο για τις ανάγκες της εκπαίδευσης. Προσφέρει ένα ευέλικτο περιβάλλον για τη δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών, προσαρμοσμένων στις ανάγκες και το επίπεδο εκπαίδευσης των μαθητών.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους παιχνίδια ή να χρησιμοποιήσουν τα παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί από άλλους/ες χρήστες/τριες. Επίσης, μπορούν να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών/τριών τους, να αναλύουν τα αποτελέσματα των παιχνιδιών και να προσαρμόζουν τη διδασκαλία.

Το Kahoot for schools and universities προσφέρει επίσης εργαλεία για τη διαχείριση της τάξης, όπως η δημιουργία προφίλ μαθητών/τριών και ο έλεγχος πρόσβασης. Οι μαθητές μπορούν να συμμετέχουν στα παιχνίδια από οποιαδήποτε συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο, χρησιμοποιώντας τον κωδικό πρόσβασης.

quizlet

<https://quizlet.com/en-gb>

Το Quizlet είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα στην οποία οι χρήστες/τριες μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους μαθήματα ή να χρησιμοποιήσουν ήδη υπάρχοντα μαθήματα που έχουν δημιουργηθεί από άλλους/ες χρήστες/τριες.

Το Quizlet ιδρύθηκε το 2005 από τον Andrew Sutherland, έναν μαθητή λυκείου στη Βόρεια Καλιφόρνια των Ηνωμένων Πολιτειών. Αρχικά, δημιούργησε το Quizlet ως



ένα εργαλείο για να βοηθήσει τους φίλους του να μάθουν ιστορία, αλλά σύντομα κατάλαβε ότι υπήρχε μεγάλο ενδιαφέρον για την πλατφόρμα του και αποφάσισε να την καταστήσει διαθέσιμη σε όλους.

Σήμερα, το Quizlet έχει γίνει πολύ δημοφιλές σε όλο τον κόσμο και χρησιμοποιείται σε πολλούς τομείς, από την εκπαίδευση έως την επαγγελματική ανάπτυξη. Επιπλέον, το Quizlet έχει εξελιχθεί για να παρέχει και άλλες λειτουργίες, όπως τα παιχνίδια μνήμης. Στο Quizlet έχουν δημιουργηθεί και υπάρχουν διαθέσιμα μαθήματα για την ελληνική γλώσσα.

e-istories

<https://www.e-istories.gr/>

Η ιστοσελίδα e-istories.gr είναι μια πλατφόρμα που προσφέρει διαδραστικές ψηφιακές ιστορίες για παιδιά. Οι ιστορίες αυτές προσφέρουν μια εναλλακτική μέθοδο διδασκαλίας για τους εκπαιδευτικούς, καθώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας, των μαθηματικών, των επιστημών και πολλών άλλων θεμάτων.

Στην πλατφόρμα, οι χρήστες/τριες μπορούν να επιλέξουν από μια μεγάλη ποικιλία ψηφιακών ιστοριών, οι οποίες διατίθενται δωρεάν. Οι ιστορίες αυτές περιλαμβάνουν εικονογραφημένα βιβλία, παραμύθια και άλλες διαδραστικές ιστορίες που είναι κατάλληλες για παιδιά δημοτικού και νηπιαγωγείου. Επιπλέον, η πλατφόρμα προσφέρει εργασίες και δραστηριότητες που σχετίζονται με τις ιστορίες, προκειμένου να βοηθήσουν τα παιδιά να κατανοήσουν και να ενσωματώσουν τη γνώση που αποκτούν.

Learning Apps

<https://learningapps.org/>

Το LearningApps είναι μια εφαρμογή του Ιστού 2.0 που παρέχει παρόμοιες δυνατότητες με το Wordwall. Διαθέτει 24 πρότυπα δημιουργίας δραστηριοτήτων που μπορούν να αξιοποιηθούν στην εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας, όπως ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος, παζλ, ιπποδρομίες, συνδυασμός καρτών, ομαδική εργασία,



πολλαπλής επιλογής, κ.ά. Αυτά τα πρότυπα μπορούν να συνδυαστούν με την εισαγωγή πολυμεσικού υλικού, όπως ήχου και εικόνας.

Στο LearningApps υπάρχουν διάφορα παραδείγματα εφαρμογής για την Ελληνική ως δεύτερη/ξένη γλώσσα. Για παράδειγμα, μπορεί να δημιουργηθεί μια δραστηριότητα στον φωνολογικό τομέα που διαχωρίζει φωνήματα-γραφήματα (π.χ. β-μπ, δ-ντ, γ-γγ/γκ) ή μια άσκηση ορθογραφίας (π.χ. ακρόαση και καταγραφή λέξεων).

Η αλληλεπίδραση στο LearningApps είναι κυρίως μεταξύ του/της χρήστη/τριας και του υπολογιστή, ενώ σε ορισμένα πρότυπα (π.χ. ιπποδρομίες) οι παίκτες/τριες μπορούν να ανταγωνίζονται μεταξύ τους. Οι στόχοι κάθε δραστηριότητας διατυπώνονται από τον δημιουργό σύμφωνα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες και παρέχονται στην ελληνική γλώσσα πριν την έναρξη του παιχνιδιού.

Στο LearningApps, η ανατροφοδότηση είναι άμεση μέσω χρωμάτων (πράσινο/κόκκινο) ή μέσω της εμφάνισης/ εξαφάνισης κομματιών παζλ. Δεν υπάρχει όμως πίνακας κατάταξης ή λεπτομερής βαθμολογία, αλλά υπάρχει απλή επιβράβευση ολοκλήρωσης της δραστηριότητας.

Συνολικά, το LearningApps παρέχει μια πλατφόρμα με δυνατότητες δημιουργίας παιχνιδιών και ασκήσεων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για μάθηση και εκπαίδευση σε διάφορα πεδία.

Κοινό χαρακτηριστικό των παραπάνω εργαλείων είναι η πολυμεσικότητα. Στα πλαίσια της διαδικασίας εκμάθησης, το μαθησιακό υλικό παρουσιάζεται με ποικιλία μέσων, συμπεριλαμβανομένης της εικόνας, του ήχου και των κινούμενων γραφικών, δημιουργώντας ένα πλούσιο και πολυδιάστατο περιβάλλον. Αυτό καθιστά την εκμάθηση πιο ελκυστική, διασκεδαστική και φιλική προς τους/τις χρήστες/τριες. Η χρήση των πολυμεσικών εφαρμογών ενεργοποιεί το ενδιαφέρον και την περιέργεια των μαθητών/τριών, εμπλέκοντάς τους συναισθηματικά και παράλληλα παρακινώντας τους



μέσω προκλήσεων. (Σπαντιδάκης & Βαρσαμίδου, 2014, 35-36· Κοτοπούλης, 2013: 24-35· Ιωάννου, 2008)

Με την προσθήκη παιχνιδιού στη διαδικασία εκμάθησης, οι μαθητές/τριες έχουν την ευκαιρία να εμπλακούν σε μια διαδραστική διαδικασία, η οποία ενισχύει τα κίνητρα τους και τη δυναμική πρόσβαση, επεξεργασία και κατανόηση της πληροφορίας. Η χρήση πολυμεσικών εφαρμογών επίσης συντελεί στην ανάπτυξη γνωσιακών, συναισθηματικών και κοινωνικών δεξιοτήτων. Οι παίκτες/τριες ενθαρρύνονται να αντιμετωπίζουν προκλήσεις, να αναζητούν λύσεις και να αντιμετωπίζουν την αρνητική έκβαση ως μέρος της διαδικασίας μάθησης. (Mackay, 2013)

Τα εργαλεία αυτά προσφέρουν επίσης ευελιξία και αυτονομία στους/στις μαθητές/τριες, καθώς μπορούν να διεξάγουν τις δραστηριότητες από κινητές συσκευές και σε ασύγχρονη βάση, ενσωματώνοντας τις στην καθημερινή τους ρουτίνα. Αυτό δίνει τη δυνατότητα για επαναλήψεις και πρακτική χωρίς τους περιορισμούς χρόνου και τόπου. Ωστόσο, υπάρχει επίσης η ανάγκη για προσοχή και πειθαρχία από τους/ τις μαθητές/τριες καθώς εξασκούνται και προχωρούν στη διαδικασία επίλυσης προβλημάτων και αναζήτησης των σωστών απαντήσεων.

Ωστόσο, οι κριτικοί υποστηρίζουν ότι η πολυμεσική ενίσχυση που παρέχεται μέσω αυτών των περιβαλλόντων μπορεί να περιορίζει τη γλωσσική και κοινωνική διάσταση της μάθησης. Τα εργαλεία αυτά μπορεί να μην καλύπτουν όλες τις πτυχές της διδακτέας ύλης και να μην παρέχουν την ίδια σε βάθος και ποικιλία όπως άλλες μορφές εκμάθησης γνώση. Επιπλέον, η ενίσχυση που προκύπτει μέσω των παιχνιδιών μπορεί να φέρει μια επιφανειακή κατανόηση και να μην ενθαρρύνει την ανάλυση και την εμβάθυνση στην ανάλυση λαθών. (Young et al. 2012)

Οι εκπαιδευτικοί επίσης πρέπει να αντιμετωπίσουν την πρόκληση να βρουν τη σωστή ισορροπία μεταξύ της διασκεδαστικότητας και της σοβαρότητας στη διαδικασία της μάθησης. Είναι απαραίτητο να προσαρμόσουν τη χρήση αυτών των εργαλείων στις ανάγκες και τις δεξιότητες των μαθητών/τριων.

Στα κλειστά περιβάλλοντα εκπαίδευσης, υπάρχουν ορισμένα σημαντικά μειονεκτήματα που αξίζει να αναφερθούν. Ένα από αυτά είναι η έλλειψη ευελιξίας και



δυνατότητας προσαρμογής στις ανάγκες των μαθητών/τριών. Ειδικά όταν πρόκειται για ενήλικες που έχουν περιορισμένες ψηφιακές δεξιότητες, απαιτείται προσαρμογή των εργαλείων και των περιβαλλόντων για να ταιριάζουν στο επίπεδο ψηφιακής ικανότητας των μαθητών/τριών. Η εξισορρόπηση μεταξύ του/ της εκπαιδευτικού περιεχομένου και της διασκεδαστικότητας αποτελεί πρόκληση για τους/ τις εκπαιδευτικούς.

Παρ' όλα αυτά, η ενσωμάτωση παιγνιοποιημένων δραστηριοτήτων στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχει πολλά εκπαιδευτικά οφέλη. Είναι σημαντικό να αναγνωριστεί η παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού και των παιγνιδίων δραστηριοτήτων, καθώς αυτές μπορούν να καλύψουν ένα ευρύ φάσμα μαθητών ανεξαρτήτως ηλικίας. Ενισχύουν την αναστοχαστική σκέψη, τον προβληματισμό, και τη συνεργατική εργασία, ενώ παράλληλα κρατούν το ενδιαφέρον και την συμμετοχή των μαθητών/τριών.

Εν κατακλείδι, είναι σημαντικό να βρίσκεται η ισορροπία μεταξύ της σοβαρότητας της μάθησης και της εφαρμογής παιγνιοποιημένων περιβαλλόντων. Η εκπαιδευτική κοινότητα πρέπει να αναγνωρίζει τα οφέλη του παιχνιδιού ως εργαλείου εκπαίδευσης και να το ενσωματώνει δημιουργικά στη διαδικασία μάθησης. (Δούρη κ.ά., 2021)

4.4.4. Πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης:

Οι εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης έχουν ενταχθεί στον τομέα της εκπαίδευσης. Συμβάλλουν στον διαμοιρασμό, την επικοινωνία και την ανακάλυψη της πληροφορίας και μπορεί να οδηγήσουν στη δημιουργία μιας κουλτούρας και αίσθησης συμμετοχής σε μια κοινότητα για τους/τις μαθητές/τριες στη διαδικτυακή εκπαίδευση. Πιο αναλυτικά, οι εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης μπορεί να θεωρηθούν παιδαγωγικά εργαλεία, τα οποία αναφέρονται στη συνδεσιμότητα και την κοινωνική συνάφεια, στη συνεργατική ανακάλυψη και την ανταλλαγή πληροφοριών, στη συνδημιουργία περιεχομένου και στη συνάθροιση γνώσης. (Σοφός κ.ά., 2015)

Γενικότερα, τα πλεονεκτήματα των εφαρμογών κοινωνικής δικτύωσης στην εκπαίδευση περιλαμβάνουν τη δυνατότητα εφαρμογής αποτελεσματικών παιδαγωγικών πρακτικών, την ενθάρρυνση της συμμετοχής και της δημιουργίας κοινοτήτων, την ανάπτυξη δεξιοτήτων, τη σύνδεση του προσωπικού και του σχολικού περιβάλλοντος, και πολλά



άλλα. Επιπλέον, άλλα προσδοκώμενα οφέλη από τη χρήση των εφαρμογών κοινωνικής δικτύωσης στην εκπαίδευση είναι η ενίσχυση της συμμετοχής, της ανάπτυξης δεξιοτήτων, της διαπολιτισμικής επικοινωνίας, της κοινωνικής και συναισθηματικής νοημοσύνης, καθώς και την υποστήριξη των μαθητών/τριών με χαμηλές επιδόσεις. (Παπαχαρίτου, 2015)

Οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης iTalki και HiNative είναι διαδικτυακές πλατφόρμες που επιτρέπουν στους/στις μαθητές/τριες να επικοινωνούν με φυσικούς/ες ομιλητές/τριες της γλώσσας που μαθαίνουν. Οι μαθητές/τριες μπορούν να επιλέξουν έναν εκπαιδευτή/τρια ή ομιλητή/τρια της γλώσσας που θέλουν να μάθουν και να συνομιλήσουν μαζί του μέσω εικονικών δωματίων συνομιλίας.

Το iTalki επιτρέπει στους/στις χρήστες/τριες του να επιλέξουν από μια ποικιλία διαθέσιμων δασκάλων και να επιλέξουν το επίπεδο δυσκολίας του μαθήματος που θέλουν να λάβουν. Οι μαθητές/τριες μπορούν επίσης να επικοινωνήσουν με άλλους χρήστες/τριες/για να ανταλλάξουν γνώσεις και να ασκηθούν στη γλώσσα.

Το HiNative είναι μια πλατφόρμα όπου οι χρήστες/τριες μπορούν να θέτουν ερωτήσεις σχετικά με τη γλώσσα που μαθαίνουν και να λαμβάνουν απαντήσεις από φυσικούς/ες ομιλητές/τριες της γλώσσας. Οι χρήστες/τριες μπορούν επίσης να ακούσουν προφορικές συζητήσεις και να ανεβάσουν φωτογραφίες ή βίντεο για να λάβουν σχόλια και συμβουλές. Και οι δύο προσφέρουν δωρεάν λειτουργίες, αλλά και επιλογές επί πληρωμή.

Στο iTalki, οι χρήστες/τριες μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα σε διαθέσιμους φυσικούς ομιλητές/τριες της ελληνικής γλώσσας και να κλείσουν μαθήματα μαζί τους, με κόστος που καθορίζει κάθε καθηγητής/τρια ξεχωριστά. Επίσης, οι χρήστες/τριες μπορούν να επιλέξουν να ανταλλάξουν γλωσσικές γνώσεις με άλλους/ες χρήστες/τριες δωρεάν, αλλά οι διαθέσιμες ώρες για τη δωρεάν ανταλλαγή είναι περιορισμένες.

Η χρήση των πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας προσφέρει πολλά οφέλη για τους/τις μαθητές/τριες. Αυτές οι πλατφόρμες επιτρέπουν στους/στις μαθητές/τριες να επικοινωνούν με άλλους φυσικούς/ες ομιλητές/τριες της γλώσσας που μαθαίνουν, να ακούν και να μιλούν στη γλώσσα αυτή και να βελτιώνουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες στην πράξη.



Επιπλέον, αυτές οι πλατφόρμες μπορούν να επεκτείνουν τον κοινωνικό κύκλο του/της μαθητή/τριας και να του προσφέρουν πρόσβαση σε νέες πηγές πληροφοριών για την ελληνική γλώσσα και τον πολιτισμό της. Τέλος, αυτές οι πλατφόρμες παρέχουν στους/στις μαθητές/τριες τη δυνατότητα να εξασκήσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες σε πραγματικά περιβάλλοντα και καταστάσεις. Συνολικά, η χρήση των πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης μπορεί να αποδειχθεί ένας αποτελεσματικός τρόπος εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας.

Speaky

Η ιστοσελίδα <https://www.speaky.com/> είναι μια πλατφόρμα που σχετίζεται με την εκμάθηση γλωσσών μέσω online διαλόγου με φυσικούς/ες ομιλητές/τριες της συγκεκριμένης γλώσσας. Αυτή η πλατφόρμα λειτουργεί με την αρχή της ανταλλαγής γλωσσικών δεξιοτήτων, όπου οι χρήστες/τριες μπορούν να βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες μιλώντας με άλλα μέλη που είναι ομιλητές της γλώσσας που θέλουν να μάθουν. Οι χρήστες/τριες μπορούν να βρουν φυσικούς/ες ομιλητές/τριες της γλώσσας που θέλουν να μάθουν και να επικοινωνήσουν μαζί τους μέσω chat, ηχητικών μηνυμάτων ή ακόμη και βιντεοκλήσεων. Οι χρήστες/τριες μπορούν να εκπαιδευτούν πρακτικά στη γλώσσα μεταξύ τους, μιλώντας τόσο τη γλώσσα που ήδη γνωρίζουν όσο και τη νέα γλώσσα που θέλουν να μάθουν. Το Speaky επιτρέπει στους χρήστες/τριες να μάθουν πρακτικά, μιλώντας για καθημερινά θέματα και εμπειρίες. Αξίζει να σημειωθεί ότι, επειδή βασίζεται στην ανταλλαγή δεξιοτήτων μεταξύ χρηστών/τριών, η ποιότητα της εκμάθησης ενδέχεται να διαφέρει ανάλογα με τους/τις συνομιλητές/τριες και τη δυνατότητά τους να παρέχουν αποτελεσματική βοήθεια.

Mylanguageexchange

Η ιστοσελίδα <https://www.mylanguageexchange.com/> είναι μια πλατφόρμα που προσφέρει τη δυνατότητα στους/στις χρήστες/τριες να βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες μέσω της ανταλλαγής γλωσσικών δεξιοτήτων με άλλους/ες χρήστες/τριες ανά τον κόσμο. Η πλατφόρμα αυτή εστιάζει στην εκμάθηση γλωσσών μέσα από την αλληλεπίδραση με φυσικούς/ες ομιλητές/τριες και τη δυνατότητα πρακτικής εξάσκησης. Οι χρήστες/τριες μπορούν να βρουν άλλους/ες χρήστες/τριες που είναι φυσικοί/ες ομιλητές/τριες της γλώσσας που θέλουν να μάθουν και να ανταλλάξουν γλωσσικές



δεξιότητες. Οι χρήστες/τριες μπορούν να συνομιλούν με άλλους χρήστες/τριες με διαφορετική μητρική γλώσσα, προσφέροντας τη γλώσσα που ήδη γνωρίζουν και μαθαίνοντας τη νέα γλώσσα που θέλουν. Εκτός από τη γλώσσα, οι χρήστες/τριες μπορούν να μοιραστούν και να μάθουν περισσότερα για την κουλτούρα των διαφορετικών χωρών μέσω των ανταλλαγών. Η πλατφόρμα MyLanguageExchange αποτελεί μια εξαιρετική ευκαιρία για τους χρήστες/τριες που θέλουν να βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες με αυθεντική αλληλεπίδραση και πρακτική εξάσκηση. Παρόμοιες λειτουργίες προσφέρει και η LingoGlobe.

Lingbe

Το <https://www.lingbe.com/> είναι μια πλατφόρμα που σχετίζεται με την εκμάθηση γλωσσών μέσω πρακτικής εξάσκησης με φυσικούς/ες ομιλητές/τριες της συγκεκριμένης γλώσσας. Αυτή η πλατφόρμα βασίζεται στην ιδέα της ανταλλαγής γλωσσικών δεξιοτήτων με άλλους χρήστες/τριες, προσφέροντας σε όσους/ες θέλουν να μάθουν μια νέα γλώσσα τη δυνατότητα να εξασκούν την προφορική δεξιότητα με φυσικούς/ες ομιλητές/τριες. Οι χρήστες/τριες μπορούν να επιλέξουν τη γλώσσα που θέλουν να μάθουν και να εξασκούν τις προφορικές τους δεξιότητες μιλώντας με φυσικούς/ες ομιλητές/τριες της συγκεκριμένης γλώσσας. Οι χρήστες/τριες καλούνται να βοηθήσουν άλλους χρήστες/τριες να μάθουν τη γλώσσα τους, ενώ ανταμείβονται με χρόνο συνομιλίας στη γλώσσα που θέλουν να μάθουν. Οι χρήστες/τριες μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω φωνητικών κλήσεων και να δημιουργήσουν συνεδρίες εξάσκησης. Η πλατφόρμα Lingbe προσφέρει μια ενδιαφέρουσα προσέγγιση για την εκμάθηση γλωσσών με πρακτική εξάσκηση και αυθεντική αλληλεπίδραση με φυσικούς/ες ομιλητές/τριες.

InterPals Penpals

Το "InterPals Penpals" είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που διευκολύνει τη δημιουργία διεθνών φιλικών σχέσεων μέσω της ανταλλαγής μηνυμάτων με άλλους χρήστες/τριες από διάφορες χώρες. Η βασική ιδέα πίσω από το InterPals Penpals είναι να συνδέσει ανθρώπους από διαφορετικά μέρη του κόσμου που ενδιαφέρονται να μάθουν για νέες κουλτούρες, γλώσσες και να κάνουν νέες φιλίες. Οι χρήστες/τριες μπορούν να δημιουργήσουν ένα προφίλ που περιέχει πληροφορίες για τον εαυτό τους, τα ενδιαφέροντά τους και τις γλώσσες που θέλουν να μάθουν ή να μοιραστούν. Οι χρήστες/τριες μπορούν



να επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω του συστήματος μηνυμάτων που προσφέρει η πλατφόρμα, επιτρέποντας την ανταλλαγή απόψεων, εμπειριών και γνώσεων. Οι χρήστες/τριες μπορούν να εξασκηθούν στην εκμάθηση μιας νέας γλώσσας, ανταλλάσσοντας μηνύματα με φυσικούς/ες ομιλητές/τριες της επιθυμητής γλώσσας. Το InterPals Penpals διαθέτει φόρουμ και κοινότητα, όπου οι χρήστες/τριες μπορούν να συζητούν θέματα που αφορούν τις γλώσσες, τα ταξίδια και πολλά άλλα. Η πλατφόρμα InterPals Penpals αποτελεί έναν ενδιαφέροντα τρόπο για γνωριμία με ανθρώπους από διάφορες χώρες και βελτίωσης των γλωσσικών δεξιοτήτων μέσω εξερεύνησης νέων κουλτουρών.

Busuu

Η Busuu είναι μία εφαρμογή εκμάθησης γλωσσών που ιδρύθηκε το 2008 από τους Bernhard Niesner και Adrian Hilti. Παρέχει μαθήματα για την εκμάθηση περισσότερων από 12 γλωσσών, συμπεριλαμβανομένης της ελληνικής. Η Busuu είναι δομημένη με την αρχή της κοινότητας, επιτρέποντας στους χρήστες/τριες να αλληλεπιδρούν με φυσικούς ομιλητές της γλώσσας που μαθαίνουν. Το Busuu παρέχει μια ποικιλία από μαθήματα και ασκήσεις για τις γλώσσες που προσφέρει. Οι χρήστες/τριες μπορούν να μάθουν γραμματική, λεξιλόγιο, προφορά και άλλες γλωσσικές δεξιότητες. Το Busuu επιτρέπει την ανταλλαγή γραπτών και προφορικών ασκήσεων με φυσικούς ομιλητές της γλώσσας. Αυτό δίνει τη δυνατότητα πρακτικής εξάσκησης και ανταπόκρισης σε αυθεντικές καταστάσεις. Οι χρήστες/τριες μπορούν να παρακολουθούν την πρόοδό τους, την αναβάθμιση των γλωσσικών τους δεξιοτήτων και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση. Το Busuu προσφέρει πιστοποιητικά για τις γλωσσικές δεξιότητες και αποτελεί μια ευρέως αναγνωρισμένη πλατφόρμα για την εκμάθηση γλωσσών, προσφέροντας μια ποικιλία εργαλείων και δυνατοτήτων για την προσαρμογή της μάθησης στις ανάγκες του/ τις κάθε χρήστη/τριας.

Fluent Future

Το fluentfuture είναι μια πλατφόρμα ανταλλαγής γλωσσών με βάση την κοινότητα. Μέσω της οποίας μπορεί κανείς να μάθει γλώσσες δωρεάν χρησιμοποιώντας τη βάση δεδομένων για να έρθει σε επαφή με μέλη που επιθυμούν να μάθουν τη γλώσσα του ή μπορεί να επιλέξει να πληρώσει για μαθήματα από καθηγητή/τρια διαπιστευμένο από το σύστημα αξιολόγησης fluentfuture για εξατομικευμένα μαθήματα. Στόχος της σελίδας



είναι να ελαχιστοποιήσει το κόστος εκμάθησης μιας νέας γλώσσας υποστηρίζοντας την ανταλλαγή γλωσσών και ενθαρρύνοντας την online διδασκαλία από επαγγελματίες καθηγητές και εθελοντές μέσω άμεσα διαθέσιμων εργαλείων τρίτων, όπως το Skype. Χρησιμοποιώντας τη σελίδα των προφίλ και τα φίλτρα αναζήτησης, μπορεί κανείς να βρει ακριβή προφίλ καθηγητών με το κατάλληλο κόστος και να εξετάσει τα σχόλια που έχουν λάβει από άλλα μέλη σχετικά με τη διδασκαλία τους. Το πιλοτικό πρόγραμμα που διαθέτει με την κωδική ονομασία Project Teresopolis ξεκινάει τώρα, όπου οι εθελοντές του fluentfuture προσφέρουν online μαθήματα γλώσσας σε παιδιά από φτωχές οικογένειες στην Teresopolis της Βραζιλίας για να βελτιώσουν την πρόσβασή τους σε ευκαιρίες μάθησης.

WeSpeke

Το "WeSpeke" είναι μια πλατφόρμα που στοχεύει στην προώθηση της γλωσσικής ανταλλαγής και εκμάθησης μέσω της επικοινωνίας με φυσικούς ομιλητές/τριες της γλώσσας. Η ιδέα είναι να συνδέσει ανθρώπους που θέλουν να μάθουν μια νέα γλώσσα με φυσικούς ομιλητές αυτής της γλώσσας, προσφέροντας μια ευκαιρία για πρακτική εξάσκηση και αυθεντική αλληλεπίδραση. Οι χρήστες/τριες μπορούν να βρουν φυσικούς ομιλητές/τριες της γλώσσας που θέλουν να μάθουν και να επικοινωνήσουν μαζί τους μέσω της πλατφόρμας. Το WeSpeke δημιουργεί μια κοινότητα χρηστών/τριών που μοιράζονται το κοινό ενδιαφέρον για τη γλωσσική μάθηση και ανταλλαγή. Η πλατφόρμα προσφέρει διάφορες δραστηριότητες και ασκήσεις για την εκμάθηση της γλώσσας, συμπεριλαμβανομένων των προφορικών και γραπτών ασκήσεων. Η πλατφόρμα μπορεί να προσαρμοστεί στις ανάγκες και τους στόχους κάθε χρήστη/τριας, επιτρέποντας την εξατομίκευση της μάθησης. Συνολικά, το WeSpeke προσφέρει έναν τρόπο διασκεδαστικό και αποτελεσματικό για να βελτιώσει κανείς τις γλωσσικές του δεξιότητες μέσω της πρακτικής επικοινωνίας με φυσικούς ομιλητές.

Polyglot Club

Το "Polyglot Club" είναι μια κοινότητα που συνδέει ανθρώπους από διάφορες χώρες με στόχο την ανταλλαγή γλωσσικών δεξιοτήτων και την προώθηση της πολύγλωσσης εκμάθησης. Η πλατφόρμα προσφέρει μια ποικιλία δραστηριοτήτων και εργαλείων που ενθαρρύνουν την επικοινωνία και την ανταλλαγή μεταξύ ανθρώπων που



μιλούν διαφορετικές γλώσσες. Οι χρήστες/τριες μπορούν να βρίσκουν άλλους χρήστες/τριες που θέλουν να μάθουν τη γλώσσα τους και να ανταλλάσσουν μαζί τους μηνύματα, συνομιλίες και δραστηριότητες. Το Polyglot Club διοργανώνει φυσικές συναντήσεις, εκδηλώσεις σε διάφορες πόλεις, όπου τα μέλη μπορούν να συναντηθούν από κοντά και να εξασκηθούν στις γλωσσικές τους δεξιότητες. Οι χρήστες/τριες μπορούν να προσφέρουν ή να αναζητούν μαθήματα σε διάφορες γλώσσες με άλλα μέλη της κοινότητας. Η πλατφόρμα παρέχει φόρουμ όπου οι χρήστες/τριες μπορούν να συζητούν θέματα που αφορούν τις γλώσσες και να ανταλλάσσουν πόρους και συμβουλές. Το Polyglot Club αποτελεί έναν ενεργό και δυναμικό χώρο για όσους ενδιαφέρονται να μάθουν νέες γλώσσες, να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους και να αλληλεπιδράσουν με ανθρώπους από διαφορετικές κουλτούρες.

Ο Ρόλος των Κοινωνικών Δικτύων στην Εκμάθηση της Ελληνικής Γλώσσας

Στον ψηφιακό αυτό κόσμο, τα κοινωνικά δίκτυα έχουν αναδειχθεί ως πανίσχυρα εργαλεία που μπορούν να συνδράμουν αποτελεσματικά στην εκμάθηση γλωσσών, με την εξοικείωση των χρηστών/τριών με τις κοινωνικές πλατφόρμες να αποτελεί έναν σημαντικό παράγοντα. Σε αυτό το κεφάλαιο, θα εξετάσουμε πώς τα Facebook, LinkedIn, Instagram, TikTok και Twitter/X μπορούν να αποτελέσουν ισχυρά εργαλεία για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας. (Παπαχαρίτου, 2015)

Η πολυπολιτισμική φύση των κοινωνικών δικτύων αποτελεί έναν πολύτιμο πόρο για τους/ τις μαθητές/τριες. Στο Facebook, το LinkedIn, το Instagram, το TikTok και το Twitter, χρήστες/τριες από διάφορες χώρες και πολιτισμούς συμμετέχουν σε μια δυναμική ανταλλαγή γνώσεων. Αυτή η ποικιλομορφία παρέχει την ευκαιρία για αυθεντική πρακτική και επικοινωνία σε πραγματικό περιβάλλον, καθιστώντας την εκμάθηση πιο διασκεδαστική και αποτελεσματική. (Παπαχαρίτου, 2015)

Ένας σημαντικός παράγοντας που διακρίνει τα κοινωνικά δίκτυα είναι η ευελιξία που προσφέρουν στους χρήστες/τριες. Η δυνατότητα πρόσβασης σε ποικιλία γλωσσών και περιεχομένου από οποιαδήποτε συσκευή με σύνδεση στο διαδίκτυο επιτρέπει στους μαθητές/τριες να ασκούνται ανά πάσα στιγμή. Έτσι, οι χρήστες/τριες μπορούν να αναπτύξουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες από την άνεση του σπιτιού τους ή ακόμη και κατά τη διάρκεια των μετακινήσεών τους. (Zhang, 2009)



Επιπλέον, τα κοινωνικά δίκτυα προσφέρουν μια πλούσια γκάμα περιεχομένου. Από κείμενα και εικόνες στο Instagram, μέχρι βίντεο στο TikTok και σύντομα μηνύματα στο Twitter, οι χρήστες/τριες έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν διάφορες γλωσσικές δεξιότητες. Αυτό ενθαρρύνει την εκφραστικότητα, τη δημιουργικότητα και την αυτοπεποίθηση στη χρήση της ελληνικής γλώσσας. Ακόμα, έχουν δημιουργηθεί ομάδες στο Facebook με κοινό ενδιαφέρον των μελών την εκμάθηση των ελληνικών, όπως η «Learn Greek through Song» και η «Learn Greek by locals». Εκεί οι χρήστες/τριες αλληλεπιδρούν ανταλλάσσουν γνώσεις και υλικό οργανώνουν συναντήσεις και άλλα. (Παπαχαρίτου, 2015)

Συνολικά, τα κοινωνικά δίκτυα, όπως το Facebook, το LinkedIn, το Instagram, το TikTok και το Twitter/X, μπορούν να αποτελέσουν πολύτιμα εργαλεία για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας. Η ποικιλία γλωσσών, η ευελιξία, το πλούσιο περιεχόμενο και η δυναμική πολυπολιτισμικότητα που προσφέρουν ενισχύουν την εμπειρία εκμάθησης και δημιουργούν ένα ευχάριστο και αποτελεσματικό περιβάλλον για τους/ τις μαθητές/τριες που επιδιώκουν να εμβαθύνουν στην ελληνική γλώσσα και κουλτούρα. (Παπαχαρίτου, 2015)

Η Συμβολή του YouTube στην Εκμάθηση της Ελληνικής Γλώσσας

Το YouTube έχει αναδειχθεί σε μία από τις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης και εκπαιδευτικής πηγής στον κόσμο. Η δυναμική του περιβάλλοντος προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία για την εκμάθηση γλωσσών, συμπεριλαμβανομένης και της ελληνικής. Στο παρόν κεφάλαιο, θα διερευνήσουμε πώς το YouTube μπορεί να συμβάλει στην εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας, παρέχοντας πλούσιο εκπαιδευτικό περιεχόμενο, προωθώντας τη γλωσσική αλληλεπίδραση και διευκολύνοντας την πρακτική εξάσκηση. (Chang & Chang, 2014; Damronglaohapan & Stevenson, 2013; Medoukali, 2015; Saputra & Fatimah, 2018)

Ποικιλία Εκπαιδευτικού Περιεχομένου

Το YouTube προσφέρει μεγάλη ποικιλία εκπαιδευτικών καναλιών και βίντεο που επικεντρώνονται στην εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας. Από μαθήματα γραμματικής και λεξιλογίου μέχρι προφορική εξάσκηση και συνομιλία, οι χρήστες/τριες έχουν πρόσβαση



σε ποικίλο περιεχόμενο που προσαρμόζεται στις ανάγκες και τις δεξιότητες που θέλουν να αναπτύξουν. Υπάρχουν κανάλια που αφορούν την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης /ξένης χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το κανάλι «SolidarityNow e-Lab» που απευθύνεται σε ξένους/ες που επιθυμούν να μάθουν ελληνικά αλλά και αρκετά που στηρίζουν την κατάκτηση της μητρικής γλώσσας για παιδιά προσχολικής ηλικίας αλλά και ενισχυτικά, σε σχέση με τη σχολική ύλη, βίντεο για μαθητές/τριες Δημοτικού, Γυμνασίου και Λυκείου, όπως το κανάλι «Ainos» που περιέχει διάφορα βινεο-μαθήματα για πολλές τάξεις και τα μαθήματα. (Damronglaohapan & Stevenson, 2013)

Γλωσσική Αλληλεπίδραση και Πρακτική Εξάσκηση

Ένα από τα βασικά στοιχεία της εκμάθησης μιας γλώσσας είναι η αλληλεπίδραση. Το YouTube διευκολύνει τη γλωσσική αλληλεπίδραση μέσω σχολίων, συζητήσεων και διαδραστικών δραστηριοτήτων. Τα κανάλια με εκπαιδευτικό περιεχόμενο προωθούν διαγωνισμούς, γρίφους και συζητήσεις που απαιτούν συμμετοχή, ενθαρρύνοντας τους/τις μαθητές/τριες να εφαρμόσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες σε πραγματικές καταστάσεις. (Chang & Chang, 2014)

Πρότυπα Προφορικής Επικοινωνίας

Ένα από τα πιο πολύτιμα στοιχεία του YouTube για την εκμάθηση γλωσσών είναι η δυνατότητα να ακούγονται διάφορες φωνές και προφορές. Οι μαθητές/τριες μπορούν να προσαρμόσουν την προφορά τους μέσω της μίμησης των ηχογραφημένων δειγμάτων, βελτιώνοντας έτσι τη δική τους εκφορά και κατανόηση. (Damronglaohapan & Stevenson, 2013)

Εμβάθυνση στον Πολιτισμό

Το YouTube παρέχει επίσης πλούσιο περιεχόμενο σχετικά με τον ελληνικό πολιτισμό, την ιστορία, τα έθιμα και τις παραδόσεις. Αυτό βοηθά τους/τις μαθητές/τριες να κατανοήσουν το πλαίσιο εντός του οποίου χρησιμοποιείται η γλώσσα, καθιστώντας την εκμάθηση πιο ενδιαφέρουσα και εμπλουτιστική. (Medoukali, 2015)

Προκλήσεις και Κριτική



Ωστόσο, παρά τα πολλά οφέλη, υπάρχουν και προκλήσεις που σχετίζονται με τη χρήση του YouTube για την εκμάθηση γλωσσών. Η έλλειψη ποιότητας σε ορισμένα βίντεο και η ανάγκη κριτικής σκέψης είναι σημαντικοί παράγοντες. Οι μαθητές/τριες πρέπει να μάθουν να αξιολογούν την ακρίβεια και την αξιοπιστία των πηγών. (Saputra & Fatimah, 2018)

Στον ψηφιακό, το YouTube προσφέρει απaráμιλλες ευκαιρίες για την εκμάθηση των γλωσσών. Από το πλούσιο εκπαιδευτικό περιεχόμενο μέχρι την πρακτική άσκηση και τη γλωσσική αλληλεπίδραση, το YouTube μπορεί να αποτελέσει ένα ισχυρό εργαλείο για όσους επιθυμούν να εκμεταλλευτούν τη δύναμη της πλατφόρμας για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας. Ωστόσο, η επιτυχία απαιτεί κριτική σκέψη, επιλεκτικότητα και διάθεση για συνεχή βελτίωση. (Saputra & Fatimah, 2018)

4.4.5. MALL

Η σημαντική εξέλιξη των κινητών συσκευών αλλά και η εξάπλωση της χρήσης του ίντερνετ μαζί με άλλους κοινωνικό – οικονομικούς παράγοντες συνέβαλαν σε μία προσπάθεια «εκμετάλλευσης» των τεχνολογικών μέσων προς όφελος της εκπαίδευσης και της μάθησης του λεξιλογίου ειδικότερα και των γλωσσών γενικότερα.

Απόρροια όλων των παραπάνω, είναι η εμφάνιση της υποβοηθούμενης μάθησης μέσω φορητών συσκευών ή Mobile Assisted Language Learning (MALL). Κατά καιρούς παρατηρούμε διάφορους ορισμούς για την MALL. Ενδεικτικά αναφέρουμε τους O' Malley et al. (2005) οι οποίοι θεωρούν πως «η μάθηση μέσω κινητών συσκευών είναι οποιοδήποτε είδος μάθησης που συμβαίνει όταν ο εκπαιδευόμενος δε βρίσκεται σε έναν σταθερό προσδιορισμένο τόπο ή η μάθηση που συμβαίνει όταν ο/η εκπαιδευόμενος/η εκμεταλλεύεται τα πλεονεκτήματα που προσφέρονται από τις κινητές τεχνολογίες» και τους Georgiev, Georgieva, & Smrikarov (2004) οι οποίοι ορίζουν πως «η μάθηση μέσω κινητών συσκευών είναι μια μορφή μάθησης από απόσταση και ηλεκτρονικής μάθησης».

Συγκεκριμένα, νέες και διαρκώς εξελισσόμενες εφαρμογές του MALL παρέχουν τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους της ξένης γλώσσας να χρησιμοποιήσουν διαδικτυακά μέσα με σκοπό τη βελτίωση των γλωσσικών τους ικανοτήτων. Όλο και πιο



διαδραστικά εργαλεία είναι πλέον διαθέσιμα συμπεριλαμβανομένου του quizlet, του WhatsApp, Excell@EnglishpolyU, του kahoot αλλά και του quizizz. (Kohnke, Zhang, & Zou, 2019; Gupta & Whinney, 1997)

Η υιοθέτηση και χρήση των νέων αυτών μεθόδων διδασκαλίας στην εκμάθηση του λεξιλογίου αποτελεί αναμφίβολα μια καινοτομία στην εκπαίδευση, η οποία προσφέρει μαθησιακά, κοινωνικά και ψυχολογικά οφέλη.

Συνεχίζοντας, παρά το γεγονός πως το MALL αποτελεί μια καινούρια πρακτική στον χώρο της εκπαίδευσης και ειδικότερα της εκμάθησης γλωσσών, ωστόσο, οι θεωρίες που την περιβάλλουν ανασύρονται εύκολα από αυτές που είναι εγκαθιδρυμένες εδώ και χρόνια. Θεωρίες συμπεριφορισμού, γνωστικές, η ζώνη εγγύτερης ανάπτυξης, θεωρίες κοινωνικής εκμάθησης αλλά και η θεωρία του νόμου του αποτελέσματος πλαισιώνουν και ενισχύουν τη χρήση των φορητών συσκευών στη διαδικασία της μάθησης. (Vygotsky, 1978 στο Fageeh, 2013)

Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με τις γνωστικές θεωρίες, υπάρχουν τρία είδη μνήμης: Η αισθητηριακή, η βραχύχρονη και η μακρόχρονη μνήμη. Μέσω εμπειρικής εξέτασης παρατηρήθηκε συσχέτιση μεταξύ της κατάκτησης του λεξιλογίου και της προφορικής βραχύχρονης μνήμης (Gupta & Whinney, 1997; Greffe, Linden, Majerus, & Poncelet, 2005 στο Fageeh, 2013). Έτσι, γίνεται αντιληπτό πως η χρήση πολυμέσων, ως διέγερση, προσφέρει οπτικο-ηχητικά αλλά και λεκτικά ερεθίσματα ως ηχητικά σχήματα μέσω διαφορετικών τρόπων λήψης των ερεθισμάτων. Τα πολυτροπικά εργαλεία, με τη σειρά τους απευθύνονται σε διάφορους τύπους μαθητών/τριών και μαθησιακών διαδικασιών σε κάθε εκπαιδευτικό σκηνικό. (Fageeh, 2013). Τέλος, σύμφωνα με τον Mayer (2005), το υλικό προς διδασχή οφείλει να προσαρμόζεται με τέτοιο τρόπο, ώστε να μειώνεται το φορτίο της μάθησης. Αυτό, έρχεται σε απόλυτη συμφωνία με τη διαδικασία της υποβοηθούμενης μάθησης μέσω φορητών συσκευών.

Η ζώνη εγγύτερης ανάπτυξης, προτείνει πως η μάθηση έρχεται σε τρία στάδια. Στο πρώτο στάδιο οι εκπαιδευόμενοι/ες είναι ικανοί/ες να επιτύχουν ή να λύσουν προβλήματα βασιζόμενοι/ες στην υπάρχουσα γνώση και στις δεξιότητές τους. Το επόμενο στάδιο, στο οποίο εμφανίζεται και η ζώνη της εγγύτερης ανάπτυξης, είναι εκείνο κατά το οποίο οι



εκπαιδευόμενοι/ες επεξεργάζονται ένα πρόβλημα το οποίο ανήκει σε υψηλότερο επίπεδο από αυτό που έχουν κατακτήσει. Αυτό προκαλεί σύγχυση και κούραση. Τέλος, κατά το τρίτο στάδιο πρέπει να παρασχεθεί στους/ στις εκπαιδευόμενους/ες ένα ικρίωμα, πάνω στο οποίο θα χτιστούν οι γνώσεις και οι δεξιότητες, ώστε να μπορεί να λύσουν το πρόβλημα μόνοι/ες τους. Η πρόταση αυτής της θεωρίας είναι πως οι εκπαιδευόμενοι/ες δουλεύουν σε μια κατάσταση καθοδήγησης και ανάπτυξης. (Vygotsky, 1978 στο Fageeh, 2013). Η χρήση φορητών συσκευών μπορεί να παροτρύνει τους εκπαιδευόμενους να ξεπεράσουν το επίπεδο γνώσεων και δεξιοτήτων τους με την χρήση τους ως ικρίωμα (Fageeh, 2013).

Σύμφωνα με τη θεωρία της κοινωνικής μάθησης του Bandura οι πράξεις των ανθρώπων είναι στενά συνδεδεμένες με τις επιπτώσεις τους. Κατά αυτό είναι φυσικό οι εκπαιδευόμενοι/ες να μπορούν να προσδιορίσουν τα αποτελέσματα των ενεργειών τους. Η μάθηση, λοιπόν, εισάγεται μέσα από τέσσερις βασικούς παράγοντες: προσοχή, διατήρηση, αναπαραγωγή και κίνητρο. Όλα τα παραπάνω φαίνεται να απαντώνται κατά τη χρήση των κινητών τηλεφώνων στην εκμάθηση του λεξιλογίου. (Fageeh, 2013)

Τέλος, ο Thorndike (Thorndike, 1905 στο Fageeh, 2013), με τη θεωρία του νόμου του αποτελέσματος, υποστηρίζει πως ο/η εκπαιδευόμενος/η υιοθετεί τον δρόμο (προς την μάθηση) στον οποίο βρίσκει την μικρότερη αντίσταση και που ταυτόχρονα οδηγεί στη μεγαλύτερη ικανοποίηση. Αυτή η θεωρία υποστηρίζεται σημαντικά από το παράδειγμα της μάθησης μέσω δοκιμής-σφάλματος. (Simpson & Stansberry, 2008 στο Fageeh, 2013). Όπως είναι φυσικό, τα κινητά και οι εφαρμογές τους, μπορούν να παρέχουν στον/ στη χρήστη/τρια επαναλαμβανόμενες ευκαιρίες συμμετοχής σε μια δραστηριότητα με την υιοθέτηση δράσεων οι οποίες οδηγούν σε θετικά ή αρνητικά αποτελέσματα. Με αυτόν τον τρόπο, αυξάνεται το κίνητρο του αλλά και η συμμετοχή του/της εκπαιδευόμενου/ης στη διαδικασία της μάθησης (Erickson, 1974 στο Fageeh, 2013).

Σε έρευνα που διενεργήθηκε σχετικά με το Excell@EnglishpolyU, από τους Kohnke, Zhang, και Zou (2019), φάνηκε πως έναν μήνα μετά, όλοι/ες οι εκπαιδευόμενοι/ες που έπαιζαν το παιχνίδι σημείωσαν σημαντική πρόοδο. Το Excell@EnglishpolyU όπως και φαίνεται να επέδρασε διευκολυντικά στην εκμάθηση του λεξιλογίου, επίσης λειτούργησε και ως βοήθημα για την ενίσχυση της διατήρησης των γνώσεων των μαθητών. Το συμπέρασμά είναι πως τα κινητά και τα παιχνίδια λεξιλογίου είναι ικανά να



αποτελέσουν μια γόνιμη οδό ώστε οι εκπαιδευόμενοι να αναπτύξουν και να πολλαπλασιάσουν τις γνώσεις τους αλλά και να τις διατηρήσουν.

Οι Kusumayanthi και Rusmiyati (2021), μέσα από τη δική τους μελέτη σημειώνουν πως η εμπλοκή των μαθητών/τριών επηρεάζει σημαντικά την ακαδημαϊκή τους απόδοση αλλά και την συμπεριφορά τους απέναντι στο μάθημα. Μέσα από τη μελέτη τους είναι έκδηλο πως οι μαθητές διατηρούν υψηλό επίπεδο εμπλοκής, καθώς η μάθηση μέσα από παιχνίδια στο Kahoot, φαίνεται να τους κεντρίζει το ενδιαφέρον και να μην είναι πια μονότονη. Οι μαθητές, μέσα από τα παιχνίδια στο Kahoot, συμμετέχουν πιο ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, ρωτούν και απαντούν με μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Οι μαθητές/τριες σε αυτήν την έρευνα φαίνεται να μας έδειξαν πως η μάθηση του λεξιλογίου, μέσω της συγκεκριμένης πλατφόρμας, είναι πιο αποτελεσματική καθώς ήταν πιο εύκολο για τους μαθητές να θυμούνται το λεξιλόγιο που απέκτησαν μέσα από το παιχνίδι. Το kahoot ακόμη φαίνεται να λειτουργεί ως αποτελεσματικό εργαλείο αξιολόγησης μέσω των διαδικτυακών τεστ που αυτό προσφέρει. Αξίζει να σημειωθεί επίσης πως οι μαθητές αντέδρασαν θετικά όταν ο καθηγητής χρησιμοποίησε το kahoot στην αρχή του μαθήματος με σκοπό να «σπάσει τον πάγο» δημιουργώντας έτσι ένα ευχάριστο κλίμα. Ο συνεργατικός- ανταγωνιστικός χαρακτήρας του παιχνιδιού το καθιστά κατάλληλο εκπαιδευτικό εργαλείο στην εκμάθηση λεξιλογίου.

Οι μελέτη των Namaziandost, Shafiee, και Suryadi (2020), εστιάζει στην επίδραση της εφαρμογής άμεσων μηνυμάτων, WhatsApp, στην εκμάθηση των αγγλικών ως ξένης γλώσσας. Κατά τη μελέτη οι μαθητές και οι μαθήτριες χωρίστηκαν σε δύο ομάδες, οι οποίες συμπλήρωσαν τεστ όπου θα έπρεπε να προσπαθήσουν να αναγνωρίσουν τη σημασία όσον λέξεων μπορούσαν. Η μία ομάδα αποτελούνταν από αυτούς που θα έκαναν μάθημα με τον “κλασσικό” τρόπο και η άλλη ομάδα θα αποτελούσε το πειραματικό κομμάτι με την εκμάθηση λεξιλογίου μέσω της εφαρμογής. Οι μαθητές/τριες της δεύτερης ομάδας, θα έπρεπε να αλληλεπιδράσουν με το κείμενο που τους είχε αποσταλλεί, να στείλουν μηνύματα μεταξύ τους αλλά και με τον καθηγητή. Με την ολοκλήρωση της έρευνας έγινε έλεγχος με τη συμπλήρωση, από μέρους των μαθητών, τεστ ώστε να παρατηρήσουν οι ερευνητές το ποσοστό κατάκτησης του λεξιλογίου. Σύμφωνα με τα τεστ υπήρξε μεγάλη διαφορά ανάμεσα στις δύο ομάδες. Πιο συγκεκριμένα, οι συμμετέχοντες



στη δεύτερη ομάδα τα πήγαν πολύ καλύτερα από αυτούς στην πρώτη. Ειδικότερα, παρατηρήθηκε, πως η εμπλοκή των μαθητών της δεύτερης ομάδας στη διαδικασία της μάθησης ήταν μεγαλύτερη. Το γεγονός πως οι μαθητές/τριες ήταν σε θέση να βλέπουν τα μηνύματα ανά πάσα στιγμή λειτούργησε καταλυτικά σε αυτό. Δηλαδή, οι μαθητές μπορούσαν να συμμετέχουν στη διαδικασία χωρίς να χάνεται ποτέ η διάυλος επικοινωνίας μεταξύ τους αλλά και με τον καθηγητή. Τέλος, είχαν τον χρόνο να σκεφτούν αρκετά καλά πριν δώσουν μια απάντηση, κάτι το οποίο στο περιβάλλον της τάξης είναι αδύνατον. Αυτό φυσικά τους έδωσε την ευκαιρία να αποφύγουν λάθη μιας γρήγορης και χωρίς σκέψη απάντησης.

Σύμφωνα με την έρευνα των Moh. Mansur και Dian Fadhilawati (2019) που διεξήχθη σε 40 μαθητές/τριες Ισλαμικού Λυκείου στο Kota Blitar, έδειξε πως το λεξιλόγιο των μαθητών βελτιώθηκε σημαντικά συνοδευόμενο από τη θετική στάση των μαθητών οι οποίοι επιθυμούσαν να συνεχίσει η εκπαίδευση τους κατά αυτόν τον τρόπο. Οι μαθητές/τριες ακόμη, απέκτησαν κίνητρα για την εκμάθηση λεξιλογίου, ανέπτυξαν τις κοινωνικές τους σχέσεις ενώ με προθυμία έκαναν τις εργασίες που έδωσε ο καθηγητής για το σπίτι.

Επιπλέον, όσον αφορά την έρευνα του Abdulaziz B. Sanosi (2018) στο κολλέγιο ανθρωπιστικών επιστημών στο πανεπιστήμιο Prince Sattam Bin Abdulaziz της Σαουδικής Αραβίας, η αποτελεσματικότητα της εφαρμογής quizlet συνδέεται άμεσα με τον αυξημένο ρόλο που έρχεται να παίζει η τεχνολογία σε όλες της πτυχές της ζωής μας. Οι νέες γενιές μαθητών/τριών έχουν συνηθίσει να χρησιμοποιούν έξυπνες συσκευές σερφάροντας στο διαδίκτυο και εκτελώντας ταυτόχρονα περισσότερες απ' τις καθημερινές τους εργασίες. Σύμφωνα με τον Abdulaziz B. Sanosi (2018), το MALL μέσω της εφαρμογής του quizlet αποτελεί ένα ιδανικό περιβάλλον για μάθηση. Συγκεκριμένα, παρέχει τη δυνατότητα να εμπλακούν οι μαθητές/τριες ενεργά τόσο μέσα στην τάξη όσο και έξω από αυτήν. Η εφαρμογή δηλαδή επιτρέπει μέσω της ζωντανής λειτουργίας να συνεργαστούν οι μαθητές/τριες με άλλες ομάδες με σκοπό να μοιραστούν πληροφορίες και να ανταλλάξουν απαντήσεις στις ερωτήσεις του λεξιλογίου. Επιπλέον, υλικό για μελέτη έχει σχεδιαστεί, ώστε να καλύψει τις ανάγκες αυτονομίας των εκπαιδευόμενων. Οι μαθητές μπορούν να ολοκληρώσουν διάφορες ασκήσεις, να αξιολογήσουν τη λεξιλογική τους κατανόηση και



να συμμετάσχουν σε μια παιγνιώδη μαθησιακή διαδικασία. Μπορούμε ακόμη να καταλήξουμε στο συμπέρασμα πως η εφαρμογή μπορεί να αλλάξει τη μαθησιακή εμπειρία των μαθητών/τριών εξαιτίας της ψηφιοποίησης των καρτών, κάτι που αποδεικνύει και η μαζική αποδοχή του προγράμματος από τους/ τις εκπαιδευόμενους/ες (Ashcroft & Imrie). Αυτά τα χαρακτηριστικά της εφαρμογής αλλά και τα αποτελέσματα της προαναφερόμενης έρευνας καθιστούν το quizlet και κατ' επέκταση το MALL ιδανικό εκπαιδευτικό εργαλείο για τη διδασκαλία και εκμάθηση λεξιλογίου τόσο για τους δασκάλους όσο και για τους/ τις μαθητές/τριες.

Η έρευνα που διεξήχθη σε 40 μαθητές/τριες Ισλαμικού Λυκείου στο Kota Blitar έδειξε, σύμφωνα με τους Moh. Mansur και Dian Fadhilawati (2019), πως το λεξιλόγιο των μαθητών/τριών βελτιώθηκε σημαντικά συνοδευόμενο από τη θετική στάση των μαθητών/τριών οι οποίοι επιθυμούσαν να συνεχίσει η εκπαίδευση τους κατά αυτόν τον τρόπο. Οι μαθητές/τριες ακόμη, απέκτησαν κίνητρα για την εκμάθηση λεξιλογίου, ανέπτυξαν τις κοινωνικές τους σχέσεις ενώ με προθυμία έκαναν τις εργασίες που έδωσε ο καθηγητής για το σπίτι. Σύμφωνα με ευρήματα οι μαθητές/τριες που χρησιμοποίησαν το Quizlet «ένιωθαν πιο ενθουσιώδεις, δεν βαρέθηκαν και είχαν μεγάλο ενδιαφέρον για την εκμάθηση λεξιλογίου Moza Abdullah Al-Malki (2020). Στην ίδια μελέτη αναφέρεται ότι οι συμμετέχοντες έδειξαν προθυμία να χρησιμοποιούν λειτουργίες Quizlet, όπως π.χ. Flashcards, Match, Spelling και Quizlet ζωντανά. Οι συμμετέχοντες ότι ενθουσιάστηκαν με το διαγωνιστικό κλίμα στο Quizlet live και έμαθαν το λεξιλόγιο πιο γρήγορα. Το Quizlet όχι μόνο δημιούργησε ένα προκλητικό και ανταγωνιστικό περιβάλλον αλλά και ένα συνεργατικό περιβάλλον μάθησης. Η πλειοψηφία των συμμετεχόντων/ουσών επιβεβαίωσε ότι έμαθαν από Quizlet τι σημαίνει συλλογική δουλειά. Η χρήση του Quizlet δημιούργησε μια αίσθηση αυτονομίας. Δεδομένου ότι τα πιο εξέχοντα ευρήματα της μελέτης συσχετίστηκαν με τη βελτίωση της απόδοσης των μαθητών/τριών στο λεξιλόγιο.

Δεν παύουν, βέβαια, να ενυπάρχουν ακόμη ορισμένες αδυναμίες στην αξιοποίηση των φορητών συσκευών στη γλωσσική διδασκαλία και συγκεκριμένα στην εκμάθηση λεξιλογίου. Αυτές εγείρουν προβληματισμό για τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να ενισχυθούν οι σημερινοί/ες εκπαιδευτικοί στην κατεύθυνση να αξιοποιούν συστηματικά



τα υπάρχοντα τεχνολογικά μέσα με δομές και προγράμματα συνεχούς επιμόρφωσης και ανάδειξης των νέων δυνατοτήτων που προκύπτουν από την επιστημονική έρευνα.

Κατά την έρευνα των Kohnke, Zhang, και Zou (2019) ξεχωρίζουν δύο σημεία που μας υποδεικνύουν κάποιους περιορισμούς που μπορεί να συναντήσει κανείς κατά τη χρήση των φορητών συσκευών στην εκμάθηση του λεξιλογίου. Για παράδειγμα, έχει παρατηρηθεί πως κάποιοι συμμετέχοντες/ουσες ενώ στα αρχικά τεστ δήλωναν πως γνώριζαν κάποιες λέξεις στα τελικά τεστ που ακολούθησαν στο τέλος του προγράμματος απάντησαν πως δεν αναγνώριζαν αυτές τις ίδιες λέξεις. Επίσης, φάνηκε ότι οι συμμετέχοντες έχουν μεγαλύτερη επιτυχία στην αναγνώριση των πιο «δύσκολων» λέξεων. Στο περιβάλλον της τάξης κάτι τέτοιο δε θα συνέβαινε, καθώς θα δίνονταν από τον εκπαιδευτή η ίδια βαρύτητα για όλες τις λέξεις.

Επιπλέον, στη μελέτη των Namaziandost, Shafiee, και Suryadi (2020) γίνεται εμφανές πως για να πετύχει μια τέτοια προσπάθεια, όπως το MALL, ο/η καθηγητής/τρια θα πρέπει να είναι πολύ καλά προετοιμασμένος και να προγραμματίσει σωστά ώστε να υπάρξει ένας διαχωρισμός του τι πρέπει να διδαχθεί μέσα στο περιβάλλον της τάξης και τι έξω από αυτό. Πρέπει να βρει, δηλαδή, εκείνες τις δραστηριότητες που θα κάνουν ενδιαφέρον το μάθημα μέσα και έξω από την τάξη, κάτι το οποίο είναι δύσκολο και όχι πάντα εφικτό. Επίσης, σημαντικό είναι οι καθηγητές/τριες να αξιολογούν και να επιλέγουν με πολύ προσοχή τις εφαρμογές για την εκμάθηση λεξιλογίου που θα χρησιμοποιήσουν. Πλέον, υπάρχουν πολλές τέτοιες εφαρμογές οι οποίες όμως, δεν συμμορφώνονται πάντα με τον παιδαγωγικό χαρακτήρα της εκπαίδευσης. Τέλος, σε μία εφαρμογή άμεσων μηνυμάτων, όπως είναι το WhatsApp, είναι πολύ εύκολο οι μαθητές/τριες να χάσουν την ευκαιρία να παραθέσουν ερωτήματα, να σχολιάσουν και να επιχειρηματολογήσουν πάνω σε ένα θέμα, καθώς ο ρυθμός της συζήτησης είναι πολύ γρήγορος. Έτσι, είναι πιθανό να μην προλάβει κάποιος μαθητής/τρια να μιλήσει σχετικά με το θέμα που θα ήθελε στην ομαδική συζήτηση.

Εμπόδια στη χρήση της ηλεκτρονικής μάθησης αναφέρονται και σε χρονικούς περιορισμούς (Erarslan & Topkaya, 2017), αλλά και σε χρονοβόρα και δαπανηρή διαδικασία δημιουργίας οπτικοακουστικών συσχετισμών λέξεων με εικόνες. Η πρόσφατη μελέτη των Law Szee Huei, Melor Md Yunus και Harwati Hashim (2021) κάνει αναφορά



στον ανταγωνιστικό χαρακτήρα της εφαρμογής που πιθανότατα αποτελεί αποθαρρυντικό παράγοντα επιλογής του quizizz.

Οι Lam et al. (2018) ισχυρίστηκαν ότι οι νεότεροι/ες μαθητές/τριες η απροθυμία να χρησιμοποιήσετε το Quizlet «είναι πιθανώς επειδή το Quizlet είναι αποκλειστικά ένα εργαλείο εκμάθησης γλωσσών, όχι ένα παιχνίδι που μπορούν να παίξουν οι μαθητές/τριες για διασκέδαση»

Τέλος, το εύρημα της έρευνας Moza Abdullah Al-Malki (2020) εντόπισε την ανάγκη βελτίωσης των σχεδιαστών του Quizlet μέσω της ενσωμάτωσης περισσότερων γλωσσικών δεξιοτήτων κατά την εκμάθηση λεξιλογίου έτσι ώστε το λεξιλόγιο μαθαίνεται σε ένα αυθεντικό πλαίσιο. Στοιχείο πολύ σημαντικό για τη καθημερινή χρήση της γλώσσας.

Ο Dizon (2016), διαπίστωσε ότι η πλειοψηφία των συμμετεχόντων/ουσών στη μελέτη προτίμησαν να χρησιμοποιήσουν το Quizlet μέσω κινητών, αν και οι υπολογιστές πρόσφεραν περισσότερες δυνατότητες και πληροφορίες. Ωστόσο, στη μελέτη του Chien (2013), Οι περισσότεροι/ες από τους/ τις συμμετέχοντες/ες δεν χρησιμοποίησαν το Quizlet στα κινητά επειδή δεν μπορούσαν να έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο χρησιμοποιώντας τα κινητά τους. Επομένως, γίνεται αντιληπτή η δυσκολία που μπορεί να συναντήσουν οι μαθητές/τριες κατά τη μάθηση μέσω MALL που αφορά την σύνδεση στο διαδίκτυο.

4.4.5.1. Εκπαιδευτικές εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα

Greek conversation / γεια σου

Η εφαρμογή Greek conversation / γεια σου είναι μια εφαρμογή για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας, η οποία απευθύνεται σε εφήβους/ες και ενήλικες μαθητές/τριες επιπέδου B1-Γ1. Προσφέρει πρακτικές και ρεαλιστικές συνομιλίες μεταξύ ελληνόφωνων ομιλητών/τριών, που βοηθούν στη βελτίωση της κατανόησης προφορικού λόγου, της προφοράς και της επικοινωνίας στα ελληνικά.



Η εφαρμογή περιλαμβάνει πάνω από 300 σενάρια συνομιλιών σε διάφορα θέματα, όπως η καθημερινή ζωή, το επάγγελμα, οι σχέσεις, η εκπαίδευση, η υγεία, η διασκέδαση και άλλα. Η εφαρμογή παρέχει, επίσης, εξειδικευμένα μαθήματα για την εκμάθηση διαφόρων γλωσσικών δομών, όπως η αντωνυμία, οι ρηματικές εκφράσεις, οι χρονικές προτάσεις και πολλά άλλα.

Η εφαρμογή Greek conversation / γεια σου διατίθεται δωρεάν στο Google Play Store και το Apple App Store.

Greek words quiz

Η εφαρμογή Greek Words Quiz είναι μια διασκεδαστική εφαρμογή που βοηθά στην εκμάθηση και την εξάσκηση στη χρήση ελληνικών λέξεων. Η εφαρμογή παρουσιάζει διάφορες λέξεις στην οθόνη και ζητάει από τον/ την χρήστη/τρια να επιλέξει τη σωστή μετάφραση από μια λίστα επιλογών. Απευθύνεται κατά κύριο λόγο σε παιδιά επιπέδου A1.

Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη για κινητές συσκευές με λειτουργικό σύστημα Android και έχει σχεδιαστεί ειδικά για αρχάριους/ες στην ελληνική γλώσσα. Προσφέρει διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας και περιέχει πάνω από 1000 ελληνικές λέξεις.

Greek grammar test

Η εφαρμογή Greek grammar test απευθύνεται σε έφηβους/ες και ενήλικες και παρέχει εξάσκηση στην γραμματική της ελληνικής γλώσσας. Πιο συγκεκριμένα η εξάσκηση αφορά στα μέρη του λόγου ουσιαστικά, ρήματα (χρόνοι, φωνές), επίθετα, αλλά και στο λεξιλόγιο εξασκώντας βασικές φράσεις. Η εφαρμογή δεν είναι δομημένη σε μορφή παιχνιδιού και έχει σχετικά απλή μορφή. Το επίπεδο στο οποίο απευθύνεται είναι B1- Γ2 καθώς περιέχει αρκετά δύσκολες ερωτήσεις γραμματικής και σπάνιες λέξεις.

Learn Greek από την Innovation Apps

Η Learn Greek προσφέρει μόνο ηχογραφήσεις στα ελληνικά και απευθύνεται σε ενήλικες.

Η Learn Greek είναι μία δωρεάν εφαρμογή για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας που παρέχεται από την μη κερδοσκοπική οργάνωση Language Transfer. Προσφέρει ακουστικά μαθήματα για την εκμάθηση της γλώσσας σε επίπεδο A1.



Ling App

Η Ling App είναι μια εκπαιδευτική εφαρμογή προσφέρει μαθήματα διαφορετών γλωσσών όπως και των ελληνικών. Βοηθάει τους χρήστες/τριες να μάθουν ελληνικά μέσω ασκήσεων, παιχνιδιών και διαλόγων απευθύνεται σε εφήβους και ενήλικες από το επίπεδο Α1 και μπορεί να αξιοποιηθεί έως το Γ1 .

Οι μαθητές/τριες μπορούν να ασκηθούν σε διάφορες δραστηριότητες, όπως την ακρόαση και την ανάγνωση κειμένων, τη γραμματική, το λεξιλόγιο και την προφορά. Η εφαρμογή παρέχει επίσης φωνητική αναγνώριση για να βοηθήσει τους χρήστες/τριες να βελτιώσουν την προφορά τους και να εξασκηθούν στην ακρόαση και κατανόηση προφορικού λόγου.

Η Ling App διαθέτει ακόμα μια κοινότητα χρηστών/τριών, όπου οι μαθητές/ες μπορούν να αλληλεπιδράσουν με άλλους/ες χρήστες/τριες που μαθαίνουν την ίδια γλώσσα. Αυτό δίνει την ευκαιρία στους χρήστες/τριες να εξασκηθούν στην επικοινωνία μεταξύ τους και να ανταλλάσσουν τις γνώσεις τους.

Greek Alphabet Academy - Η εφαρμογή αυτή παρέχει μαθήματα για την εκμάθηση του ελληνικού αλφαβήτου. Είναι διαθέσιμη για κινητές συσκευές iOS και Android. Η εφαρμογή περιλαμβάνει έναν οδηγό προφοράς και ένα σύνολο ασκήσεων για την εξάσκηση των χρηστών/τριών στην αναγνώριση των γραμμάτων και την προφορά τους.

Επιπλέον, η εφαρμογή παρέχει διαδραστικά παιχνίδια για να βοηθήσει τους χρήστες/τριες να εξασκηθούν στη χρήση του ελληνικού αλφαβήτου και να μάθουν νέες λέξεις και φράσεις. Η εφαρμογή Greek Alphabet είναι δωρεάν για λήψη και χρήση, αλλά περιλαμβάνει διαφημίσεις. Κατά κύριο λόγο απευθύνεται σε εφήβους/ες και ενήλικες επιπέδου Α1.

GreekPod101

Η GreekPod101 παρέχει ποικιλία μαθημάτων για την εκμάθηση της ελληνικής, συμπεριλαμβανομένων θεμάτων, όπως η γραμματική, η προφορά, η κατανόηση προφορικού λόγου. Τα μαθήματα περιλαμβάνουν ηχητικά αρχεία, βίντεο, γραπτό υλικό και διάφορες ασκήσεις. Απευθύνεται σε εφήβους και ενήλικες επιπέδου Α1- Γ1



Επιπλέον, το GreekPod101 παρέχει ποικίλα θεματικά μαθήματα, όπως καθημερινές συνομιλίες, συχνές φράσεις, πολιτιστικές πληροφορίες και συμβουλές για την ενσωμάτωση της γλώσσας στην καθημερινή ζωή.

Για τη χρήση του GreekPod101, συνήθως απαιτείται συνδρομή, και οι χρήστες/τριες έχουν πρόσβαση σε ποικίλο υλικό ανάλογα με το επίπεδο συνδρομής που επιλέγουν, όμως υπάρχει και η δυνατότητα δωρεάν εγγραφής με περιορισμένη πρόσβαση.

Drops

Η Drops είναι μία εφαρμογή που προσφέρει μαθήματα για την εκμάθηση περισσότερων από 40 γλωσσών, συμπεριλαμβανομένης της ελληνικής. Η εφαρμογή χρησιμοποιεί εικόνες και παιχνίδια. Δημιουργήθηκε από την Language Drops το 2015. Είναι καλά σχεδιασμένη, προσφέρει δυνατότητα αποθήκευσης των αγαπημένων λέξεων. Επίσης υπάρχουν κάποια “challenges” στα οποία μπορούν να συμμετέχουν οι χρήστες/τριες. Η εφαρμογή στοχεύει στην εκμάθηση λεξιλογίου και είναι ιδανική για εφήβους/ες και ενήλικες σε επίπεδο A1-A2.

Learn Greek από την Bravolol

Η εφαρμογή "Learn Greek" από την Bravolol είναι μια δημοφιλής εφαρμογή μάθησης της ελληνικής γλώσσας για κινητές συσκευές, όπως φαίνεται από τις λήψεις που έχει στο google play. Η Bravolol είναι γνωστή για τις εφαρμογές μάθησης γλωσσών που προσφέρει, καλύπτοντας μια ευρεία γκάμα γλωσσών παγκοσμίως.

Η εφαρμογή "Learn Greek" προσφέρει διάφορες λειτουργίες για να βοηθήσει τους χρήστες/τριες να μάθουν την ελληνική γλώσσα, όπως καθημερινό λεξιλόγιο, παρουσιάζοντας καθημερινές λέξεις και φράσεις με προφορά, μετάφραση και παραδείγματα χρήσης. Η εφαρμογή οργανώνει το λεξιλόγιο σε διάφορες κατηγορίες όπως αριθμοί, χρώματα, φαγητά, κτλ.. Επίσης, περιλαμβάνει διασκεδαστικά παιχνίδια που βοηθούν τους χρήστες/τριες να ενισχύσουν την κατανόηση λεξιλογίου. Τέλος, η εφαρμογή προτείνει μια σειρά από μαθήματα και δραστηριότητες για συστηματική μάθηση της γλώσσας. Απευθύνεται σε εφήβους/ες και ενήλικες επιπέδου A1-B2.

Μάθετε Ελληνικά 6000 λέξεις από την FunEasyLearn



Η εφαρμογή "Μάθετε Ελληνικά 6000 λέξεις" από την FunEasyLearn είναι μια εφαρμογή μάθησης της ελληνικής γλώσσας που στοχεύει στην ενίσχυση του λεξιλογίου και της γενικής γνώσης της γλώσσας. Αυτή η εφαρμογή είναι μέρος της FunEasyLearn που παρέχει εφαρμογές μάθησης για διάφορες γλώσσες. Η εφαρμογή παρέχει μια μεγάλη γκάμα από λέξεις και φράσεις σε διάφορες κατηγορίες, βοηθώντας τους χρήστες/τριες να επεκτείνουν το λεξιλόγιό τους, ενώ παρέχει τη δυνατότητα ακρόασης της σωστής προφοράς της κάθε λέξης, οι οποίες είναι οργανωμένες σε κατηγορίες. Η εφαρμογή περιλαμβάνει διάφορα τεστ, δοκιμασίες και παιχνίδια για να βοηθήσει τους χρήστες/τριες να εξασκηθούν και να ενισχύσουν τις γνώσεις τους. Τέλος, υπάρχει η δυνατότητα προσαρμογής στο επίπεδο και το ρυθμό μάθησης κάθε χρήστη/τρια. Το κοινό που απευθύνεται είναι έφηβοι/ες και ενήλικες επιπέδου A1-B1.

Learn Greek with FSI από τον James Christou

Η Learn Greek with FSI είναι μια εφαρμογή εκμάθησης της ελληνικής που απευθύνεται κατά βάση σε ενήλικες αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από εφήβους/ες σε επίπεδο εκμάθησης A1-Γ1. Περιέχει κουίζ για την εκμάθηση του λεξιλογίου, γραμματικές ασκήσεις με παράλληλη επεξήγηση της γραμματικής και τις κλίσης των γραμματικών τύπων. Η ιδιαιτερότητα της είναι ότι διαθέτει κείμενα με δυνατότητα ακρόασης της αφήγησης στα οποία ο χρήστης/τρια μπορεί να δει και την μετάφραση.

Learn Greek- 50 Languages από την 50 languages

Η εφαρμογή "Learn Greek - 50 Languages" από την 50 languages είναι μια εκπαιδευτική εφαρμογή που στοχεύει να διδάξει την ελληνική γλώσσα σε ανθρώπους που μιλούν άλλες γλώσσες. Η 50 languages προσφέρει μια σειρά από εφαρμογές μάθησης γλωσσών για διάφορες γλώσσες παγκοσμίως. Τα κύρια χαρακτηριστικά της εφαρμογής "Learn Greek - 50 Languages" περιλαμβάνουν: λεξιλόγιο και φράσεις σε διάφορες κατηγορίες, όπως αριθμοί, χρόνοι, επαγγέλματα, φαγητά και πολλά άλλα. Παρέχει προφορική εξάσκηση με προφορικά παραδείγματα και ασκήσεις. Ακόμα, περιέχει δοκιμασίες και παιχνίδια για αξιολόγηση των γνώσεων. Το κοινό της είναι έφηβοι/ες και ενήλικες επιπέδου A1-B1.



Learn Greek- 5000 words από την Fun Easy Learn

Η εφαρμογή "Learn Greek - 5000 words" από την Fun Easy Learn είναι μια εκπαιδευτική εφαρμογή που στοχεύει στο να βοηθήσει τους/τις χρήστες/τριες να μάθουν και να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους στην ελληνική γλώσσα. Η Fun Easy Learn είναι γνωστή για τις εφαρμογές μάθησης γλωσσών που προσφέρει, καλύπτοντας πολλές γλώσσες παγκοσμίως. Η εφαρμογή προσφέρει ένα εκτενές λεξιλόγιο από 5000 λέξεις και φράσεις σε διάφορες κατηγορίες. Παρέχει, επίσης, δυνατότητα ακρόασης της σωστής προφοράς κάθε λέξης. Περιλαμβάνει διάφορα είδη δοκιμασιών και παιχνιδιών για την ενίσχυση της μάθησης και της κατανόησης των λέξεων. Τέλος, δίνεται η δυνατότητα παρακολούθησης της προόδου. Απευθύνεται κυρίως σε εφήβους/ες και ενήλικές σε επίπεδο A1-B1.

Learn Greek Conversation από την Sachjean

Το Easy Greek είναι ένα πρόγραμμα από την Learn Greek Conversation που βοηθάει στην εκμάθηση ελληνικών με αυθεντικό και διασκεδαστικό τρόπο. Μέσα από συνεντεύξεις από ανθρώπους στους δρόμους της Αθήνας, αλλά και διαφορετικά είδη δημιουργικών μορφών για τα εβδομαδιαία βίντεο που ανεβάζουν στο κανάλι τους στο YouTube, αλλά και στον ιστότοπο. Τα τρία πρώτα επεισόδια γυρίστηκαν τον Μάιο του 2018.

Στο εβδομαδιαίο podcast, έχει θέματα από την Ελλάδα και όλο τον κόσμο, με παράλληλη επεξήγηση λέξεων και εκφράσεων και απάντησης στις ερωτήσεις του κοινού. Τα μέλη του Easy Greek έχουν πρόσβαση σε διαδραστικά κείμενα και bonus περιεχόμενο, ώστε να μπορούν να μαθαίνουν συγχρόνως με την παρακολούθηση των βίντεο. Το πρόγραμμα απευθύνεται κυρίως σε ενήλικες αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από εφήβους. Προϋποθέτει βασική γνώση ελληνικών, επομένως το επίπεδο που μπορεί να αξιοποιηθεί εποικοδομητικά είναι A2-B2

Free Greek by Nemo από τη Nemo Apps LLC

Η εφαρμογή "Free Greek by Nemo" από τη Nemo Apps LLC είναι μια εκπαιδευτική εφαρμογή για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας. Η Nemo Apps LLC είναι γνωστή για τις εφαρμογές μάθησης γλωσσών που αναπτύσσει για διάφορες γλώσσες



παγκοσμίως. Προσφέρει ευρεία γκάμα λέξεων και φράσεων, οργανωμένες σε διάφορες κατηγορίες όπως αριθμοί, φαγητά, επαγγέλματα και άλλα ενώ προφέρει ηχητικά την λέξη και φράση. Περιλαμβάνει διάφορους τύπους ασκήσεων και δοκιμασιών για να βοηθήσει στην εξάσκηση των γνώσεων. Απευθύνεται σε ενήλικες και εφήβους/ες επιπέδου A1-A2

Phrasebook Greek Lite από την Planetinrocket

Η εφαρμογή "Phrasebook Greek Lite" από την Planetinrocket είναι μια εφαρμογή που προσφέρει βασικές φράσεις και λέξεις στην ελληνική γλώσσα. Ο σκοπός της είναι να βοηθήσει τους χρήστες/τριες να επικοινωνήσουν σε απλές και καθημερινές φράσεις κατά τη διάρκεια ταξιδιών ή επαγγελματικών δραστηριοτήτων. Απευθύνεται κυρίως σε ενήλικες και εφήβους/ες επιπέδου A1-A2.

Kids Learn Speak Greek από την creativemobileapps.com

Η εφαρμογή Learn and Speak Greek έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει στη βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων. Λειτουργεί ως προσωπικός καθηγητής γλωσσών. Είναι χρήσιμη τόσο για παιδιά όσο και για ενήλικες επιπέδου A1-A2 και βοηθά στην εύκολη εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας μέσω εικόνων ήχων και παιχνιδιών.

Greek Vocabulary-Learn Greek από τη Loxo apps

Το "Greek Vocabulary-Learn Greek" από τη Loxo apps είναι μια εφαρμογή εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας, σχεδιασμένη για να βοηθήσει τους χρήστες/τριες να βελτιώσουν το λεξιλόγιό τους και τις γλωσσικές τους δεξιότητες στα ελληνικά. Η εφαρμογή προσφέρει διάφορα εργαλεία, όπως εξάσκηση λεξιλογίου, γραμματικής, προφοράς και άλλες δραστηριότητες που στοχεύουν στη βελτίωση της επικοινωνίας στα ελληνικά. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί από εφήβους/ες και από ενήλικες επιπέδου A1-A2.

Greek master 10000 sentences

Greek Sentence Master περιέχει χιλιάδες προτάσεις που χρησιμοποιούνται στην καθημερινή ζωή, με ηχογραφημένη την προφορά της κάθε πρότασης. Στοχεύει στην εκμάθηση της γλώσσας μέσω της δημιουργίας προτάσεων. Απευθύνεται κυρίως σε εφήβους/ες και ενήλικες. Το επίπεδο είναι από A1, καθώς περιέχει από τις πιο απλές προτάσεις και μπορεί να φανεί χρήσιμη μέχρι και σε επίπεδο αφού περιέχει και κάποιες



πιο ιδιαίτερες εκφράσεις. Ακόμα, παρέχονται κουίζ για έλεγχο της προόδου των χρηστών/τριών. Μια άλλη παρόμοια εφαρμογή ονομάζεται Greek Sentences Notebook. Περιέχει 10.000 σημειώσεις προτάσεων που μπορούν να βοηθήσουν στην εκμάθηση ελληνικών προτάσεων. Η κάθε σημείωση λειτουργεί με την μορφή flashcard και υπάρχει η δυνατότητα ακρόασης της πρότασης και μετακίνησης της σημείωσης στις θέσεις «Εμαθα» και «Θυμάμαι».

Modern Greek verbs και learnbots

"Modern Greek Verbs" και το learnbots είναι εφαρμογές που σχετίζονται με την εκμάθηση των ρημάτων της ελληνικής γλώσσας. Βοηθούν τους/τις μαθητές/τριες να κατανοήσουν και να χρησιμοποιήσουν την κλίση και τις διάφορες μορφές των ρημάτων σε διάφορους χρόνους, πρόσωπα, αριθμούς και λοιπές μορφές. Περιλαμβάνουν λίστες ρημάτων και παραδείγματα φράσεων που περιέχουν τα ρήματα, καθώς επίσης και εξηγήσεις για τους χρόνους, τις εγκλίσεις και τους παθητικούς/ενεργητικούς τύπους.

Αυτού του είδους οι εφαρμογές είναι χρήσιμες για όσους επιθυμούν να βελτιώσουν την κατανόηση και τη χρήση των ρημάτων στην ελληνική γλώσσα, είτε ως μητρική γλώσσα είτε ως δεύτερη/ξένη γλώσσα. Επομένως, απαιτείται για την ορθή χρήση της εφαρμογής επίπεδο B1.

Μαθαίνουμε τις ελληνικές λέξεις με το smart teacher

Η εφαρμογή Μαθαίνουμε τις ελληνικές λέξεις με το smart teacher στοχεύει στην εκμάθηση της ελληνικής από μικρά παιδιά, όμως μπορεί να αξιοποιηθεί μέχρι και από ενήλικες καθώς ο σχεδιασμός της το επιτρέπει. Περιέχει ποικιλία θεματολογίας λεξιλογίου με διάφορα κουίζ αξιολόγησης, ασκήσεις γραφής λέξεων και άλλες. Ακόμα, υπάρχει η δυνατότητα ακρόασης της προφοράς των λέξεων. Το επίπεδο που απευθύνεται είναι A1-A2.

Ελληνικά από την SC Metalanguage Pro SRL

Η εφαρμογή Ελληνικά είναι σχεδιασμένη με ζωντανά χρώματα και παιδικά μοτίβα και στοχεύει στην εκμάθηση της ελληνικής από μικρά παιδιά. Περιέχει ποικιλία θεματολογίας λεξιλογίου με διάφορες διαδραστικές ασκήσεις γραφής λέξεων. Το επίπεδο



που απευθύνεται ξεκινά από Α1 και μπορεί να φτάσει και Β2 καθώς υπάρχουν αρκετά σπάνιες λέξεις σε πολλές περιπτώσεις.

Ελληνικά Fun Easy learn

Η εφαρμογή "Ελληνικά Fun Easy Learn" είναι μια δημοφιλής εκπαιδευτική εφαρμογή που σχεδιάστηκε για να βοηθήσει τους χρήστες/τριες να μάθουν την ελληνική γλώσσα μέσα από μια διασκεδαστική και δομημένη προσέγγιση. Η εφαρμογή περιέχει λίστες λέξεων και φράσεων σε διάφορα θεματικά πεδία, που καλύπτουν καθημερινή επικοινωνία. Διαδραστικά μαθήματα, διάφορες μορφές ασκήσεων, όπως επιλογή της σωστής λέξης, συμπλήρωση κενών, αντιστοίχιση εικόνας με λέξη κ.α.. διαθέτει επιλογή ήχου για τις λέξεις και τις φράσεις για βελτίωση της προφοράς. Τέλος, γίνεται παρακολούθηση της προόδου και των επιδόσεων καθώς ο/ η χρήστη/τρια προχωράει στα μαθήματα. Είναι χρήσιμη για εφήβους/ες και ενήλικες από το επίπεδο Α1 μέχρι και Β2.

Vocly

Η Vocly είναι μία εφαρμογή για την εκμάθηση της ελληνικής που απευθύνεται εφήβους και ενήλικες, όμως μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από παιδιά μεγαλύτερης ηλικίας. Περιέχει κυρίως κοινές λέξεις της ελληνικής, με δυνατότητα ακρόασης της προφοράς. Ακόμα, παρέχει κουίζ για έλεγχο της προόδου. Το επίπεδο των εκπαιδευόμενων που μπορεί να χρησιμοποιηθεί είναι Α1-Α2.

Tobo Greek

Η Tobo Greek μία εφαρμογή για την εκμάθηση της ελληνικής που απευθύνεται σε εφήβους/ες και ενήλικες όμως μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από παιδιά μεγαλύτερης ηλικίας. Περιέχει κυρίως κοινές φράσεις και λέξεις της ελληνικής για την ανάπτυξη του λεξιλογίου, με δυνατότητα ακρόασης της προφοράς. Ακόμα, διαθέτει κουίζ για έλεγχο της προόδου. Το επίπεδο των εκπαιδευόμενων που μπορεί να φανεί χρήσιμη η συγκεκριμένη εφαρμογή είναι Α1-Α2.

Learn Greek language kidsTube

Η Learn Greek language kidsTube είναι μία εφαρμογή για την εκμάθηση της ελληνικής που απευθύνεται σε παιδιά, όμως μπορεί να χρησιμοποιηθεί ακόμα και από



εφήβους/ες και ενήλικες. Περιέχει κυρίως κοινές φράσεις και λέξεις της ελληνικής για την ανάπτυξη του λεξιλογίου. Ακόμα, διαθέτει κουίζ για έλεγχο της προόδου. Το επίπεδο των εκπαιδευόμενων που μπορεί να αξιοποιηθεί η συγκεκριμένη εφαρμογή είναι A1-A2.

Learn Greek από την miracle FunBox

Η συγκεκριμένη εφαρμογή είναι σαν παιχνίδι. Υπάρχει ένας λαβύρινθος με επίπεδα και καθώς ο/η εκπαιδευόμενος/η απαντά σωστά στις εκπαιδευτικές ερωτήσεις λεξιλογίου προχωρά και ξεκλειδώνει τα επόμενα επίπεδα- κουίζ ερωτήσεων. Η εφαρμογή είναι σχεδιασμένη για παιδιά ακόμα και προσχολικής ηλικίας και έχει ένα ευχάριστο παιδικό περιβάλλον. Παρέχει επίσης εκπαίδευση στο αλφάβητο αλλά και στην ορθογραφία. Παράλληλα, μπορούν τα παιδιά να μάθουν χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με αξιοθέατα την Αρχαία Ελλάδα και Αίγυπτο κ.α.. Το επίπεδο που απευθύνεται είναι A1 και η πρόοδος των παιδιών μπορεί να ελεγχθεί μέσω των κουίζ που διαθέτει.

Bluebird Languages / Learn Greek. Speak Greek. stud

Είναι μια εφαρμογή εκμάθησης της ελληνικής που προσφέρει σύντομα ηχογραφημένα μαθήματα λεξιλογίου. Αρχικά, η εκφωνήτρια της εφαρμογής προφέρει τις λέξεις και στη συνέχεια ζητάει από τον/ την χρήστη/τρια να τις επαναλάβει. Το κάθε μάθημα έχει περίπου πέντε λέξεις και μία πρόταση. Η διάρκεια του είναι περίπου επτά λεπτά. Στη συνέχεια, υπάρχουν κουίζ, ώστε να μπορούν οι εκπαιδευόμενοι να ελέγξουν την πρόδο τους και η δυνατότητα αξιολόγησης της προφοράς τους. Το Bluebird είναι ιδανικό για εφήβους και ενήλικες και έχει τρία επίπεδα: «αρχάριος/α», «μέτριος/α», «προχωρημένος/η» τα οποία αντιστοιχούν στο επίπεδο A1- B1.

Simply

Η Simply από την Simya Solutions Ltd είναι μία εφαρμογή για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας που απευθύνεται κατά κύριο λόγο σε εφήβους/ες και ενήλικες. Περιέχει κυρίως κοινές φράσεις της ελληνικής με την μορφή flash cards για την εξάσκηση του λεξιλογίου. Ακόμα, περιέχει κουίζ για έλεγχο της προόδου. Το επίπεδο των εκπαιδευόμενων που απευθύνεται είναι A1-A2.



4.6. Δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού

Στο πλαίσιο της διδασκαλίας της ελληνικής γλώσσας, είναι δυνατόν να δημιουργηθεί ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό, το οποίο μπορεί να αποτελέσει μια αποτελεσματική εκπαιδευτική εργαλειοθήκη. Ένα από τα δυνατά εργαλεία είναι το παιχνίδι, το οποίο μπορεί να αποτελέσει μια διασκεδαστική μέθοδο διδασκαλίας.

Για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού που θα χρησιμοποιηθεί στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας, θα πρέπει να γίνει μια λεπτομερής ανάλυση του διδακτικού στόχου. Στη συνέχεια, θα πρέπει να επιλεγεί η κατάλληλη πλατφόρμα για τη δημιουργία του παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα ένα ειδικό λογισμικό δημιουργίας παιχνιδιών ή κάποια online πλατφόρμα.

Κατά τη διαδικασία δημιουργίας του παιχνιδιού, θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ο στόχος του παιχνιδιού και η ηλικιακή ομάδα των μαθητών που απευθύνεται. Θα πρέπει επίσης να δημιουργηθεί μια κατάλληλη αισθητική για το παιχνίδι.

Η διαδικασία σχεδιασμού μαθημάτων έχει πέντε φάσεις: (1) σχεδιασμός περιεχομένου, (2) ανάπτυξη περιεχομένου, (3) εφαρμογή περιεχομένου, (4) αξιολόγηση του μαθήματος, (5) αναθεώρηση του περιεχομένου (Keengwe & Kidd, 2010). Εξετάζοντας τα χαρακτηριστικά και τις αρχές του καθολικού διδακτικού σχεδιασμού (UID) και του καθολικού σχεδιασμού για τη μάθηση (UDL), οι Rao και Tanners (2011) συμβούλευσαν τους/τις εκπαιδευτές που σχεδιάζουν μαθήματα να εξετάζουν όχι μόνο τους στόχους του μαθήματος, αλλά και τον τρόπο προσαρμογής των στρατηγικών και των τεχνολογιών για την επίτευξη των στόχων. (Sun & Chen, 2016)

4.7. Εφαρμογές των ψηφιακών μέσων στην τυπική εκπαίδευση

Τα τελευταία δέκα χρόνια, σε πολλές ανεπτυγμένες χώρες, παρατηρούνται εκπαιδευτικές πρωτοβουλίες με στόχο την ενσωμάτωση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στο εκπαιδευτικό σύστημα. Υπάρχει μια



συνεχώς αυξανόμενη απόδειξη από έρευνες που υποστηρίζει ότι η χρήση των ΤΠΕ μπορεί να οδηγήσει σε βελτίωση της διδασκαλίας και της διαδικασίας μάθησης (Vrasidas & Glass, 2004; Γιαβρίμης κ.ά., 2010). Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, υπήρξε έντονη επιστημονική αναζήτηση για το πώς η χρήση των ΤΠΕ μπορεί να συνεισφέρει στην εκπαιδευτική διαδικασία και πώς μπορούν να ενσωματωθούν αποτελεσματικά από τους εκπαιδευτικούς και τους/ τις μαθητές/τριες. Η αποτελεσματική αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση αποτελεί μια πολύπλοκη διαδικασία, αφού εξαρτάται από τη συνεργία πολλών παραγόντων, όπως η εκπαίδευση και επιμόρφωση των εκπαιδευτικών (Cartelli, 2008), τα εκπαιδευτικά προγράμματα, η ανάπτυξη της τεχνολογικής υποδομής, η εκπαιδευτική πολιτική και η ενσωμάτωση κατάλληλου εκπαιδευτικού λογισμικού στα σχολεία.

Στην Ελλάδα, παρατηρείται διαρκής αύξηση του ρυθμού χρήσης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στα σχολεία, καθώς όλο και περισσότερα εκπαιδευτικά ιδρύματα εξοπλίζουν τις αίθουσες διδασκαλίας με ηλεκτρονικούς υπολογιστές και διαδραστικούς πίνακες. Επιπλέον, ολοένα και περισσότερα περιβάλλοντα μάθησης βασισμένα στις ΤΠΕ ενσωματώνονται στα διδακτικά προγράμματα, ενώ προσφέρουν διαφορετικούς τρόπους αναπαράστασης, παρουσίασης και μεταφοράς πληροφοριών σε διάφορα γνωστικά πεδία. Αυτά τα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα βασίζονται σε αρχές εποικοδομητικής μάθησης, όπως αναπαραστάσεις, μοντελοποίηση, επικοινωνία, συνεργασία και πολυμεσική προσέγγιση. (Ολγα Τάσση, 2014)

Υπάρχει μια ποικιλία από απόψεις ανάμεσα στους ερευνητές σχετικά με την εφαρμογή των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στο εκπαιδευτικό περιβάλλον. Από τη μία πλευρά, ορισμένοι είναι θετικοί σχετικά με την χρήση των ΤΠΕ στο σχολείο, ενώ άλλοι είναι επικριτικοί. Οι Mioduser και συνεργάτες (2000) εκφράζουν την άποψη ότι «προχωρώντας μπροστά στην τεχνολογία, πηγαίνουμε πίσω στην παιδαγωγική». Αντίθετα, υπάρχει ευρεία συμφωνία πλέον ότι οι εφαρμογές των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορούν να έχουν σημαντική συμβολή στη βελτίωση της διδακτικής διαδικασίας και την ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας. (Τάσση, 2014) Οι εκπαιδευτικοί έχουν πλέον στη διάθεσή τους διάφορα εργαλεία, όπως το εργαλείο δημιουργίας ιστολογίου "Blogger", το λογισμικό δημιουργίας πολυμέσων "SCRATCH", καθώς και εξειδικευμένα εργαλεία για επαγγελματικές και πλήρως διαδραστικές



παρουσιάσεις και προσομοιώσεις. Επιπλέον, διαθέτουν εκπαιδευτικά λογισμικά, όπως λογισμικό δημιουργίας παζλ, ψηφιακής αφήγησης και δημιουργίας κουίζ. Όλα αυτά τα εργαλεία τους επιτρέπουν να αξιοποιήσουν τη δημιουργικότητα και την αποτελεσματικότητα στη διαδικασία της εκπαίδευσης.

Η ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία αναγνωρίστηκε ως ένα σημαντικό προτεραιότητα, όπως εκφράστηκε, στη διακήρυξη της Λισσαβόνας το 2000 για τις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2003). Στην Ελλάδα, έχει υλοποιηθεί μια σειρά προγραμμάτων για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, μεταξύ των οποίων συμπεριλαμβάνονται το Επιχειρησιακό πρόγραμμα "Κοινωνία της Πληροφορίας" (2002-2006), το Επιχειρησιακό πρόγραμμα "Εκπαίδευσης και Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης" (2006-2008), και το έργο "Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη" (2007-2013).

Εκτός από τα παραδοσιακά προγράμματα επιμόρφωσης, έχουν αναπτυχθεί και προγράμματα εξ αποστάσεως με στόχο να αντιμετωπιστούν οι περιορισμοί σε χώρο και χρόνο που επιβάλλουν τα παραδοσιακά προγράμματα με φυσικές συναντήσεις.

Η γλωσσοδιδακτική προσέγγιση που διακρίνεται στο κείμενο του Αναλυτικού Προγράμματος είναι κυρίως επικεντρωμένη στην επικοινωνία. Δηλώνεται ότι «η μεθοδολογία της διδασκαλίας της γλώσσας βασίζεται στις αρχές της επικοινωνιακής προσέγγισης στη γλώσσα», εκφράζεται η αντίληψη ότι «η χρήση της γλώσσας για επικοινωνία αναπτύσσει συστηματικά τη δυνατότητα του μαθητή να επικοινωνεί ακριβώς και αποτελεσματικά». Προκύπτει ξεκάθαρα ότι οι συντάκτες του Α.Π. αντιλαμβάνονται έντονα τη σημασία της επικοινωνίας στη διδασκαλία της νέας ελληνικής. Αυτό φαίνεται στους γενικούς στόχους, όπου γίνεται αναφορά σε περιπτώσεις επικοινωνίας και την ανάγκη των μαθητών/τριών να κατανοούν τις γραμματικές και λεξιλογικές επιλογές που κάνουν οι ομιλητές ανάλογα με το πλαίσιο επικοινωνίας. Ακόμη, οι ενδεικτικές δραστηριότητες αναφέρονται στους παράγοντες της επικοινωνίας, επισημαίνοντας τη σημασία της ανάπτυξης της επίγνωσης των μαθητών για τους παράγοντες που επηρεάζουν τη γραπτή επικοινωνία. (ΠΕΦ_doc.pdf, χ.χ.)

Συνολικά, η επικοινωνιακή προσέγγιση είναι ένα βασικό και εμφανές χαρακτηριστικό στο κείμενο του Α.Π., είτε εκφρασμένο κατάλληλα είτε υπαινιγμένο με



έναν τρόπο που αποκλείει οποιαδήποτε αμφιβολία σχετικά με την υπόσταση του προγράμματος ως βασισμένο ή υποστηριγμένο (ή ακόμη και απαιτούμενο να υποστηριχθεί) από τις αρχές της επικοινωνιακής προσέγγισης. Παρ' όλα αυτά, υφίσταται ένα μεγάλο ερωτηματικό σχετικά με τον ακριβή ορισμό και την ερμηνεία της επικοινωνιακής προσέγγισης από τους συντάκτες του Α.Π. (ΠΕΦ_doc.pdf, χ.χ.)

Κατά συνέπεια, η διατύπωση σχετικά με τις περιστάσεις και τους παράγοντες επικοινωνίας, καθώς και την επικοινωνιακή διδασκαλία, δημιουργεί ένα κενό σχετικά με την ακριβή σημασία και τις διαστάσεις αυτών των όρων και εννοιών. Καθώς είναι καθιερωμένο ότι η επικοινωνιακή προσέγγιση ως γλωσσοδιδασκτική μεθοδολογία διακρίνεται από τη δεκαετία του 1970 και πέρα, παρέχοντας ένα πλαίσιο αρχών περισσότερο παρά μια συγκεκριμένη μέθοδο. Συνεπώς, στο πλαίσιο αυτό, διαμορφώνονται διάφορες προσεγγίσεις, καθεμία με διαφορετικό βαθμό εστίασης στην επικοινωνία. (ΠΕΦ_doc.pdf, χ.χ.)

Επιπροσθέτως, πέρα από την επικοινωνιακή προσέγγιση, η συγκεκριμένη προσέγγιση επισημαίνει την ύπαρξη ειδολογικών, λειτουργικών και πολυγραμματικών τάσεων στη γλωσσική διδασκαλία. (ΠΕΦ_doc.pdf, χ.χ.)

Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών έχουν εισέλθει δυναμικά στην τυπική εκπαίδευση, με τη χρήση ψηφιακών μέσων να έχει αλλάξει τον τρόπο διδασκαλίας και εκμάθησης των μαθητών/τριών. Η χρήση των ψηφιακών μέσων στην τυπική εκπαίδευση μπορεί να επιτρέψει τη δημιουργία πλούσιων περιβαλλόντων μάθησης που ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών/τριών.

Μερικά παραδείγματα εφαρμογών των ψηφιακών μέσων στην τυπική εκπαίδευση περιλαμβάνουν τη χρήση διαδραστικών πινάκων, ηλεκτρονικών βιβλιοθηκών, εκπαιδευτικών βίντεο, διαδραστικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών, πλατφορμών διαχείρισης μαθημάτων και εκπαιδευτικών σεναρίων. Η χρήση αυτών των ψηφιακών εφαρμογών μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές/τριες να αναπτύξουν δεξιότητες όπως η επίλυση προβλημάτων, η συνεργατική εργασία και η κριτική σκέψη.

Η χρήση των ψηφιακών μέσων στην τυπική εκπαίδευση έχει πολλά πλεονεκτήματα. Με τη χρήση τεχνολογίας, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρέχουν στους/



στις μαθητές/τριες πρόσβαση σε μεγάλο όγκο πληροφοριών, να αυξήσουν το επίπεδο συμμετοχής και αλληλεπίδρασης των μαθητών/τριών και να βελτιώσουν τον τρόπο παρουσίασης του εκπαιδευτικού υλικού.

Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές, παιχνίδια και προγράμματα υπολογιστή μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να καθοδηγήσουν τους/ τις μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια της μάθησης και να παρέχουν αμεσότερη ανατροφοδότηση στους/ στις μαθητές/τριες. Επιπλέον, η χρήση διαδικτυακών πηγών μπορεί να δώσει τη δυνατότητα στους/ στις μαθητές/τριες να μάθουν σε πραγματικό χρόνο και να επικοινωνήσουν με άλλους/ες μαθητές/τριες ανά τον κόσμο.

Συγκεκριμένα, οι εκπαιδευτικές εφαρμογές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διδασκαλία της γλώσσας μέσω παιχνιδιών, τεστ, βίντεο και άλλων δραστηριοτήτων που ενθαρρύνουν τη συμμετοχή των μαθητών/τριών και βοηθούν στην ενίσχυση των γνώσεων τους. Επιπλέον, οι πλατφόρμες εκπαίδευσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία και κοινή χρήση πόρων, όπως παρουσιάσεις, ασκήσεις και άλλα ψηφιακά υλικά, μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών/τριών.

Επιπλέον, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση μπορεί να διευκολύνεται μέσω της τηλεδιάσκεψης, της διαδικτυακής διαχείρισης των αξιολογήσεων και της συνεργατικής εργασίας μέσω του διαδικτύου. Η χρήση των ψηφιακών μέσων στη διδασκαλία της γλώσσας μπορεί να βοηθήσει στην αύξηση της αποτελεσματικότητας και της ποιότητας της εκπαίδευσης, καθώς και στην ενίσχυση της δημιουργικότητας και της αυτονομίας των μαθητών/τριών.



5. Συμπεράσματα

Τα τελευταία χρόνια δημιουργήθηκαν πολλές αξιοσημείωτες εφαρμογές που αξιοποιούνται στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας. Στην παρούσα εργασία δοθήκαν αρκετά παραδείγματα αυτών των εφαρμογών που είναι δωρεάν προσβάσιμες στο κοινό. Οι εφαρμογές αυτές συνδυάζουν τεχνολογικά μέσα, θεωρίες εκμάθησης γλωσσών σε συνδυασμό με παιδαγωγικές προσεγγίσεις.

Η τεχνολογικά υποβοηθούμενη εκμάθηση γλωσσών είναι ένα διεπιστημονικό πεδίο, το οποίο απαιτεί τη χρήση των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών και τη συνεργασία πολλών επιστημονικών κλάδων. Επιστημονικές ομάδες διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη τέτοιων ηλεκτρονικών περιβαλλόντων σχεδιάζοντας εφαρμογές καθώς και ερευνητικά κέντρα όπως το Ινστιτούτο Επεξεργασίας Γλωσσών. Αν και ο τομέας αυτός είναι σχετικά νέος στην Ελλάδα, είναι διαδεδομένος σε άλλες χώρες και γλώσσες, παρ' όλα αυτά αναπτύσσεται δυναμικά με τεχνολογικά σύγχρονο και παιδαγωγικά ορθό τρόπο. (Skourtou κ.ά., 2016)

5.1 Πλεονεκτήματα της χρήσης ψηφιακών μέσων στη διδασκαλία της γλώσσας

Τα πλεονεκτήματα της χρήσης τεχνολογίας στην εκπαίδευση είναι πολλά. Πρώτα από όλα, η τεχνολογία μπορεί να βελτιώσει την προσβασιμότητα και την ποιότητα της εκπαίδευσης. Με τη χρήση νέων τεχνολογιών, οι μαθητές/τριες μπορούν να έχουν πρόσβαση σε μια ευρύτερη ποικιλία υλικού και πληροφοριών. Επιπλέον, η τεχνολογία μπορεί να ενισχύσει την αλληλεπίδραση ανάμεσα στους/ στις μαθητές/τριες και τους/ τις



εκπαιδευτικούς και να δημιουργήσει μια πιο δυναμική και αλληλένδετη διαδικασία μάθησης. (Fesakis & Konstantopoulou, 2022)

Η χρήση ψηφιακών μέσων στη διδασκαλία της γλώσσας έχει πολλά πλεονεκτήματα, τα οποία περιλαμβάνουν:

1. Διαθεσιμότητα: Τα ψηφιακά μέσα είναι εύκολα διαθέσιμα και προσβάσιμα, επιτρέποντας στους/στις μαθητές/τριες να μάθουν ανά πάσα στιγμή και από οποιοδήποτε μέρος του κόσμου με σύνδεση στο διαδίκτυο.

2. Διαδραστικότητα: Τα ψηφιακά μέσα παρέχουν διαδραστικά εργαλεία, παιχνίδια και δραστηριότητες που βοηθούν στη διασκέδαση και την ενθάρρυνση της συνεργασίας και του διαλόγου μεταξύ των μαθητών/τριών.

3. Προσαρμοστικότητα: Τα ψηφιακά μέσα επιτρέπουν την προσαρμογή της μάθησης στον ρυθμό και τις ανάγκες του κάθε μαθητή/τριας. Οι μαθητές/τριών μπορούν να επαναλαμβάνουν τα μαθήματα και τις ασκήσεις σε δικό τους ρυθμό και σε επίπεδο δυσκολίας που τους ταιριάζει. Οι δραστηριότητες που πραγματοποιούνται μέσω κινητών συσκευών, λαμβάνουν χώρα στον προσωπικό χώρο και χρόνο των εκπαιδευομένων. Ο ρυθμός εκτέλεσης μπορεί να είναι ποικίλος και οι επαναλήψεις απεριόριστες, εκτός από τις περιπτώσεις αξιολόγησης. Μέσα από αυτήν την προσέγγιση, η διδασκαλία απαλλάσσεται από τους περιορισμούς του χρόνου και του τόπου, προωθώντας την αυτονομία και την εξατομίκευση της διαδικασίας μάθησης (Pachler et al., 2010 στο Δούρη κ.ά., 2021). Οι υποστηρικτές αυτής της προσέγγισης υπογραμμίζουν την ευελιξία και τον διασκεδαστικό χαρακτήρα του διδακτικού περιβάλλοντος. Αυτές οι μέθοδοι λειτουργούν επιπλέον ως υποστήριξη για άτομα που αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην μάθηση, συμπεριλαμβανομένων και εκείνων με μαθησιακές δυσκολίες, διάσπασης προσοχής και υπερκινητικότητα (Brodin, 2010).

4. Οπτικοακουστική αντίληψη: Τα ψηφιακά μέσα παρέχουν ποικίλα περιεχόμενα, όπως βίντεο, ήχο και εικόνες, τα οποία βοηθούν στη βελτίωση της οπτικοακουστικής. Οι διάφορες μορφές ανατροφοδότησης που χρησιμοποιούν οι εφαρμογές για παράδειγμα ήχους, εικόνες και γραπτά μηνύματα, μπορούν να



ανταποκριθούν σε διαφορετικούς τύπους μάθησης, ενισχύοντας τις κινητικές λειτουργίες, τη λογικο-μαθηματική σκέψη και τη διαπροσωπική επικοινωνία. (Κεσίδου, 2008: 22-23).

5. Καλλιέργεια άλλων δεξιοτήτων: Η απαιτούμενη πειθαρχία και υπομονή στα εκπαιδευτικά παιχνίδια, η τήρηση κανόνων και η αποδοχή των αρνητικών αποτελεσμάτων συνεισφέρουν - εκτός από την καλλιέργεια γλωσσικών ικανοτήτων - και στην εξέλιξη γνωστικών, συναισθηματικών και κοινωνικών δεξιοτήτων. Αυτές οι δεξιότητες περιλαμβάνουν την επίλυση προβλημάτων, την ανάληψη πρωτοβουλιών, την ανάπτυξη αυτονομίας, την εφευρετικότητα και τη συνεργατικότητα (Mackay, 2013).

6. Άμεση ανατροφοδότηση: η χορήγηση πόντων, η παραχώρηση επάθλων και οι τελικοί πίνακες κατάταξης λειτουργούν ως ενισχυτικά στοιχεία, επηρεάζοντας τόσο την επίδοση όσο και τον κίνητρο για μάθηση (Garris et al., 2002). Μέσω της διαδικασίας της δοκιμής και του λάθους, εντός ενός περιβάλλοντος όπου το λάθος δεν επιβαρύνεται αλλά λειτουργεί ως ανατροφοδοτικό ερέθισμα, οι μαθητές/τριες οδηγούνται τελικά στην απόκτηση της σωστής απάντησης (Τζιμογιάννης, 2019: 107-108). Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι προσπάθειες τους ανταμείβονται, διαμορφώνοντας μια αίσθηση υπερηφάνειας για τις επιτυχίες τους. Η θετική ενίσχυση που αντλούν από την ανατροφοδότηση θεωρείται ότι έχει ευεργετική επίδραση στον ανθρώπινο εγκέφαλο, δημιουργώντας μια αίσθηση ικανοποίησης και κατ' επέκταση, αυξάνοντας τη δέσμευση (Werbach & Hunter, 2012 στο Δούρη κ.ά., 2021).

5.2. Εμπόδια και προκλήσεις

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση παρά τα σημαντικά οφέλη της έχει και ορισμένα προβλήματα. Ένα από τα σημαντικότερα προβλήματα είναι η έλλειψη επαρκούς επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών και των εκπαιδευτικών. Η απουσία



της σωστής διαδραστικότητας μπορεί να οδηγήσει σε μειωμένη παρακολούθηση των μαθημάτων, ανεπαρκή κατανόηση και χαμηλότερα επίπεδα συμμετοχής.

Επίσης, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι πιο δύσκολη για ορισμένες κατηγορίες μαθητών/τριών, όπως οι μαθητές/τριες με μαθησιακές δυσκολίες, οι μαθητές/τριες με προβλήματα στη συγκέντρωση ή αναπηρίες. Επιπλέον, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση απαιτεί επιπλέον προσπάθειες για τους εκπαιδευτικούς για τη διαμόρφωση κατάλληλων προγραμμάτων διδασκαλίας και τη διαχείριση της εκπαίδευσης σε απόσταση.

Συνολικά, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση προσφέρει πολλές δυνατότητες και προκλήσεις για την εκπαίδευση. Οι εκπαιδευτικοί χρειάζεται να είναι προετοιμασμένοι και να αναπτύσσουν κατάλληλες πρακτικές διδασκαλίας για να αξιοποιήσουν στο έπακρο τις δυνατότητες αυτής της μορφής εκπαίδευσης και να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις που προκύπτουν.

1. Περιορισμένος αλληλεπίδραση: Η διδασκαλία μέσω ψηφιακών μέσων μπορεί να περιορίσει τη φυσική αλληλεπίδραση μεταξύ του δασκάλου και των μαθητών/τριών και να μειώσει την ευκαιρία για πρακτική άσκηση της γλώσσας.

Μία από τις πρωταρχικές προκλήσεις στην ηλεκτρονική εκπαίδευση είναι η ανάπτυξη μιας αίσθησης κοινότητας στο ηλεκτρονικό περιβάλλον. Για τη δημιουργία μιας τέτοιας κοινότητας, αρκετές μελέτες που εξετάστηκαν επεσήμαναν τη σημασία της προώθησης της κοινωνικής παρουσίας, της αλληλεπίδρασης και της συνεργασίας (Brindley κ.ά., 2009) Σύμφωνα με έρευνες, οι εκπαιδευόμενοι/ες όσο και οι εκπαιδευτές/τριες πρέπει να καταβάλουν κοινή προσπάθεια να εμπλακούν σε βάθος στην κατασκευή της αλληλεπίδρασης και της συνεργασίας μεταξύ του εκπαιδευτή και των μαθητών/τριών για τη δημιουργία μιας αποτελεσματικής διαδικτυακής μαθησιακής κοινότητας. Αναγνωρίζοντας ότι η μαθητοκεντρική μάθηση είναι το κλειδί στη διαδικτυακή εκπαίδευση, διαπιστώσαμε με απογοήτευση ότι, αν και πολλές μελέτες τόνισαν τη σημασία της δημιουργίας μιας τέτοιας μαθησιακής κοινότητας, δεν διέθεταν αποτελεσματικά και λεπτομερή μέσα, προσεγγίσεις και τεχνολογίες που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη αυτού του στόχου. (Sun & Chen, 2016)



2. Έλλειψη εξατομίκευσης: Η διδασκαλία μέσω ψηφιακών μέσων μπορεί να περιορίζει την εξατομίκευση της μάθησης, καθώς οι μαθητές/τριες μπορούν να ακολουθούν μια γενική διαδικασία μάθησης χωρίς να λαμβάνεται υπόψη η ατομική τους επίδοση και ανάγκες.

Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας και ο τρόπος με τον οποίο έχει επηρεάσει την ηλεκτρονική εκπαίδευση δείχνει ότι θα συνεχίσει να διαπρέπει και είναι επίσης σχεδόν βέβαιο ότι η διαδικτυακή διδασκαλία και μάθηση θα επηρεαστούν σε μεγάλο βαθμό από αυτήν και θα αλλάξουν μαζί της. Υπάρχουν σημαντικές αποδείξεις ότι η τεχνολογία, όπως και η εφεύρεση του Παγκόσμιου Ιστού (WWW) και των ηλεκτρονικών μηνυμάτων, συμβάλλει καθοριστικά στην ταχεία ανάπτυξη της διαδικτυακής εκπαίδευσης. Από την άλλη πλευρά, η τυποποίηση και η ακαμψία των διαδικτυακών εφαρμογών θα μπορούσαν να αποτελέσουν εμπόδια στην εξατομίκευση της διδασκαλίας και της μάθησης. Λίγες είναι οι εφαρμογές που λειτουργούν με βάση εξατομικευμένες διαδικτυακές οδηγίες που είναι προσαρμόσιμες στις ατομικές ανάγκες των μαθητών/τριών. (Sun & Chen, 2016)

5.3. Αξιολόγηση διαθέσιμων εκπαιδευτικών εργαλείων

Σύγκρισή ευρημάτων

Από το σύνολο των εφαρμογών που βρέθηκαν κατά την έρευνα οι περισσότερες από αυτές απευθύνονται σε μη φυσικούς/ες ομιλητές/τριες που επιδιώκουν να μάθουν τα ελληνικά ως δεύτερη/ ξένη γλώσσα. Είναι πολύ λιγότερες αυτές που είναι διαθέσιμες, κυρίως για λήψη σε κινητή συσκευή, και απευθύνονται σε φυσικούς/ες ομιλητές/τριες στοχεύοντας στην βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων ή την υποστήριξη μαθητών/τριών σε σχολικά μαθήματα.

Οι διαθέσιμες εφαρμογές εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας έχουν επικεντρωθεί κυρίως στον ενήλικο πληθυσμό, προσφέροντας ένα ευέλικτο περιβάλλον για την απόκτηση γλωσσικών δεξιοτήτων. Αν και υπάρχουν κάποιες εφαρμογές που είναι



κατάλληλες και για παιδιά, η πλειονότητα των διαθέσιμων πόρων στον τομέα εκμάθησης της ελληνικής απευθύνονται σε ενήλικες.

Ο κύριος λόγος που οι εφαρμογές απευθύνονται σε ενήλικες είναι η προσαρμογή του περιεχομένου και της διδακτικής προσέγγισης στις ανάγκες και τις προτιμήσεις ενηλίκων. Οι ενήλικες συχνά έχουν διαφορετικούς λόγους για την εκμάθηση της γλώσσας, όπως επαγγελματικές ανάγκες, ταξίδια, ενδιαφέρον για τον πολιτισμό κ.λπ. Επιπλέον, οι ενήλικες συχνά έχουν περιορισμένο χρόνο για τη μελέτη, άρα χρειάζονται ευέλικτα εργαλεία που τους επιτρέπουν να μάθουν στο ρυθμό τους.

Επιπλέον, παρατηρείται ότι οι εφαρμογές εστιάζουν συχνά σε αρχικό επίπεδο μάθησης, δηλαδή στο να βοηθήσουν αρχάριους μαθητές/τριες να αποκτήσουν βασικές γραμματικές, λεξιλογικές και συνομιλιακές δεξιότητες. Αυτό συμβαίνει διότι οι ενδιαφερόμενοι συχνά ξεκινούν από το μηδέν ή έχουν περιορισμένες γνώσεις της γλώσσας. Λίγες είναι οι εφαρμογές που είναι σε θέση να βοηθήσουν προχωρημένους/ες μαθητές/τριες. Σε υψηλότερο επίπεδο υπάρχει μεγαλύτερη δυσκολία να δημιουργηθεί ελκυστικό, διαδραστικό υλικό και συγχρόνως βοηθητικό για την εξέλιξη των εκπαιδευόμενων.

Κοινό χαρακτηριστικό των εφαρμογών είναι η πολυμεσικότητα. Το εκπαιδευτικό υλικό δεν παρουσιάζεται με μονοδιάστατο τρόπο, περιορισμένο σε κείμενο, αλλά είναι εμπλουτισμένο με εικόνες, ήχο και κινούμενα γραφικά, προσφέροντας έναν πολυδιάστατο και πολύπλευρο τρόπο παρουσίασης, που είναι φιλικός στον/ στην χρήστη/τρια. Η χρήση πολυμεσικών εφαρμογών ενεργοποιεί το ενδιαφέρον και την περιέργεια των μαθητών, εμπλέκοντάς σε τους συναισθηματικό επίπεδο (π.χ. αγωνία, ενθουσιασμός, πείσμα), και τους ωθεί προς την πρόκληση. Με αυτόν τον τρόπο, συμβάλλει στην ενίσχυση των κινήτρων, οδηγώντας βαθύτερη επεξεργασία και καλύτερη κατανόηση της πληροφορίας (Σπαντιδάκης & Βαρσαμίδου, 2014, 35-36· Κοτοπούλης, 2013: 24-35· Ιωάννου, 2008 στο Δούρη κ.ά., 2021).

Συνοψίζοντας, οι διαθέσιμες εφαρμογές εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας είναι προσανατολισμένες κυρίως προς τους/ τις ενήλικες μαθητές/τριες, προσφέροντάς τους/ τις την ευελιξία και το υποστηρικτικό περιβάλλον που χρειάζονται για να αποκτήσουν βασικές δεξιότητες στην ελληνική γλώσσα. Ακόμα, οι περισσότερες προσφέρουν βοήθεια



στην ανάπτυξη αρκετών δεξιοτήτων όπως το λεξιλόγιο, η κατανόηση προφορικού λόγου και η παραγωγή γραπτού αλλά και η κατάκτηση γραμματικών φαινομένων κατά κύριο λόγο σε αρχικό επίπεδο.

Προτάσεις βελτίωσης

Υπάρχουν αρκετοί τρόποι για να βελτιωθούν οι υπάρχουσες ηλεκτρονικές εφαρμογές διδασκαλίας της ελληνικής.

Προσαρμογή στις ανάγκες του/της μαθητή/τριας: Οι εφαρμογές πρέπει να είναι ευέλικτες και να προσαρμόζονται στις ανάγκες και το επίπεδο των μαθητών/τριών.

Συνεργατική μάθηση: Οι εφαρμογές διδασκαλίας πρέπει να παρέχουν δυνατότητες συνεργασίας και διαλόγου μεταξύ των μαθητών/τριών.

Προσαρμογή σε διαφορετικούς τρόπους μάθησης: Οι εφαρμογές πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τους διαφορετικούς τρόπους μάθησης των μαθητών/τριών και να προσφέρουν ποικιλία στρατηγικών διδασκαλίας.

5.4. Ορθή χρήση εργαλείων – επιμόρφωση εκπαιδευτικών

Οι νέες τεχνολογίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση με διάφορους τρόπους για να βελτιώσουν την αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας.

Δημιουργία διαδραστικών περιβαλλόντων μάθησης: Η χρήση ψηφιακών εργαλείων μπορεί να δημιουργήσει διαδραστικά περιβάλλοντα μάθησης που εμπλέκουν τους μαθητές σε διαφορετικά επίπεδα μάθησης και δίνουν τη δυνατότητα στους/στις μαθητές/τριες να αλληλεπιδρούν με τον/την δάσκαλο/α και μεταξύ τους. (Δημήτρης Κουτσογιάννης, 2017)

1. Χρήση διαδικτυακών εργαλείων: Οι διδάσκοντες/ουσες μπορούν να χρησιμοποιήσουν διαδικτυακά εργαλεία για να δώσουν πρόσβαση σε εκπαιδευτικά περιεχόμενα και για να δημιουργήσουν διαδικτυακές ασκήσεις, τεστ και



δοκιμασίες που ενισχύουν την κατανόηση και την ανακάλυψη νέων γνώσεων. (Kourtis-Kazoullis, 2014)

2. Προγραμματισμός: Η εκπαίδευση με νέες τεχνολογίες πρέπει να προγραμματίζεται με προσεκτικό τρόπο και να στοχεύει στη βελτίωση της ποιότητας της διδασκαλίας και της μάθησης. (Kourtis-Kazoullis, 2014)

Έχουν ξεκινήσει προσπάθειες για την αναδιάρθρωση του προγράμματος σπουδών από τις πρώτες βαθμίδες της εκπαίδευσης, με το νέο «Πρόγραμμα Σπουδών για τον Πληροφορικό Γραμματισμό», όπου επιχειρείται να δημιουργηθεί ένα ολοκληρωμένο και συνεκτικό πλαίσιο για την εκπαίδευση των μαθητών/τριών στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ), από το Δημοτικό μέχρι το Γυμνάσιο (Οδηγός για τον εκπαιδευτικό, 2011). Η επιτακτική ανάγκη αλλαγής των αναλυτικών προγραμμάτων και η δημιουργία νέων προγραμμάτων που δεν βασίζονται στην παραδοσιακή προσέγγιση του σχολείου αποτελεί κεντρικό ζήτημα. Με την εφαρμογή αναλυτικών προγραμμάτων που προωθούν τη δημιουργία μαθητοκεντρικών μαθησιακών περιβαλλόντων και εστιάζουν στην ανάπτυξη στρατηγικών διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης, μπορεί να επιτευχθεί βελτιστοποίηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Η μαθητοκεντρική προσέγγιση εδραιώνεται σε διπλό επίπεδο. Από τη μία πλευρά, εστιάζει στις ανάγκες και τα χαρακτηριστικά κάθε μαθητή/τριας, λαμβάνοντας υπόψη τα ενδιαφέροντά του, τις τάσεις του, τις γνώσεις του, τις εμπειρίες του και τις ικανότητές του. Από την άλλη πλευρά, συνδυάζει τη χρήση πρακτικών που ενθαρρύνουν τον μαθητή να αναλάβει ενεργό ρόλο στη διαδικασία μάθησης (McCombs & Vakili, 2005).

3. Προσαρμογή: Η χρήση των νέων τεχνολογιών πρέπει να προσαρμόζεται στις ανάγκες της συγκεκριμένης κοινότητας των μαθητών/τριών και των εκπαιδευτικών.

Τον 21ο αιώνα έχει καταστεί σαφές ότι η διαδικτυακή εκπαίδευση εισέρχεται στην επικρατούσα τάση και γίνεται μια αναπτυσσόμενη αγορά, καθώς συνεχίζει να διευρύνει την πρόσβαση στη μάθηση για περισσότερους ανθρώπους (Gallagher & LaBrie, 2012). Ως εκ τούτου, οι διαδικτυακοί εκπαιδευτές και οι



φοιτητές πρέπει να συνθέτουν πληροφορίες σε διάφορα θέματα για να σταθμίζουν κριτικά σημαντικά διαφορετικές προοπτικές και να ενσωματώνουν διάφορες έρευνες. Με τον τρόπο αυτό, πρέπει να κατασκευάσουν τέτοιες δυνατότητες μέσω της προώθησης χώρων κριτικής μάθησης, όπου οι μαθητές/τριες ενθαρρύνονται να αυξήσουν τις ικανότητές τους για ανάλυση, φαντασία, κριτική σύνθεση, δημιουργική έκφραση, αυτογνωσία και προθετικότητα στη δράση. Μόνο τα καλά σχεδιασμένα και αποτελεσματικά παρεχόμενα διαδικτυακά μαθήματα μπορούν να επιβιώσουν για να εκπληρώσουν τη δυνατότητα ανάμειξης των συνόρων των αιθουσών διδασκαλίας και να συνδέσουν την τυπική μάθηση με τον ευρύτερο χώρο και τα τεράστια κοινωνικά ζητήματα μέσω μιας ενεργητικής διαδικτυακής μαθησιακής κοινότητας. (Sun & Chen, 2016)

4. Ενημέρωση: Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι ενημερωμένοι για τις νέες τεχνολογίες και να τις χρησιμοποιούν με σκοπό να ενισχύσουν την εκπαίδευση και τη μάθηση.

Η αποτελεσματική διαδικτυακή διδασκαλία εξαρτάται από το καλά σχεδιασμένο περιεχόμενο του μαθήματος, την παρακίνηση για αλληλεπίδραση μεταξύ του εκπαιδευτή και των εκπαιδευομένων, τους καλά προετοιμασμένους και πλήρως καταρτισμένους εκπαιδευτές. Οι εκπαιδευτικοί παίζουν αδιαμφισβήτητο κρίσιμο ρόλο στην ηλεκτρονική εκπαίδευση. Διευκολύνουν τις ατομικές και ομαδικές συζητήσεις, απαντούν στις ερωτήσεις των μαθητών/τριών, σχεδιάζουν τις εργασίες του μαθήματος και αξιολογούν τη μάθηση. Η τεχνολογία δεν αντικαθιστά -και δεν μπορεί να αντικαταστήσει- το ρόλο και τη θέση του/ της εκπαιδευτικού. Ωστόσο, σύμφωνα με έρευνες οι διαδικτυακοί διδάσκοντες δεν λαμβάνουν επαρκή υποστήριξη από τα αντίστοιχα ιδρύματά τους. Είναι κοινή πρακτική ότι οι διαδικτυακοί/ες διδάσκοντες/ουσες, ακόμα και στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, αφιερώνουν περισσότερο χρόνο και ενέργεια στα διαδικτυακά μαθήματα σε σύγκριση με τους συναδέλφους τους που διδάσκουν σε παραδοσιακές αίθουσες διδασκαλίας. Η πραγματικότητα είναι ότι διδάσκουν μεγάλο αριθμό φοιτητών στις τάξεις τους και έχουν μεγάλο φόρτο εργασίας ενώ δεν λαμβάνουν επαρκή υποστήριξη από τα πανεπιστήμιά τους σχετικά με τα μέσα και την τεχνολογία που



καλούνται να χειριστούν. Τέλος, δεν έχουν καμία επαγγελματική εξέλιξη στην ηλεκτρονική εκπαίδευση. (Sun & Chen, 2016)

5. Στοχοθεσία: Η χρήση των νέων τεχνολογιών πρέπει να στοχεύει στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της κριτικής σκέψης, της επικοινωνίας και της συνεργατικής εργασίας των μαθητών/τριών. (Skourtu, κ.α.2006)

Οι Bailey και Card το 2009, παίρνοντας συνέντευξη από 15 διαδικτυακούς εκπαιδευτές, οι οποίοι είχαν λάβει το βραβείο ELearning του South Dakota Board of Regents, ασχολήθηκαν με τη σημασία του καθορισμού των στόχων του μαθήματος, των μαθησιακών στόχων και των προσδοκιών. Οι εν λόγω βραβευθέντες μοιράστηκαν οκτώ παιδαγωγικές πρακτικές τις οποίες θεωρούσαν ιδιαίτερα αποτελεσματικές στην πράξη: (1) προώθηση σχέσεων, (2) δέσμευση, (3) έγκαιρη ενημέρωση, (4) επικοινωνία, (5) οργάνωση, (6) τεχνολογία, (7) ευελιξία και (8) υψηλές προσδοκίες. Κατά την άποψή τους, η καλλιέργεια καλών σχέσεων και επικοινωνίας μεταξύ εκπαιδευτών και φοιτητών/τριών ήταν ζωτικής σημασίας και μπορεί να επιτευχθεί με την ενσυναίσθηση των εκπαιδευτών για τους/ τις φοιτητές/τριες, το πάθος για τη διδασκαλία και την προθυμία να βοηθήσουν τους φοιτητές/τριες να επιτύχουν. Αναγνωρίζοντας την ίδια τη φύση της επικοινωνίας στο διαδικτυακό περιβάλλον, οι εν λόγω διαδικτυακοί/ες εκπαιδευτές/τριες πρότειναν οι διαδικτυακοί/ες εκπαιδευτές/τριες να είναι προσεκτικοί/ες, ευέλικτοι/ες και έγκαιροι/ες στην ανταπόκριση στα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και στα γραπτά μηνύματα. Για να το επιτύχουν αυτό, οι πρακτικές στρατηγικές τους περιλάμβαναν «την έγκαιρη ανατροφοδότηση για τις ολοκληρωμένες εργασίες, την απάντηση σε γραπτές ερωτήσεις, την κοινοποίηση των απαιτήσεων και την ενημέρωση των φοιτητών όταν θα λείπουν» (Bailey & Card, 2009, σ. 154 στο Sun & Chen, 2016).

5.5. Προοπτικές της έρευνας

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση έχει αναδειχθεί ως ένα σημαντικό εργαλείο στον τομέα της εκπαίδευσης, με αυξημένη σημασία στην εκμάθηση και διδασκαλία της ελληνικής



γλώσσας. Η παρούσα διπλωματική εργασία αποσκοπεί στην ανάδειξη της συμβολής της χρήσης εφαρμογών στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας και προτείνει κατευθύνσεις για μελλοντικές έρευνες σε αυτόν τον τομέα. Μια προοπτική μελλοντικής έρευνας είναι η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των εκπαιδευτικών εργαλείων που καταγράφηκαν βάση των δεξιοτήτων εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας. Μια άλλη εκτεταμένη έρευνα μπορεί να επικεντρωθεί στην αξιοποίηση των εφαρμογών κοινωνικής δικτύωσης στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας. Ενώ άλλες μελέτες μπορούν να καλύψουν κενά, όπως η χρήση podcast στη διδασκαλία της ελληνικής και video- μαθήματα στο YouTube.

5.6. Επίλογος

Η διαδικτυακή εκπαίδευση είναι εδώ και είναι πολύ πιθανό να παραμείνει και να εξελιχθεί ακόμα περισσότερο. Η ανασκόπηση της ιστορίας της δείχνει σαφώς ότι η διαδικτυακή εκπαίδευση αναπτύχθηκε ραγδαία, τροφοδοτούμενη από τη συνδεσιμότητα στο διαδίκτυο, την προηγμένη τεχνολογία και από την τεράστια αγορά σε συνδυασμό με την μεγάλη ζήτηση παγκοσμίως. Οι προβλέψεις ότι η διαδικτυακή εκπαίδευση θα συνεχίσει να αυξάνει την παρουσία της και να επηρεάζει την εκπαίδευση μέσα από μια έντονη διαδικασία αναδιαμόρφωσης, τελειοποίησης και αναδιάρθρωσης είναι ευοίωνες. Όμως, λόγω της ευελιξίας, της προσβασιμότητας και της οικονομικής προσιτότητάς της, η ηλεκτρονική εκπαίδευση κερδίζει ολοένα και μεγαλύτερη δημοτικότητα, ιδίως για άτομα που διαφορετικά δεν θα μπορούσαν να αποκτήσουν εκπαίδευση λόγω φυσικής απόστασης, μεγάλου φόρτου εργασίας και υψηλού κόστους. (Sun & Chen, 2016)

Τελικά, η εκπαίδευση έχει να κάνει με την ενθάρρυνση διαφορετικών ιδεών και διαφορετικών απόψεων. Οι διαδικτυακοί/ες εκπαιδευτές/τριες θεωρούνται ευρέως ως διευκολυντές (π.χ. Brindley et al., 2009- Crawford-Ferre & Weist, 2012- Gabriel & Kaufield, 2008- Keengwe & Kidd, 2010- Rao & Tanners, 2011), οι οποίοι θα πρέπει να προάγουν τη συγχώνευση διαφορετικών θεωριών και ζωντανών εμπειριών. Οι διδάσκοντες θα πρέπει να ενθαρρύνουν τους μαθητές να συσχετίζουν τις συζητήσεις, τις εργασίες και τις ομαδικές εργασίες τους με τις δικές τους εμπειρίες, με τις απόψεις των



άλλων, με τα θέματα και με τη δική τους μάθηση και εργασία. Η τρέχουσα, διαδικτυακή εκπαίδευση είναι ως επί το πλείστον το μοντέλο ενός τυποποιημένου προγράμματος σπουδών που ταιριάζει σε όλους και αγνοεί τις ανάγκες των μαθητών (Saba, 2012), και θα πρέπει να δοθεί μεγαλύτερη έμφαση στη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο η διαδικτυακή προσφορά θα μπορούσε να ανταποκριθεί στις ατομικές ανάγκες των μαθητών/τριών και να παρέχει διαφοροποιημένες διαδικτυακές οδηγίες μέσω του σχεδιασμού των μαθημάτων. Επίσης, χρειάζεται να μάθουμε περισσότερα για τις διαδικτυακές εμπειρίες των φοιτητών και για το τι παρακινεί τους/ τις φοιτητές/τριες να συμμετέχουν στην διαδικτυακή εκπαίδευση. (Sun & Chen, 2016)

Δεν υπάρχει καμία αμφιβολία ότι η διαδικτυακή εκπαίδευση θα συνεχίσει να αναπτύσσεται με ταχύτερους ρυθμούς. Δεδομένου ότι αυτό είναι το πιθανότερο, θα πρέπει να διεξαχθούν περισσότερες έρευνες για να διερευνηθεί η αποτελεσματικότητα, η αποδοτικότητα και η βελτίωση της διαδικτυακής διδασκαλίας και μάθησης. Προς το παρόν, υπάρχει ένα μεγάλο κενό και ίσως η μελλοντική έρευνα θα πρέπει να επικεντρωθεί περισσότερο στην εις βάθος ανάλυση των πρακτικών διαδικτυακής διδασκαλίας, στη βήμα προς βήμα εφαρμογή και στις πιο αποτελεσματικές πρακτικές για τον σχεδιασμό και τη διδασκαλία διαδικτυακών. Η παρούσα εργασία εξέτασε τη διδασκαλία σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον μάθησης με την χρήση εφαρμογών.

Η διαδικτυακή εκπαίδευση είναι μια αυξανόμενη τάση και όλο και περισσότερα εκπαιδευτικά ιδρύματα και εφαρμογές μπορεί να προσφέρουν όλο και περισσότερα διαδικτυακά μαθήματα σε όλο και μεγαλύτερο αριθμό μαθητών/τριών. Ως εκ τούτου, οι μελλοντικές μελέτες θα πρέπει να σχεδιαστούν για να λάβουν τις απόψεις των εκπαιδευόμενων, ιδίως εκείνων που είναι νέοι/ες στην ηλεκτρονική μάθηση. Επιπλέον, η μελέτη μπορεί να επικεντρωθεί σε αυτή την άποψη αναλόγως το επίπεδο του/ της μαθητή/τριας στην ηλεκτρονική εκπαίδευση και στο γνωστικό αντικείμενο. Η διαδικτυακή εκπαίδευση είναι μια εναλλακτική λύση για τη μάθηση (Wang, 2014), η οποία έχει ως στόχο να εστιάσει στην κριτική σκέψη και τη δημιουργία. Ωστόσο, τα διαδικτυακά μαθήματα συνήθως υπαγορεύονται από την τεχνολογία και σχεδιάζονται περισσότερο για την ευκολία του διαδικτυακού συστήματος και της τεχνολογίας. Για να προωθηθεί η πνευματική αυστηρότητα και η ανάπτυξη ενημερωμένων και ατομικών προοπτικών, η



περαιτέρω έρευνα θα πρέπει να διερευνήσει τον τρόπο χρήσης της τεχνολογίας και του λογισμικού για την εμπλοκή των μαθητών/τριών σε πολλαπλούς και συνεχείς διαλόγους σε διάφορες διαδικτυακές μορφές. Χρειάζεται περαιτέρω έρευνα για να διερευνηθεί πώς ο σχεδιασμός των ομάδων μπορεί να επηρεάσει την κοινωνική αλληλεπίδραση και την αίσθηση μιας μαθησιακής κοινότητας, λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές προσωπικότητες, τα μαθησιακά στυλ και τα επίπεδα δεξιοτήτων των μελών της ομάδας. Προηγούμενες μελέτες εξέτασαν κυρίως τις αναρτήσεις που αποστέλλονται από τους συμμετέχοντες. Με την πρόοδο της τεχνολογίας, οι ερευνητές/τριες πρέπει να μελετήσουν τους ρόλους που διαδραματίζουν διάφορα τεχνολογικά εργαλεία στην προώθηση της αποτελεσματικότερης κοινωνικής αλληλεπίδρασης και της ανάπτυξης μιας μαθησιακής κοινότητας, για παράδειγμα, η ηχητική ή/και βιντεοδιάσκεψη μέσω Google Hangout και Skype, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τα περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας. (Sun & Chen, 2016)

Υπάρχει μία παρατήρηση που επισημαίνει το γεγονός ότι, παρά το γεγονός ότι η κινητή μάθηση έχει αναπτυχθεί σε μεγάλο βαθμό για την εκμάθηση ξένων γλωσσών, στην περίπτωση της ελληνικής γλώσσας οι εκπαιδευτικές εφαρμογές είναι ακόμα σε πειραματικό στάδιο, εκτός από λίγες εξαιρέσεις. Συγκεκριμένα, οι χρήστες/τριες που επιδιώκουν να μάθουν την ελληνική γλώσσα μέσω εφαρμογών ή ιστοσελίδων, καταφέρνουν να αποκτήσουν ένα βασικό λεξιλόγιο και μερικές απλές εκφράσεις προφορικά και σε λίγες περιπτώσεις και γραπτά. Οι τεχνολογίες, όπως αναφέρει ο Παναγιωτίδης (2006), έχουν αναλάβει έναν σημαντικό ρόλο στη γλωσσική εκπαίδευση, παρέχοντας τη δυνατότητα να υποστηρίξουν μέρος της διδασκαλίας ξένων γλωσσών.

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας για την κινητή μάθηση, η εκπαίδευση πρέπει να ακολουθεί τις τάσεις αυτές για να παραμείνει αποτελεσματική. Το γεγονός ότι οι μαθητές/τριες είναι πλέον εξοικειωμένοι με την τεχνολογία και μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες και να επιλύσουν απορίες μέσω κινητών συσκευών, απαιτεί από τα εκπαιδευτικά συστήματα να προσαρμοστούν αναλόγως. Η παρουσία των κινητών συσκευών και της πρόσβασης στο διαδίκτυο επιτρέπει στους/ στις μαθητές/τριες να δημιουργούν ψηφιακό υλικό κατά τη διάρκεια των διαφόρων μαθησιακών τους



δραστηριοτήτων. Ως εκ τούτου, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να ενσωματώνουν αυτές τις ευκαιρίες στη διδακτική διαδικασία.

Αναλογιζόμενοι την παραπάνω πραγματικότητα, όπως υπογραμμίζεται από τους Scholfield και Υψηλάντης (1994), τα προγράμματα CALL και η κινητή μάθηση δεν πρέπει απλώς να προστίθενται στη διδασκαλία, αλλά πρέπει να ενσωματωθούν με σκοπό την βελτίωση της γλωσσικής διδασκαλίας. Τα σύγχρονα παιδιά έχουν διαφορετική προσέγγιση προς την τεχνολογία σε σύγκριση με τις προηγούμενες γενιές, και η τεχνολογία είναι πλέον αναπόσπαστο μέρος της καθημερινής τους ζωής. Επομένως, η διδασκαλία πρέπει να ακολουθεί αυτήν την εξέλιξη και να αξιοποιεί τη δυνατότητα που παρέχει η τεχνολογία για αποτελεσματική και διασκεδαστική μάθηση. Εξάλλου, σύμφωνα με τον Walker (2006), “mobile learning δεν είναι μόνο όταν μαθαίνεις χρησιμοποιώντας κινητές συσκευές αλλά και όταν μαθαίνεις εκτός πλαισίων”.



6. Βιβλιογραφία

Ελληνική

Αρβανίτης, Π., Arvanitis, P., Κρυστάλλη, Π., & Krystalli, P. (2023). *Ψηφιακές τεχνολογίες και διδασκαλία της ξένης γλώσσας*. <https://doi.org/10.57713/kallipos-192>

Βοσινάκης, Σ. (2015). *Εικονικοί Κόσμοι. Σύγχρονες Προσεγγίσεις, Εφαρμογές και Ανάπτυξη σε Περιβάλλον OpenSimulator [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις*. <https://hdl.handle.net/11419/3187>

Γιαβρίμης, Π. (2010). *Νοηματοδοτήσεις Εκπαιδευτικών για την Αποτελεσματικότητα της Επιμόρφωσης στην Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Πράξη. Πρακτικά Εργασιών 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς, 10-12 Μαΐου 2013.*

Διαμαντής, Κ. (2019). *Επιμόρφωση και αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων στην ελληνική δευτεροβάθμια εκπαίδευση του 21ου αιώνα : δυνατότητες και προκλήσεις*.

(Διδακτορική Διατριβή). Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Δημήτρης Κουτσογιάννης. (2017, Μάιος 4). *“Διαδικτυακές κοινότητες εκπαιδευτικών για τα γλωσσικά μαθήματα”—Σχεδιασμός και εμπειρία*. Ανοικτή Βιβλιοθήκη. <https://www.openbook.gr/diadiktyakes-koinotites-ekpaideytikwn-gia-ta-glwsika-mathimata/>

Δούρη, Α., Λαρεντζάκη, Ε., & Μαλικούτη, Ε. (2021). Συγκριτική παρουσίαση ψηφιακών εργαλείων και κλειστών περιβαλλόντων παιγνιώδους χαρακτήρα στη διδασκαλία της Ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας. *1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες*, 490–501. <https://doi.org/10.12681/online-edu.3261>



Κουτσογιάννης, Δ. (2017). *Γλωσσική διδασκαλία χθες, σήμερα, αύριο: Μια πολιτική προσέγγιση* /. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Ινστιτούτο Νεολληνικών Σπουδών,.

Λαζακίδου, Γ., & Τριανταφύλλου, Σ. (2021a). Η μάθηση στην εποχή του κορωνοϊού: Η μετάβαση από τη μεικτού τύπου στη διαδικτυακή εκπαίδευση. *1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες, 1*, 154. <https://doi.org/10.12681/online-edu.3223>

Λαζακίδου, Γ., & Τριανταφύλλου, Σ. (2021b). Η μάθηση στην εποχή του κορωνοϊού: Η μετάβαση από τη μεικτού τύπου στη διαδικτυακή εκπαίδευση. *1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες*, 154–163. <https://doi.org/10.12681/online-edu.3223>

Οδηγός για τον εκπαιδευτικό, 2021, Αθήνα

Όλα Τάση (2014) *Οι σχέσεις των εκπαιδευτικών με τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και Επικοινωνιών στο σχολείο*. Ανακτήθηκε 26 Ιούνιος 2023, από https://erkyna.gr/e_docs/periodiko/dimosieyseis/pliroforiki/t01-13.pdf

ΠΕΦ_doc.pdf. (χ.χ.). Ανακτήθηκε 16 Αύγουστος 2023, από https://ikee.lib.auth.gr/record/265115/files/%CE%A0%CE%95%CE%A6_doc.pdf

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση. Στο Βασικό επιμορφωτικό υλικό: Τόμος Α: Γενικό μέρος. Μείζον πρόγραμμα επιμόρφωσης εκπαιδευτικών στις 8 Π.Σ., 3 Π.Σ.Εξ., 2 Π.Σ. Εισ. (σσ. 112-129), Ανακτήθηκε στις 28 Σεπτεμβρίου 2020 από <http://www.epimorfosi.edu.gr/images/stories/ebook->

Παπαχαρίτου, Χ. (2015). Κοινωνικά δίκτυα και διδασκαλία/εκμάθηση ξένης γλώσσας. Η θέση τους στη δημόσια Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, Μεταπτυχιακή εργασία, Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. epimorfotes/genikomeros/1.%20tomos%20a%20geniko.pdf

Σοφός, Α., Κώστας, Α. και Παράσχου, Β. (2015). Online εξ αποστάσεως εκπαίδευση. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.

Τζιμογιάννης, Α. (2019). Ψηφιακές τεχνολογίες και μάθηση του 21ου αιώνα. Αθήνα: Κριτική.



Χατζησαββίδης, 2005 (2).pdf. (χ.χ.). Ανακτήθηκε 16 Αύγουστος 2023, από <https://eclass.aegean.gr/modules/document/file.php/TMS162/%CE%A7%CE%B1%CF%84%CE%B6%CE%B7%CF%83%CE%B1%CE%B2%CE%B2%CE%AF%CE%B4%CE%B7%CF%82%2C%202005%20%282%29.pdf>

Ξενόγλωσση

Barbara L. Mccombs and Donna Vakil, 2015, A Learner-Centered Framework for E-Learning, Doi: 10.1111/j.1467-9620.2005.00534.x

Berestok, O. V. (2021). Synchronous and Asynchronous E-Learning Modes: Strategies, Methods, Objectives. *Engineering and Educational Technologies*, 9(1), 19–27. <https://doi.org/10.30929/2307-9770.2021.09.01.02>

Breuer, J. & Bente, G. (2010). Why so serious? On the Relation of Serious Games and Learning. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 4(1), 7-24.

Brindley, J., Blaschke, L. M., & Walti, C. (2009). Creating Effective Collaborative Learning Groups in an Online Environment. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 10(3). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v10i3.675>

Damronglaohapan, S., & Stevenson, E. (2013). Enhancing Listening Skills through Movie Clips on YouTube. *The European Conference on Technology in the Classroom, Official Conference Proceedings*.

Daniel, S. J., Vázquez Cano, E., & Gisbert, M. (2015). The Future of MOOCs: Adaptive Learning or Business Model? *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 12(1), 64. <https://doi.org/10.7238/rusc.v12i1.2475>

Chang, C., & Chang, C. K. (2014). Developing Students' Listening Metacognitive Strategies Using Online Videotext Self-Dictation-Generation Learning Activity. *The EUROCALL Review*, 22, 3-19.

Cartelli, A. (2006). *Encyclopedia of Information Communication Technology*. Hershey, PA : Information Science Pub.

Faisal, S. (2017). Gamification of foreign language vocabulary learning using mobile augmented reality. *IEEE*. Doi: 10.13140/RG.2.2.34941.41442.



Fageeh, A. A. I., 2013. Effects of MALL Applications on Vocabulary Acquisition and Motivation. Arab World English Journal, 4(4), pp. 420-447.

Fesakis, G., & Konstantopoulou, A. (2022). *Σχεδιασμός τεχνολογικά ενισχυμένων εκπαιδευτικών σεναρίων για την προσχολική εκπαίδευση* Design of technology enhanced educational scenarios for preschool education. <https://doi.org/10.57713/KALLIPOS-31>

Ismail, M. A. A. & J. Mohammad (2017). Kahoot: A promising tool for formative assessment in medical education. Education in medicine journal 9.2, 19-26. Doi: 19-26. 10.21315/eimj2017.9.2.2.

Galbis-Córdova, A., J. Marti-Parreño & R. Currás Pérez (2017). Higher education students' attitude towards the use of gamification for competencies development. Journal of E-Learning and Knowledge Society 13, 129-146. Doi: 10.20368/19718829/1279.

Gallagher, S., & LaBrie, J. (2012). Online learning 2.0: Strategies for a mature market. Continuing Higher Education Review, 76, 65-73.

Gee James (2003) What video games have to teach us about learning and literacy, Doi: 10.1145/950566.950595

Hasegawa, T., M. Koshino, & H. Ban (2015). An English vocabulary learning support system for the learner's sustainable motivation. SpringerPlus 4, 99. Doi: 10.1186/s40064-015-0792-2.

Hwang, G. J., H. Y. Sung, C. M. Hung & I. Huang. (2013). A learning style perspective to investigate the necessity of developing adaptive learning systems. Educational Technology & Society 16.2, 188-197.

Kapsalis, G. D., Galani, A., & Tzafea, O. (2020). Kahoot! As a Formative Assessment Tool in Foreign Language Learning: A Case Study in Greek as an L2. *Theory and Practice in Language Studies*, 10(11), 1343. <https://doi.org/10.17507/tpls.1011.01>

Keengwe, J., & Kidd, T. T. (2010). Towards best practices in online learning and teaching in higher education. MERLOT Journal of Online Learning and Teaching, 6(2), 533-541.



Kohnke, L., Zhang, R. & Zou, D., 2019. Using Mobile Vocabulary Learning Apps as Aids to Knowledge Retention: Business Vocabulary Acquisition. *The Journal of Asia TEFL*, 16(2), pp. 683- 690.

Kourtis-Kazoullis, V., Spantidakis, G., & Chatzidaki, A. (2014). An electronic learning environment for Greek-language intercultural education in the Diaspora. In: INTED2014 Proceedings: 8th International Technology, Education and Development Conference (1847-1854) (Valencia, Spain, 10-12 March, 2014). ISBN: 978-84-616-8412-0 / ISSN: 2340-1079

Koutsogiannēs, D. (2017). *Glōssikē didaskalia chthes, sēmera, aurio: Mia politikē prosengisē*. Aristoteleio Panepistēmio Thessalonikēs, Institutou Neoellēnikōn Spoudōn [Idryma Manolē Triantaphylliadē].

Lee, J. J., & J. Hammer (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly* 15, 1-5.

Medoukali, F. (2015). Developing EFL Learners' Listening Comprehension through YouTube Videos. A Case Study of Second Year Students on Mohamed Kheider University of Biskra

Niederhauser, D. S. & Stoddart, T. (2001). Teachers' instructional perspectives and use of educational software. *Teaching and Teacher Education*, 17(1), 15–31

Oomen-Early, J., & A. D. Early (2015). Teaching in a millennial world: Using new media tools to enhance health promotion pedagogy. *Pedagogy in Health Promotion: The Scholarship of Teaching and Learning* 1, 95-107

Rodríguez-Prieto, J. P. (2014). The use of clickers to assess knowledge in foreign language classes and their failure to increase reading compliance. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas* 9, 88-96. Doi: <http://dx.doi.org/10.4995/rlyla.2014.1611>.

Rosas, R., M. Nussbaum, P. Cumsille, V. Marianov, M. Correa, P., Flores, V. Grau, F. Lagos, X., López, V. López, P. Rodriguez & M., Salinas (2003). Beyond Nintendo: Design and assessment of educational video games for 1st and 2nd grade students. *Computers & Education* 40, 71-94.



Sanosi, A. B., 2018. The Effect of Quizlet on Vocabulary Acquisition. *Asian Journal of Education and e- Learning*, pp. 71-77.

Saputra, Y., & Fatimah, A. S. (2018). The Use of TED and YOUTUBE in Extensive Listening Course: Exploring Possibilities of Autonomy Learning. *Indonesian JELT*, 13, 73-84.

Skourtou, Kourtis-Kazoullis and Cummins (2006). Designing Virtual Learning Environments for Academic Language Development. In J. Weiss, J. Nolan, J. Hunsinger, and P. Trifonas (eds.), *International Handbook of Virtual Learning Environments* (pp. 441-468). Dordrecht, The Netherlands: Springer, 2 Volumes

Skourtou, E., Kourti-Kazoulli, V., Sella-Mazi, E., Chatzidaki, A., Androusou, A., Revythiadou, A., Tsokalidou, P., Σκούρτου, Ε., Κούρτη-Καζούλλη, Β., Σελλά-Μάζη, Ε., Χατζηδάκη, Α., Ανδρούσου, Α., Ρεβυθιάδου, Α., & Τσοκαλίδου, Π. (2016). *Διγλωσσία & Διδασκαλία της Ελληνικής ως Δεύτερης Γλώσσας*. <http://repository.kallipos.gr/handle/11419/6346>

Sun, A., & Chen, X. (2016). Online Education and Its Effective Practice: A Research Review. *Journal of Information Technology Education: Research*, 15, 157–190.

Vrasidas, C. (2010). Why don't teachers adopt technology? *eLearn Magazine*. Ανακτήθηκε στις 5/1/2013 από http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=case_studies&article=46-1 Vrasidas, C. and Glass, G.V. (Eds) (2004). *Current Perspectives in Applied Information Technologies: Online Professional*.

Young, F. M., Slota, S. T., Cutter, A., Jalette, G., Mullin, G., Lai, B., Simeoni, Z., Tran, M., & Yukhymenko, M. (2012). Our princess is in another castle: A review of trends in serious gaming for education. *Review of Educational Research*, 82(1), 61–89.

Zhang, W. (2009). Blogging for Doing English Digital: Student evaluations. *Journal of Computers and Composition*, 27, 266-283.

**7. Παράρτημα**

Πίνακας κατηγοριοποίησης εργαλείων

Όνομα εφαρμογής	Τύπος	Μέσο	Αντικείμενο διδασκαλίας	επίπεδο	Ηλικία
Greek conversation / γεία σου	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	B1-Γ1	ενήλικες
Greek words quiz	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1	παιδιά
Greek grammar test	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	B1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
Ling App	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ1	Έφηβοι και ενήλικες
Learn Greek	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1	Έφηβοι και ενήλικες
Greek Alphabet	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1	Έφηβοι και ενήλικες
GreekPod101	Εφαρμογή	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
Drops	Εφαρμογή	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-A2	Έφηβοι και ενήλικες
Λόγου χάρη	Ιστοσελίδα εκπαιδευτικό υλικό	H/Y	Ελληνική ως ξένη	B1- Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
Staellinika	Εφαρμογή	H/Y	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
Μαθαίνω ελληνικά	Εφαρμογή	H/Y	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
Φιλογλωσσία	Εφαρμογή	H/Y	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
Duolingo	Εφαρμογή	H/Y και κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
learn101	Εφαρμογή	H/Y	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες



pgeorgalas.gr	Σελίδα με εκπαιδευτικό υλικό	H/Y	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
Babla	Εφαρμογή	H/Y	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
learnalanguage	Εφαρμογή	H/Y	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
internetpolyglot	Εφαρμογή	H/Y	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
Busu	Εφαρμογή	H/Y και κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ1	Έφηβοι και ενήλικες
Memrise	Εφαρμογή	H/Y και Κινητή συσκευή	Παρέχονται μαθήματα Ελληνικής ως ξένης	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
Pearngreek	Εφαρμογή	H/Y	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
Lingo	Εφαρμογή	H/Y	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
Learn Greek, Speak Greek από την ATi StudiOS	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
Learn Greek από την Bravolol	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
Μάθετε Ελληνικά 6000 λέξεις από την FunEasyLearn	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
Learn Greek with FSI από τον James Christou	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες



Learn Greek- 50 Languages από την 50 languages	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B1	Έφηβοι και ενήλικες
Learn Greek- 5000 words από την Fun Easy Learn	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B1	Έφηβοι και ενήλικες
Learn Greek Conversation από την Sachjean	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
Free Greek by Nemo από τη Nemo Apps LLC	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-A2	Έφηβοι και ενήλικες
Phrasebook Greek Lite από την Planetinpocket	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-A2	Έφηβοι και ενήλικες
Kids Learn Speak Greek από την creativemobileapps.com	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-A2	Παιδιά
Greek Vocabulary- Learn Greek από τη Loxo apps	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-A2	Έφηβοι και ενήλικες
Greek master 10000 sentences	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ1	Έφηβοι και ενήλικες
Modern Greek verbs	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	B1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
Learnbots	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	B1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες



Μαθαίνουμε τις ελληνικές λέξεις με το smart teacher	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-A2	παιδιά και ενήλικες
Ελληνικά από την SC Metalanguage Pro SRL	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Παιδιά
Ελληνικά Fun Easy learn	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
LINGO	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ1	Παιδιά και ενήλικες
Vocly	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-A2	Παιδιά και ενήλικες
Tobo	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-A2	Παιδιά και ενήλικες
Learn Greek language kidsTube	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1	Παιδιά και ενήλικες
Learn Greek από την miracle FunBox	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1- A2	Παιδιά
Bluebird	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B1	Έφηβοι και ενήλικες
Simply	Εφαρμογή	Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-A2	Έφηβοι και ενήλικες
BBC (languages Greek)	Εφαρμογή	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B1	Έφηβοι και ενήλικες
Kypros.org	Σελίδα με εκπαιδευτικό υλικό	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B1	Έφηβοι και ενήλικες
Digital dialekts	Εφαρμογή	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B1	Έφηβοι και ενήλικες



iLanguages	Εφαρμογή	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B1	Έφηβοι και ενήλικες
Mylanguages	Εφαρμογή	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-B1	Έφηβοι και ενήλικες
wordwall	Διαδραστικό παιχνίδι	H/Y και κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη και μητρική	A1-Γ2 και φυσικοί ομιλητές	μαθητές
quizizz	Διαδραστικό παιχνίδι	H/Y και κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη και μητρική	A1-Γ2 και φυσικοί ομιλητές	μαθητές και φοιτητές
kahoot.com	Διαδραστικό παιχνίδι	H/Y και κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη και μητρική	A1-Γ2 και φυσικοί ομιλητές	μαθητές και φοιτητές
quizlet	Διαδραστικό παιχνίδι	H/Y και κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη και μητρική	A1-Γ2 και φυσικοί ομιλητές	μαθητές και φοιτητές
e-istories	Διαδραστικό παιχνίδι	H/Y	Ελληνική ως μητρική	A1-Γ2 και φυσικοί ομιλητές	παιδιά δημοτικού
Learning Apps	Διαδραστικό παιχνίδι	H/Y και κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη και μητρική	A1-Γ2 και φυσικοί ομιλητές	μαθητές και φοιτητές
futurelearn	Πλατφόρμα Ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης	H/Y και Κινητή συσκευή	Παρέχονται μαθήματα Ελληνικής ως ξένης	A1	ενήλικες
Udemy	Πλατφόρμα Ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης	H/Y και Κινητή συσκευή	Παρέχονται μαθήματα Ελληνικής ως ξένης	A1	ενήλικες
edX	Πλατφόρμα Ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης	H/Y και Κινητή συσκευή	Παρέχονται μαθήματα Ελληνικής ως ξένης	A1-Γ1	ενήλικες



Memrise	Εφαρμογή τηλεκπαίδευσης	H/Y και Κινητή συσκευή	Παρέχονται μαθήματα Ελληνικής ως ξένης	A1-B2	Έφηβοι και ενήλικες
Mathesis	Πλατφόρμα Ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης	H/Y και Κινητή συσκευή	Παρέχονται μαθήματα Ελληνικής ως μητρικής	Φυσικοί ομιλητές	ενήλικες
iTalki	Εφαρμογή κοινωνική δικτύωσης εκμάθησης γλωσσών	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
HiNative	Εφαρμογή κοινωνική δικτύωσης εκμάθησης γλωσσών	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
<u>speaky</u>	Εφαρμογή κοινωνική δικτύωσης εκμάθησης γλωσσών	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
<u>mylanguageexchange</u>	Εφαρμογή κοινωνική δικτύωσης εκμάθησης γλωσσών	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
LingoGlobe	Εφαρμογή κοινωνική δικτύωσης εκμάθησης γλωσσών	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
InterPals Penpals	Εφαρμογή κοινωνική δικτύωσης εκμάθησης γλωσσών	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
Busuu	Εφαρμογή κοινωνική δικτύωσης εκμάθησης γλωσσών	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
Babelvillage	Εφαρμογή κοινωνική δικτύωσης	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες



	εκμάθησης γλωσσών				
Fluent Future	Εφαρμογή κοινωνική δικτύωσης εκμάθησης γλωσσών	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
WeSpeke	Εφαρμογή κοινωνική δικτύωσης εκμάθησης γλωσσών	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες
Verbling	Εφαρμογή κοινωνική δικτύωσης εκμάθησης γλωσσών	H/Y και Κινητή συσκευή	Ελληνική ως ξένη	A1-Γ2	Έφηβοι και ενήλικες