

## Διδακτική αξιοποίηση εικονικών κόσμων (MUVES) στην τάξη της ξένης γλώσσας

Κατερίνα Κατσικά

καθηγήτρια ΠΕ05 και ΠΕ06  
[slou2001@yahoo.com](mailto:slou2001@yahoo.com)

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η ενσωμάτωση εργαλείων web 2.0 στην τάξη της ξένης γλώσσας συντελεί στην ανάπτυξη της ενεργητικής και εμπειρικής μάθησης. Το εξέχον χαρακτηριστικό των εφαρμογών web 2.0 εντοπίζεται στην έννοια της διαδραστικότητας. Ο μαθητής, ως χρήστης των εφαρμογών, έχει την ικανότητα να δημιουργεί, να σχηματοποιεί και να διαμοιράζεται το ψηφιακό υλικό με άλλους χρήστες. Οι εικονικοί κόσμοι (virtual worlds ή MUVES δηλαδή Multi-User Virtual Environments) αποτελούν χαρακτηριστικά παραδείγματα διαδραστικών εργαλείων που μπορούν να ενταχθούν στην ξενόγλωσση τάξη συνεισφέροντας τόσο στην αξιοποίηση του συνεργατικού περιβάλλοντος μάθησης όσο και στην ενεργοποίηση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών (Dieterle & Clarke 2007).

Η παρούσα εργασία έχει ως στόχο να εξερευνήσει τους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους οι εικονικοί κόσμοι μπορούν να ενσωματωθούν στη διδακτική διαδικασία της εκμάθησης ξένων γλωσσών. Αρχικά, παρέχουμε μία σύντομη παρουσίαση του πιο γνωστού εικονικού κόσμου μέσα στον οποίο θα μπορούσαν να πλοηγηθούν οι χρήστες μίας ξένης γλώσσας. Στη συνέχεια, η προσοχή μας στρέφεται στη σύνδεση των εικονικών εφαρμογών με τις διδακτικές θεωρίες του κουνστρουκτιβισμού, τη θεωρία του connectivism και τη μάθηση δράσης (action based approach) που αναδεικνύει τη λειτουργική χρήση της γλώσσας. Στο τέλος, παρουσιάζουμε τρόπους με τους οποίους η εικονική περιήγηση μπορεί να αποτελέσει έναυσμα για την ανάπτυξη των επικοινωνιακών δεξιοτήτων παραγωγής και κατανόησης λόγου από τους εκπαιδευόμενους.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** εικονικοί κόσμοι, διδασκαλία ξένων γλωσσών

### ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ

Οι εικονικοί κόσμοι είναι ψηφιακές πλατφόρμες οι οποίες επιτρέπουν στους χρήστες να δημιουργούν και να χρησιμοποιούν εικονικούς χαρακτήρες (avatars) σε εναλλακτικούς κόσμους. Το Active Worlds, Entropia Universe και Second Life (SL) αποτελούν τα πιο διαδεδομένα περιβάλλοντα στον τομέα των ψηφιακών κόσμων.

Η εικονική πραγματικότητα προσφέρει στον εκάστοτε συμμετέχοντα τη δυνατότητα να εξερευνεί τις περιοχές του κόσμου κάνοντας χρήση ενός χαρακτήρα της επιλογής του. Σε αντίθεση με τα online παιχνίδια, οι εικονικοί κόσμοι χαρακτηρίζονται από την κοινωνική συναναστροφή, την περιπλάνηση και την έλλειψη συγκεκριμένων στόχων. Οι παίκτες, προερχόμενοι από οποιαδήποτε χώρα του κόσμου, μπορούν να κυκλοφορούν ελεύθερα και να έρχονται σε επαφή μεταξύ τους

μέσω chat. Επιπλέον, μπορούν να συμμετέχουν σε ομάδες κοινού σκοπού ή να διοργανώνουν συζητήσεις πάνω σε ποικίλα ενδιαφέροντα.

Αξίζει να σημειωθεί ότι η διδακτική αξιοποίηση των 3D κόσμων αποτελεί πλέον πραγματικότητα στον τομέα της εκπαίδευσης. Για παράδειγμα, το New Media Consortium (NMC), μία κοινοπραξία εκπαιδευτικών οργανώσεων, χρησιμοποιεί το SL ως μία δομή υποστήριξης για την τριτοβάθμια εκπαίδευση. Πιο συγκεκριμένα, το NMC έχει καταφέρει να δημιουργήσει ένα μεγάλο ψηφιακό εκπαιδευτικό έργο βοηθώντας πάνω από 150 πανεπιστήμια να παρέχουν χώρους εξ'αποστάσεως συναναστροφής και συνομιλίας για τους φοιτητές που εγγράφονται στο SL.

Σχετικά με τη διδασκαλία των ξένων γλωσσών είναι σημαντικό να αναφέρουμε πως έχουν ήδη δημιουργηθεί εικονικές περιοχές SL που αντιγράφουν πόλεις όπως το Λονδίνο, το Παρίσι και το Βερολίνο. Μέσα σε αυτές τις πόλεις, ο μαθητής εξασκείται στη χρήση της ξένης γλώσσας καθώς συναναστρέφεται με ομιλητές της γλώσσας-στόχου (Avatar Learning 2013). Συγχρόνως, έχει την ευκαιρία να θαυμάσει τον πολιτισμό της χώρας κάνοντας μία ψηφιακή περιήγηση στα σημαντικότερα αξιοθέατα. Στο σχήμα 1 παρουσιάζεται μία ψηφιακή καρτ-ποστάλ από το Τόκιο όπως αυτή εμφανίζεται στην πλατφόρμα του SL.



**Σχήμα 1:** Άποψη από το Τόκιο όπως εμφανίζεται στο SL

## **SECOND LIFE (SL)**

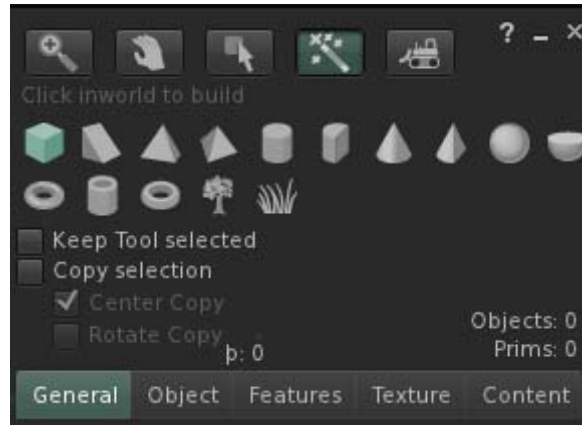
Το SL είναι ένας διαδικτυακός εικονικός κόσμος που αναπτύχθηκε από το Linden Lab το 2003. Κατά τη διάρκεια των τελευταίων 10 ετών, 36 εκατομμύρια χρήστες προτίμησαν το συγκεκριμένο 3D περιβάλλον ως χώρο ψηφιακής εξερεύνησης.

Για να εγκατασταθεί το πρόγραμμα, ο χρήστης κατεβάζει το απαραίτητο αρχείο από το site του SL, αποσυμπίεζει το συμπιεσμένο πακέτο και τρέχει το αρχείο στον υπολογιστή του. Με την είσοδο στον εικονικό κόσμο, είναι εφικτή η απόδοση φυσικών χαρακτηριστικών στον χαρακτήρα (μαλλιά, μάτια, σωματότυπος, πρόσωπο και ένδυση). Στη συνέχεια εμφανίζεται μία μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης, πάνω στην οποία ο συμμετέχων εντοπίζει τις δυνατότητες περιήγησης και κατασκευής αντικειμένων που του προσφέρονται.

Τα μέλη του SL έχουν τη δυνατότητα να κινούνται σε εναλλακτικούς κόσμους που αποτελούνται από νησιά (islands,sims) και την κυρίως ήπειρο (mainland) χρησιμοποιώντας τα δικά τους avatar, δηλαδή την προσωπική τους ψηφιακή απεικόνιση. Εκτός από την περιπλάνηση σε ελεύθερους χώρους της πλατφόρμας (openspace), ο συμμετέχων έχει την ευκαιρία να αγοράσει ένα κομμάτι ψηφιακής γης (private region) για προσωπική του χρήση.

Αξίζει να σημειωθεί ότι ως ελάχιστη ηλικία πρόσβασης στην πλατφόρμα καθορίζεται η ηλικία των 16 ετών. Μία από τις εφαρμογές που τονίζει το διαδραστικό περιεχόμενο του συγκεκριμένου κόσμου είναι η δυνατότητα δημιουργίας αντικειμένων

από τα ίδια τα μέλη. Με άλλα λόγια, ο χρήστης χρησιμοποιεί ένα εργαλείο μοντελοποίησης για την κατασκευή τρισδιάστατων εικονικών αντικειμένων τα οποία μπορεί αργότερα και να πουλήσει (Linden Lab 2013). Όπως βλέπουμε και στο σχήμα 2, με τη χρήση των prims, δηλαδή γεωμετρικών σχημάτων, είναι εφικτή η δημιουργία ποικίλων κτιρίων και αντικειμένων.



Σχήμα 2: Εργαλεία prims για την κατασκευή αντικειμένων.

## ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΜΥΘΕΣ

Η θεωρία του κονστρουκτιβισμού υποστηρίζει ότι οι μαθητές κατασκευάζουν ενεργά τη γνώση δεδομένου ότι προσπαθούν να κατανοήσουν τον κόσμο που τους περιβάλλει (Charman, 1988; Lightbown & Spada 1999; Legros et al. 2002). Μέσα στο μαθησιακό περιβάλλον, ο μαθητής αποκτά νέες γνώσεις, κατασκευάζει τις δικές του έννοιες και τις ενσωματώνει σε προγενέστερες γνώσεις και υπάρχουσες πεποιθήσεις. Στο πλαίσιο του κοινωνικού εποικοδοτισμού, ο Ρώσος ψυχολόγος Lev Vygotsky (1978) επικεντρώνεται στις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων υποστηρίζοντας ότι η κοινωνική αλληλεπίδραση διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην κατασκευή του νοήματος.

Ερευνώντας τη δομή των εικονικών κόσμων που παρουσιάσαμε, παρατηρούμε ότι η διδακτική αξιοποίηση των 3D χώρων συμβαδίζει με την κοινωνική πτυχή του κονστρουκτιβισμού. Ως εκ τούτου, μπορεί να υποστηριχθεί ότι η δημιουργία ομάδων εργασίας μέσα από τους ψηφιακούς κόσμους αναπτύσσει τα αίσθημα της κοινωνικής αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών. Οι συμμετέχοντες έχουν τη δυνατότητα να ψάξουν και να ενταχθούν σε ομάδες βασιζόμενοι στα κοινά τους ενδιαφέροντα. Η συμμετοχή σε ομάδα διευκολύνει την άτυπη συνεργατική μάθηση, καθώς τα μέλη καλούνται να αξιοποιήσουν επικοινωνιακές δεξιότητες στην ξένη γλώσσα προκειμένου να ανταλλάξουν απόψεις για τα κοινά θέματα που τους απασχολούν.

Το connectivism αποτελεί μία θεωρία μάθησης που βασίζεται στην παραδοχή ότι η γνώση υπάρχει στον κόσμο. Σύμφωνα με τους κύριους υποστηρικτές, Siemens (2005) και Downes (2007), οι μαθητές πρέπει να συμμετέχουν σε δραστηριότητες που θα τους επιτρέψουν να δημιουργούν κόμβους και συνδέσεις μεταξύ των πηγών πληροφόρησης. Η λέξη connectivism δεν μεταφράστηκε στα ελληνικά καθώς δεν υπάρχει επαρκής ελληνική βιβλιογραφία που να πραγματεύεται τη συγκεκριμένη θεωρία. Θα μπορούσαμε με επιφύλαξη να αποδώσουμε τον όρο ως «κονεκτιβισμό». Μία άλλη επικρατούσα άποψη του connectivism είναι ότι η μάθηση μπορεί να διαχυθεί μέσα από τις τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας. Όπως αναφέρει ο Siemens (2004) στην Elearnspace ιστοσελίδα του, «τα διαδικτυακά εργαλεία

καθορίζουν και διαμορφώνουν τις σκέψεις μας». Ο ίδιος προσθέτει ότι η χρήση της τεχνολογίας προωθεί την ατομική μάθηση και συμβάλλει στη διατήρηση της γνώσης.

Λαμβάνοντας υπόψη τις προηγούμενες παρατηρήσεις, μπορεί να υποστηριχθεί ότι η περιήγηση του χρήστη ανάμεσα σε διαφορετικά ψηφιακά περιβάλλοντα αναδεικνύει τις αρχές του connectivism. Ο συμμετέχων έχει τη δυνατότητα να μεταβεί σε όποια περιοχή επιθυμεί και να συνδέσει ιδέες, έννοιες και σημασιολογικές πληροφορίες χωρίς να δεσμεύεται από τη γραμμική παρουσίαση της γλώσσας που προσφέρεται μέσα από το παραδοσιακό έντυπο εγχειρίδιο διδασκαλίας ξένων γλωσσών.

Η μάθηση δράσης (action based approach), ως εξέλιξη της επικοινωνιακής θεωρίας, αποτελεί την πιο σύγχρονη προσέγγιση στη διδασκαλία των ξένων γλωσσών, καθώς τοποθετεί το μαθητή στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας και αναδεικνύει τη λειτουργική χρήση της γλώσσας (Puren 2008, Rosen 2009). Μέσα στο πλαίσιο της δράσης, ο χρήστης καλείται να παράγει φυσικό λόγο και να ανταπεξέλθει σε πραγματικές περιστάσεις επικοινωνίας. Η γλώσσα χρησιμοποιείται ώστε να βοηθήσει τον ομιλούντα να επιτύχει επικοινωνιακούς στόχους. Επιλέγοντας τη γλώσσα ως όχημα δράσης, ο χρήστης μπορεί να θέσει ένα γλωσσικό επικοινωνιακό στόχο (πχ να συνομιλήσει με άλλους χρήστες μέσω internet) ή ένα μη γλωσσικό επικοινωνιακό στόχο (πχ να στείλει ένα δέμα στο εξωτερικό).

Τα ψηφιακά περιβάλλοντα των εικονικών κόσμων προάγουν την έννοια της δράσης, μιας και ο μαθητής δεν διδάσκεται τη γλώσσα μέσα από τυπικές στρουκτουραλιστικές ασκήσεις, αλλά τη χρησιμοποιεί ως μέσο πραγματικής επικοινωνίας μέσα σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικό πλαίσιο. Στην ξενόγλωσση τάξη, ο προφορικός και γραπτός λόγος περιορίζεται στο δίπολο διδάσκοντα και διδασκόμενου όπου ο πρώτος θέτει ερωτήματα και ο δεύτερος απαντά άλλοτε προφορικά και άλλοτε γραπτά. Αντίθετα το chat, που αποτελεί τον τυπικό τρόπο επικοινωνίας των χρηστών MUVES, προσφέρει στον συμμετέχοντα την ευκαιρία να χρησιμοποιήσει το λόγο επικοινωνιακά έχοντας ως στόχο φυσικούς αποδέκτες από οποιοδήποτε μέρος της γης. Ο μαθητής λαμβάνει ποικίλους ρόλους ομιλητή ενώ έχει τη δυνατότητα να ρωτά, να απαντά, να συντονίζει και να παρακολουθεί διαδικτυακές συνομιλίες. Οι δραστηριότητες της τάξης απομακρύνονται από τη μηχανιστική εξάσκηση μορφοσύνταξης και λεξιλογίου και βασίζονται σε υπαρκτά και αυθεντικά γλωσσικά δεδομένα (authentic documents). Συγκεκριμένα, οι μαθητές εξερευνούν τον εκάστοτε εικονικό κόσμο, επιλέγει ο καθένας τις ψηφιακές ομάδες που προτιμά και συμμετέχει σε προφορικές ή γραπτές συζητήσεις που πραγματεύονται τα χόμπι, την καθημερινότητα, ακόμη και αγαπημένους καλλιτέχνες.

### **ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ MUVES ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ ΤΗΣ ΞΕΝΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ**

Σε σχέση με την εκμάθηση ξένων γλωσσών, σημειώνουμε ότι οι εικονικοί κόσμοι δίνουν την ευκαιρία στο χρήστη να χειρίζεται τη γλώσσα-στόχο ως κοινωνικό και πολιτιστικό αγαθό και όχι μόνο ως σύστημα φθόγγων και εννοιών. Ο μαθητής μπορεί να χρησιμοποιήσει το chat για να επικοινωνήσει σε πραγματικό χρόνο με χρήστες που χειρίζονται τον ίδιο γλωσσικό κώδικα με αυτόν. Σε αυτή την περίπτωση δεν εργάζεται έχοντας κάποιο συγκεκριμένο γλωσσικό στόχο αλλά εξερευνά τον εικονικό κόσμο συναντώντας διαφορετικούς ομιλητές κάθε φορά που εισέρχεται στην πλατφόρμα. Από τα προηγούμενα, συμπεραίνουμε ότι πρόκειται για μια διαδικασία άτυπης μάθησης όπου επικρατεί η τυχαία συναναστροφή με ομιλητές της γλώσσας-στόχου.

Τα θέματα συζήτησης δεν καθορίζονται από τον εκπαιδευτικό μέσα στο στενό πλαίσιο της τάξης αλλά από τους χρήστες των ΜΥΝΕs. Έτσι, δίνεται η δυνατότητα στο μαθητή να βρει μόνος του τον κατάλληλο συνομιλητή προκειμένου να εκφραστεί για την προσωπική του ζωή, τα ενδιαφέροντά του και τη χώρα προέλευσής του.

Από την άλλη πλευρά, εάν ο διδάσκων επιθυμεί να κατευθύνει έως ένα βαθμό την επικοινωνία, μπορεί να συμμετέχει μαζί με τους μαθητές του σε συνεργατικές ομάδες με κοινό σκοπό (πχ. ομάδες για καλλιτέχνες, αθλητές, μουσική, δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου). Με αυτό τον τρόπο, το παραγόμενο γλωσσικό προϊόν ελέγχεται από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό ο οποίος μπορεί να εντοπίσει όχι μόνο τα γραμματικά και συντακτικά λάθη των χρηστών αλλά και οποιαδήποτε τυχόν παρέκκλιση από τους διδακτικούς στόχους.

Τα πλεονεκτήματα ένταξης των εναλλακτικών κόσμων στην τάξη της ξένης γλώσσας συνοψίζονται ως εξής:

- i. Ο μαθητής χρησιμοποιεί ένα avatar προκειμένου να αυτοπαρουσιαστεί. Η οικειοποίηση ενός εναλλακτικού εαυτού αποτελεί ένα μέσο διασκέδασης για τον χρήστη ο οποίος μπορεί να αλλάζει εμφάνιση και ρουχισμό ανάλογα με τη διάθεσή του. Στην περίπτωση μάλιστα ενός ντροπαλού εκπαιδευόμενου που αποφεύγει τη συμμετοχή κατά τη διάρκεια της τυπικής διδασκαλίας, το avatar μπορεί να αποτελέσει ένα εφελτήριο κοινωνικοποίησης. Μέσα από τη χρήση ενός καινούριου εαυτού, ο συνεσταλμένος μαθητής απελευθερώνεται και συμμετέχει σε νέες ομάδες χωρίς τον φόβο της κριτικής και αποδοκιμασίας που θα μπορούσε να βιώσει μέσα στην τάξη.
- ii. Ο συμμετέχων κατανοεί τη σημασία της οπτικής επικοινωνίας στη γλώσσα. Τα εξωγλωσσικά στοιχεία των χαρακτήρων όπως οι χειρονομίες, η θέση και η κατεύθυνση του σώματος διευκολύνουν το μαθητή ώστε να χτίσει και να αποκωδικοποιήσει το εκάστοτε νόημα. Εξάλλου, ο κάθε πολιτισμός αντιλαμβάνεται τη χρήση των εξωγλωσσικών στοιχείων με εντελώς διαφορετικό τρόπο. Ως παράδειγμα αναφέρουμε ότι οι κινήσεις των χεριών ενός avatar που κατευθύνεται από ένα χρήστη μεσογειακής προέλευσης είναι πιθανό να είναι πολύ περισσότερο παραστατικές από εκείνες ενός χρήστη από τις Σκανδιναβικές χώρες.
- iii. Η διαδραστική μάθηση και η κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών μίας εικονικής ομάδας συμβάλλει στην ανάπτυξη της αυτονομίας του μαθητή. Ο ομιλητής της γλώσσας αντιλαμβάνεται την αναγκαιότητα της ανάπτυξης πρωτοβουλιών και δεν παραμένει απαθής περιμένοντας έτοιμες γλωσσικές δομές από το διδάσκοντα. Με άλλα λόγια, η επιθυμία του μαθητή να επικοινωνήσει άμεσα με γνώστες της ξένης γλώσσας οδηγεί στην ανάληψη πρωτοβουλιών που αφορούν τη δημιουργία αυθεντικών γλωσσικών εκφωνημάτων.
- iv. Οι online συναντήσεις με άλλους ομιλητές είναι εφικτό να πραγματοποιούνται προφορικά ή γραπτά, καθώς οι χρήστες μιλούν, ακούν και γράφουν σε πραγματικό χρόνο. Συμπεραίνουμε ότι ο συνδυασμός ήχου, εικόνας και κειμένου μπορεί να συμβάλει με θετικό τρόπο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πράγματι, ο καθηγητής έχει τη δυνατότητα να σχεδιάσει συναντήσεις με άλλες ξενόγλωσσες τάξεις σε συγκεκριμένο τόπο και χρόνο και να καθορίσει, έως ένα βαθμό, τη θεματολογία της συνάντησης. Συγχρόνως, δίνεται η ευκαιρία στους

διδασκόμενους να εξασκήσουν τις δεξιότητες κατανόησης και παραγωγής λόγου ενιαία και όχι την καθεμία μεμονωμένα.

Διάφοροι τρόποι ενσωμάτωσης των εναλλακτικών κόσμων στην ξενόγλωσση τάξη παρουσιάζονται παρακάτω:

- i. Η τάξη της ξένης γλώσσας μπορεί να κάνει χρήση ιδιωτικών χώρων για online διδασκαλία εξ'αποστάσεως. Βέβαια, είναι απαραίτητο να σημειωθεί το κυρίαρχο μειονέκτημα που δεν είναι άλλο από την προϋπόθεση αγοράς του ιδιωτικού χώρου. Σε περίπτωση που η τάξη επιθυμεί να έχει το δικό της αποκλειστικό χώρο εναλλακτικών συναντήσεων, οφείλει να καταβάλει ένα χρηματικό ποσό στον εκάστοτε πάροχο προκειμένου να εξασφαλίσει την αυτονομία και την ανεξαρτησία της ομάδας. Στο σχήμα 3 παρουσιάζεται στιγμιότυπο από διαδικτυακή συνάντηση στο SL με στόχο τη διδασκαλία και εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας.



**Σχήμα 3:** Μία ψηφιακή τάξη εκμάθησης αγγλικών

- ii. Οι εκπαιδευτικοί που προέρχονται από διαφορετικές χώρες μπορούν να επιλέξουν ένα εικονικό σημείο συνάντησης μέσω ενός ψηφιακού κόσμου και να εξερευνήσουν όλα τα πλεονεκτήματα του να γίνουν μέλη μιας διαδικτυακής κοινότητας. Έχουν τη δυνατότητα να μοιραστούν ιδέες και να βρουν εταίρους για νέα σχολικά έργα διακρατικής συνεργασίας.
- iii. Οι μαθητές που συμμετέχουν σε σχολικά προγράμματα μεταξύ διαφορετικών χωρών (eTwinning και Comenius) μπορούν να επικοινωνούν με τους συνεργάτες τους ενσωματώνοντας μία ομάδα συνομιλίας στον ψηφιακό κόσμο της επιλογής τους.

### **ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ**

Σε αυτή την ενότητα παρουσιάζουμε μία διδακτική πρόταση για την αξιοποίηση των MUVes μέσα στην τάξη της ξένης γλώσσας. Η συγκεκριμένη προσέγγιση αφορά σχέδιο μαθήματος με θεματικό άξονα «Μαθαίνω τα μέρη του σπιτιού» και βασίζεται στη χρήση της πλατφόρμας του SL. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι μαθησιακοί και επικοινωνιακοί στόχοι επιτυγχάνονται κατά τη διάρκεια δύο διδακτικών συναντήσεων.

### **ΚΟΙΝΟ**

Στο παράδειγμά μας εργαζόμαστε με εφήβους στην ηλικία των 16 ετών οι οποίοι είναι χρήστες ξένου κώδικα σε επίπεδο B1 σύμφωνα με το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες. Σε αυτό το επίπεδο, οι ομιλητές είναι ήδη σε θέση να

κατανοήσουν και να χρησιμοποιήσουν με ευχέρεια εκφράσεις που σχετίζονται με τομείς άμεσης προτεραιότητας όπως είναι οι ατομικές και οικογενειακές πληροφορίες. Οι παραπάνω παρατηρήσεις μας επιτρέπουν να συμπεράνουμε ότι οι ανάγκες επικοινωνίας αφορούν βασικό λεξιλόγιο καθώς και πράξεις λόγου (speech acts) σχετικές με προσωπικές πληροφορίες και καθημερινή ζωή.

Η τάξη που εργάζεται πάνω στο συγκεκριμένο θεματικό άξονα έχει ήδη εισέλθει στην πλατφόρμα του SL και ο κάθε μαθητής έχει επιλέξει avatar ενεργοποιώντας συγχρόνως και τους προσωπικούς του κωδικούς πρόσβασης.

### ΣΤΟΧΟΙ

- i. επικοινωνιακοί: παρουσίαση και περιγραφή του σπιτιού, οργάνωση πληροφοριών για περιγραφή του σπιτιού, εξερεύνηση του ψηφιακού κόσμου για εύρεση ομάδας συζήτησης,
- ii. λεξιλογίου: αναγνώριση και χρήση κατάλληλου λεξιλογίου (δωμάτια, διακόσμηση και επιρρήματα τόπου),
- iii. γραμματικής: αναγνώριση και χρήση ρημάτων και προθέσεων που αφορούν το σπίτι και την κατοίκηση σε αυτό,
- iv. κοινωνιογλωσσολογικοί: προσδιορισμός κανόνων ευγενείας κατά τη διάρκεια συναναστροφής με άλλους ομιλητές του chat.

### ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Στην πρώτη εκπαιδευτική συνάντηση συνιστάται να ενεργοποιήσουμε την προηγούμενη γνώση των μαθητών πάνω σε θέματα λεξιλογίου του σπιτιού. Μπορούμε να ξεκινήσουμε μια συζήτηση σχετικά με το θέμα και να δώσουμε την ευκαιρία στους μαθητές να μιλήσουν για το δικό τους σπίτι. Στη συνέχεια, παρέχουμε με τη βοήθεια του brain storming το βασικό λεξιλόγιο και συνεχίζουμε με την εμπέδωσή του. Οι δραστηριότητες κατανόησης που μπορούμε να μοιράσουμε αφορούν τα μέρη του σπιτιού, τα έπιπλα και τα επιρρήματα τόπου. Προτεινόμενες μορφές δραστηριότητας είναι η επίλυση σταυρόλεξου, κρυπτόλεξου και κουίζ.

Στη δεύτερη εκπαιδευτική συνάντηση, η οποία λαμβάνει χώρα στο εργαστήριο πληροφορικής, οφείλουμε αρχικά να προετοιμάσουμε τους μαθητές μας ώστε να κατανοήσουν το στόχο της ψηφιακής μας περιήγησης. Διευκρινίζουμε στην τάξη ότι ο επικοινωνιακός στόχος είναι η εξεύρεση μίας ομάδας chat η οποία να συζητά για κατοικίες και για τα μέρη του σπιτιού. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες εργασίας των 2-3 ατόμων κατά προτίμηση και λαμβάνουν θέση μπροστά από τον Η/Υ που αντιστοιχεί στην κάθε ομάδα.

Χρησιμοποιώντας τη σελίδα <http://secondlife.com/community/groups/>, οι μαθητές κάνουν αναζήτηση για ομάδες συζήτησης που δραστηριοποιούνται στο SL. Η κάθε ομάδα εργασίας επιλέγει την εικονική ομάδα στην οποία θέλει να συμμετέχει. Ο διδάσκων ελέγχει κατά πόσο τα επιλεγόμενα chat ικανοποιούν τους διδακτικούς στόχους που έχουν ήδη τεθεί και επιτρέπει ή απαγορεύει την πρόσβαση σε αυτά. Σε περίπτωση απαγόρευσης, ο εκπαιδευτικός οφείλει να προτείνει εναλλακτικές ομάδες συζήτησης και να κατευθύνει τους χρήστες σε αυτές. Στη συνέχεια, οι μαθητές εισέρχονται στην πλατφόρμα SL και αναζητούν ομιλητές μέσα στα προεπιλεγμένα chat. Ο διδάσκων συντονίζει και ελέγχει το περιεχόμενο των διαδικτυακών συνομιλιών βοηθώντας την κάθε ομάδα ξεχωριστά και δίνοντας καθοδήγηση σχετικά με τη γραπτή ή προφορική έκφραση των μαθητών. Για τον καλύτερο συντονισμό της ομάδας, προτείνεται η επικοινωνία να γίνεται με γραπτά μηνύματα (text chat) και όχι με ομιλία (voice chat). Μετά το τέλος των συνομιλιών, η τάξη συζητά για τις πράξεις

λόγου (speech acts) που χρησιμοποιήθηκαν και επιλύονται τυχόν απορίες που αφορούν το λεξιλόγιο και τη μορφοσύνταξη.

### ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Avatar Learning (2011). "Free Practice". Ανακτήθηκε στις 05/01/2014 από τη διεύθυνση <http://www.avatarlanguages.com/freepractice.php>

Chapman, M. (1988). *Constructive Evolution: Origins and Development of Piaget's Thought*. Cambridge MA: Cambridge University Press.

Dieterle, E. and Clarke, J. (2007). "Multi-user virtual environments for teaching and learning". (Ed.) Pagani, M. *Encyclopedia of multimedia technology and networking*. PA: Idea Group Inc.

Downes, S. (2007). "An introduction to connective knowledge". (Ed.) Hug, Th. *Media, Knowledge and Education: Exploring new Spaces, Relations and Dynamics in Digital Media Ecologies*. Proceedings of the International Conference. Ανακτήθηκε στις 12/01/2014 από τη διεύθυνση <http://www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=33034>

Legros, D., Maître de Pembroke, E. et Talbi, A. (2002). "Les théories de l'apprentissage et les systèmes multimedia". (Ed.) Legros, D. et Crinon, J. *Psychologie des apprentissages et multimédia*. Paris: Armand Collin, pp.23-39.

Lightbown, P. and Spada, N. (1999). *How Languages Are Learned*. Oxford: Oxford University Press.

Linden Lab (2013) "Ten Years of Second Life". Ανακτήθηκε στις 29/01/2014 από τη διεύθυνση <http://community.secondlife.com/t5/Featured-News/SL10B-Infographic-Ten-Years-of-Second-Life/ba-p/2053857>

Puren, C. (2008). "Perspective actionnelle et perspective professionnelle: quelques éléments de réponse à quelques questions sur la reforme en cours". Paris: APLV.

Rosen, E. (2009). "Perspective actionnelle et approche par les tâches en classe de langue". *Le français dans le monde. Recherches et applications* (n.45). Paris: FDLN, pp.47-498.

Siemens, G.(2004). "Connectivism: A learning theory for the digital age". Elearn Space. Ανακτήθηκε στις 15/01/2012 από τη διεύθυνση <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>

Vygotsky, L. (1986). *Thought and Language*. (Ed.) Kozulin, A. Cambridge MA: MIT Press.