

«Ανάπτυξη διαδικτυακής μαθητικής εφημερίδας με χρήση συλλογικών μέσων επικοινωνίας και εννοιολογικών χαρτών»

Αλεξάνδρα Νάκου¹, Δημήτρης Γκούσκος², Μείμαρης Μιχάλης³, Άγης
Παπαντωνίου⁴

¹Μεταπτυχιακή φοιτήτρια- Νηπιαγωγός

alexandranakou@gmail.com

²Λέκτορας Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών,

gouscos@media.uoa.gr

³Καθηγητής Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών,

Διευθυντής Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία,

την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ

mmeimaris@media.uoa.gr

⁴Επιστημονικός Συνεργάτης ΤΕΙ Πειραιά, Τμήμα Ηλεκτρονικής

arap@teipir.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η καταϊγιστική και «πληθωρική» από πλευράς προσφοράς, χρόνου και δυνατοτήτων, παρουσία των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας στην καθημερινότητα μας καθώς και ο σημαντικός ρόλος που αυτά έχουν αναλάβει σε κάθε έκφρασή τους (διαδίκτυο, τηλεόραση, κινηματογράφος, Τύπος, ραδιόφωνο, περιοδικά, κ.ά.) αποτελεί φαινόμενο που απαιτεί την προσοχή των φορέων διαπαιδαγώγησης, ώστε να αξιοποιήσουν αυτόν τον δίαυλο επικοινωνίας ξεκινώντας από την παιδική ηλικία. Η ενασχόληση με τα προϊόντα των νέων μέσων, όπως παιχνίδια με διαφημίσεις, άρθρα, φωτογραφίες δημοσιογραφικών εντύπων ή ειδήσεων από blog και ιστοσελίδες αναπτύσσουν ανάμεσα στο παιχνίδι και στον γραμματισμό δυναμικές σχέσεις (Bessell- Brown 1985).

Σε αυτήν την εργασία θα αναλυθεί η πορεία ανάπτυξης ψηφιακής σχολικής εφημερίδας με ομαδοσυνεργατικό τρόπο από παιδιά της Στ' Δημοτικού. Χρησιμοποιηθήκαν οι γνωστότερες υπηρεσίες του Web 2.0 όπως wiki, chat, αλλά και λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης σε συνδυασμό με παιγνιώδεις εφαρμογές σε flash, ώστε τα παιδιά να εξοικειωθούν με τα κοινωνικά δίκτυα, αλλά και να καλλιεργήσουν δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: συνεργατική μάθηση, chat, διαδικτυακή σχολική εφημερίδα, εννοιολογικοί χάρτες.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στη σύγχρονη εποχή τα παιδιά από την αρχή της ζωής τους έρχονται σε επαφή με οπτικά και ακουστικά μέσα, μεγαλώνουν, μαθαίνουν και διδάσκονται με αυτά. Σύμφωνα με την άποψη των Porper και Condry (1995), τα παιδιά αφενός ψυχαγωγούνται από τις εκπομπές που παρακολουθούν, αλλά, αφετέρου, περισσότερο επιδιώκουν μέσω αυτών να κατανοήσουν τον κόσμο που τα περιβάλλει.

Βασική προϋπόθεση για την επιτυχή προετοιμασία των παιδιών αποτελεί η εκπαίδευση στα ΜΜΕ η οποία θα τα εφοδιάσει με τις ικανότητες και τις δεξιότητες της κατανόησης, καταρχήν, και έπειτα της κριτικής ανάλυσης, της ερμηνείας και της παραγωγής περιεχομένου για τα ΜΜΕ.

Από τη στιγμή που ο υπολογιστής έγινε σταδιακά ένα από τα δημοφιλέστερα μέσα για σύνθεση και ανάγνωση κειμένων καθώς και το βασικότερο μέσο επικοινωνίας, ήταν φυσικό να δώσει νέα τροφή στον προσανατολισμό των μεθόδων που επιδιώκουν τον γραμματισμό των νέων στα ψηφιακά μέσα. Είναι γεγονός πως στις μέρες μας το παιδί έχει καθημερινά και από παντού πρόσβαση σε πληροφορίες, εικόνες, υπερκείμενα και πρέπει λοιπόν να εξασκηθεί στο να οργανώνει και να αντιμετωπίζει κριτικά τις πληροφορίες που λαμβάνει, καλλιεργώντας έτσι και την ικανότητά του να μαθαίνει και από μόνο του από οπουδήποτε μπορεί να έχει πρόσβαση στην πληροφορία (Βοσνιάδου, 2006).

Με τον όρο γραμματισμό δεν εννοούμε μόνο την ικανότητα του παιδιού να διαβάζει και να κατανοεί ένα γραπτό κείμενο αλλά και την ικανότητα να κατανοεί να ερμηνεύει και να αντιμετωπίζει κριτικά τους διάφορους τύπους λόγου. Να είναι δηλαδή σε θέση να παράγει μία γκάμα κειμένων γραπτού λόγου κατάλληλο για κάθε κοινωνική περίσταση και με τον τρόπο αυτό να ελέγχει τη ζωή και το περιβάλλον του δια του γραπτού λόγου (Χατζησαββίδης, 2002). Άλλωστε, επειδή η διδασκαλία της γλώσσας δεν είναι διδασκαλία ενός μαθήματος όπως τα άλλα, αλλά διαχέεται και διαποτίζει όλα τα άλλα αντικείμενα μάθησης λόγω της άμεσης σχέσης της με τη σκέψη του ανθρώπου, χρειάζεται μια ριζική αναθεώρηση του τρόπου διδασκαλίας της γλώσσας και στις δύο βαθμίδες της Εκπαίδευσης (Μπαμπινιώτης, 2009).

Για να μπορέσει επομένως το παιδί να καλλιεργήσει τις γλωσσικές αλλά και αναγνωστικές του ικανότητες θα πρέπει να του προσφερθούν ευκαιρίες για πειραματισμό πάνω σε νέες δραστηριότητες αλλά κυρίως ευκαιρίες παραγωγής δικό του περιεχομένου κάνοντας χρήση των νέων συνεργατικών μέσων. Εξ άλλου, με την κυριαρχία των ηλεκτρονικών μέσων επικοινωνίας, ένα γραπτό κείμενο δεν μπορεί πλέον να λειτουργεί ως ένα αυτόνομο και κλειστό αρχείο. Ένα κείμενο δε σημασιοδοτείται μόνο με τον τρόπο που χρησιμοποιούμε τη γλώσσα, αλλά και με την εικόνα ή τον ήχο που το συνοδεύει, τα τυπογραφικά μέσα, τη στάση του σώματος, την έκφραση του προσώπου, τον τόνο του ομιλητή, τα οποία δημιουργούν μια άλλη παράμετρο

την πολυτροπικότητα, του κειμένου. Γραπτά κείμενα, αφίσες, βιντεοκλίπ, κινηματογραφικές ταινίες, σχολικά μαθήματα, πολιτικοί λόγοι, θεατρικές παραστάσεις ή θεατρικά δράματα κ.ά. (Χοντολίδου, 1999) διαμορφώνουν την πολυτροπικότητα των κειμένων.

Γενικότερα μέσα από την ενεργό δράση και συμμετοχή του σε δραστηριότητες που εγείρουν τον ενθουσιασμό αλλά και τη συμμετοχικότητα αναπτύσσει γνώσεις και εμπειρίες με ευχάριστο τρόπο.

Οι γνωστότερες θεωρίες μάθησης, όπως ο κοινωνικός κονστρουκτιβισμός συγκλίνουν στην άποψη πως ο καλύτερος τρόπος μάθησης και ανάδειξης γνώσεων και στάσεων των παιδιών και των νέων είναι το παιχνίδι.

Μέσα σε αυτό το κλίμα έχει διαμορφωθεί και διαδόθηκε μια νέα προσέγγιση στη διδασκαλία της γλώσσας, η επικοινωνιακή η οποία δίνει έμφαση στη λειτουργική-επικοινωνιακή διάσταση της.

Σε αυτό το πλαίσιο μπορεί να ενταχθεί και το ψηφιακό παιχνίδι ως εργαλείο εμπλουτισμού στη διδασκαλία της γλώσσας αλλά και του γραμματισμού στα νέα μέσα, γιατί πρακτικά μια επικοινωνιακή προσέγγιση της γλώσσας έχει μεγάλη ευελιξία και γενικά αποδέχεται κάθε μαθησιακή δραστηριότητα που συμβάλλει στην ανάπτυξη της επικοινωνιακής ικανότητας των μαθητών. Παράλληλα διευκολύνει την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών—με την έννοια της εμπλοκής σε επικοινωνιακές δραστηριότητες και γεγονότα. Οι δραστηριότητες αυτές πρέπει να δημιουργούν επικοινωνιακές συνθήκες, στις οποίες οι μαθητές χρησιμοποιούν τη γλώσσα, συνεργάζονται για να αναζητήσουν στοιχεία και πληροφορίες, τα αξιολογούν και τα ταξινομούν, κάνουν υποθέσεις και προσπαθούν να τις επαληθεύσουν ή να τις διαψεύσουν, διατυπώνουν και υποστηρίζουν απόψεις, θέτουν προβλήματα και αναζητούν λύσεις, κεντρίζουν το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών και εξασφαλίζουν τη συμμετοχή τους, ευνοούν την ανάπτυξη των διαπροσωπικών σχέσεων, καθώς έχουν την ευκαιρία να ανταλλάσσουν σκέψεις μεταξύ τους και με τον/την εκπαιδευτικό. Πέρα από τον γλωσσικό γραμματισμό προωθείται και ο κοινωνικός γραμματισμός. Σύμφωνα με τον Kress (1997), η είσοδος στην περιοχή γραμματισμού, θα πρέπει να εννοηθεί ως μία διάσταση του ευρύτερου εγχειρήματος της ενασχόλησης με επικοινωνιακές δραστηριότητες που έχουν νόημα για το παιδί. (Frances, 1999).

Τα παιδιά παρουσιάζουν ένα έμφυτο ενδιαφέρον για την παραγωγή και συγγραφή νέων κειμένων σε αυτό το σημείο βρίσκεται και ο συνδεδεμένος κρίκος του γραμματισμού και του παιχνιδιού. Ειδικότερα, η σχέση της ανάδειξης και της ενίσχυσης του γραμματισμού στα μέσα μπορεί να επιτευχθεί μέσα από διάφορες μορφές παιχνιδιού καθώς και διάφορες παιγνιώδεις δραστηριότητες ενταγμένες σε εκπαιδευτικά σενάρια.

Στη σύγχρονη εποχή το διαδίκτυο και οι γνωστότερες και εξελισσόμενες υπηρεσίες τους (Web 2.0) μπορούν να παρέχουν το συνεργατικό εκείνο περιβάλλον που θα προωθήσει την ενεργό συμμετοχή και τη συνεργατική μάθηση εκμεταλλευόμενο τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της τεχνολογίας

προκειμένου να υιοθετηθούν συνεργατικά πρότυπα εργασίας στη σχολική αίθουσα.

Ζητούμενο, λοιπόν, της εποχής μας αλλά και της κοινωνίας μας είναι η αντιμετώπιση των προκλήσεων της ψηφιακής εποχής με την εξοικείωση και τον γραμματισμό των νέων. Εύστοχα άλλωστε ο Paul Gilster (1997) αποκαλεί «δεξιότητες επιβίωσης» τις ειδικές γνώσεις και ικανότητες που πρέπει να διαθέτουν οι χρήστες του διαδικτύου προκειμένου να μπορέσουν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της σύγχρονης ψηφιακής εποχής.

ΣΤΟΧΟΙ – ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Στόχο της παρούσας εργασίας αποτελεί ο τρόπος αξιοποίησης των συνεργατικών εργαλείων ηλεκτρονικής μάθησης, των εννοιολογικών χαρτών αλλά και των ψηφιακών παιχνιδιών για την καλλιέργεια αλλά και την εξοικείωση των παιδιών με τα νέα ψηφιακά μέσα επικοινωνίας, τα κοινωνικά δίκτυα και τις τεχνολογίες του Web 2.0 καθώς και τη γλώσσα γραφής σε αυτά. Επιμερίζοντας και ειδικεύοντας το γενικότερο στόχο μπορούμε να τον αποκωδικοποιήσουμε ως εξής:

- ως προς το κατά πόσο η δημιουργία μίας διαδικτυακής-ψηφιακής εφημερίδας εξ ολοκλήρου από τα παιδιά θα συντελέσει και θα βοηθήσει στο να μάθουν και να εξοικειωθούν στην αποκρυπτογράφηση και αποκωδικοποίηση των μηνυμάτων των νέων μέσων αλλά και των μεθόδων γραφής και απεικόνισης των γεγονότων που προβάλλουν.
- καθώς και ως προς το κατά πόσο η ένταξη παιγνιωδών εφαρμογών σε σχέση με πιο παραδοσιακές μορφές διδασκαλίας θα βοηθήσει περισσότερο στο να κατανοήσουν αλλά και να παράγουν κατάλληλο περιεχόμενο τόσο στη μορφή όσο και στο νόημα για τα νέα μέσα

Ταυτότητα της σχολικής μονάδας υλοποίησης της εκπαιδευτικής παρέμβασης

Σχολείο: Ιδιωτικά Εκπαιδευτήρια «Λεόντειο Λύκειο Πατησίων (Νείγυ 17, Άνω Πατήσια)

Τάξη: Στ' Δημοτικού

Δείγμα μαθητών: 33 μαθητές (11 αγόρια και 4 κορίτσια).Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες των 3 ή 2 ατόμων. Η επιλογή έγινε από τα παιδιά.

Μεθοδολογικά εργαλεία: α) Παρατήρηση (συλλογή ποιοτικών δεδομένων μέσα από την παρατήρηση συμπεριφορών -αντιδράσεων-γεγονότων-καταγραφή)

β)Συζήτηση με τους μαθητές, γονείς, εκπαιδευτικό της τάξης.

Υλικοτεχνική υποδομή: Χρησιμοποιήθηκε το ένα εκ των δύο εργαστηρίων με Η/Υ που υπάρχουν στο σχολείο αλλά και ο διαδραστικός πίνακας που διαθέτει η σχολική μονάδα.

Ειδικότερα, μία ομάδα παιδιών και συγκεκριμένα η Στ' του τρίτου τμήματος του Ιδιωτικού Δημοτικού σχολείου της Αθήνας ΛΕΟΝΤΕΙΟ ΛΥΚΕΙΟ, δηλαδή 33 παιδιά, κλήθηκαν διαδοχικά να περάσουν από το ρόλο του συντάκτη, του δημοσιογράφου, του φωτογράφου αλλά και του γραφίστα. Η παρούσα, λοιπόν, εργασία καταγράφει το πώς επεξεργάστηκαν και πώς απόδωσαν τις ειδήσεις που τους ενδιαφέρουν.

Για τους σκοπούς της παραπάνω μελέτης οργανώθηκε από την αρχή του σχολικού έτους (2009-2010) η δημιουργία και η συνεργατική ανάπτυξη μίας διαδικτυακής εφημερίδας.

Αρχικά, μέσα από τις πρώτες επισκέψεις στη βαθμίδα:

- διερευνήθηκαν τα ενδιαφέροντα των παιδιών,
- επιλέχτηκε με ψηφοφορία ο τίτλος της εφημερίδας,
- αποφασίστηκε η σύσταση των πρώτων ομάδων,
- επιλέχθηκαν τα θέματα αλλά και οι στήλες που θα έχει η εφημερίδα και
- στη συνέχεια τα παιδιά ελεύθερα με διακριτική καθοδήγηση και παρακολούθηση από τον εκπαιδευτικό αφέθηκαν να ολοκληρώσουν τα άρθρα τους.

Τα πρώτα τέσσερα τεύχη δημιουργήθηκαν ενταγμένα μέσα σε παιγνιώδη εκπαιδευτικά σενάρια, τα επόμενα τέσσερα προέκυψαν από την ένταξη μικρών παιγνιωδών εφαρμογών που καθοδηγούσαν τα παιδιά στη δημοσιογραφική γραφή.

Επομένως, τα πρώτα τεύχη ακολούθησαν μια πορεία πιο παραδοσιακή όπου μαζί με τα παιδιά αλλά και τον εκπαιδευτικό τους μελετήσαμε το περιεχόμενο διαφόρων εφημερίδων καταδεικνύοντας τα βασικά χαρακτηριστικά τους τόσο στον τρόπο γραφής όσο και στον τρόπο απεικόνισης. Επιλέξαμε θεματικές ενότητες, στήλες, εικόνες αλλά και με διάφορους τρόπους τα άρθρα που θα γράψουν (τυχαία κλήρωση, προσωπική επιλογή των παιδιών, επιλογή από μία συγκεκριμένη θεματολογία κτλ).

Ο σχεδιασμός έγινε σταδιακά μαζί με τα παιδιά ώστε να κτιστεί η σχολική τους εφημερίδα πάντα βασιζόμενοι πάνω στις δικές τους απόψεις και επιλογές, άλλωστε οι δραστηριότητες που έχουν αξία είναι αυτές που μπορούν και πρέπει να τονίζουν την αξία του παιχνιδιού και της ομαδικής εργασίας (Bredenkamp & Corple 1997, Ντολιοπούλου 1999).

Οι συναντήσεις ήταν συχνές εντός και εκτός πλατφόρμας με στόχο την ανατροφοδότηση, την παρακίνηση αλλά και τη διατήρηση του ενδιαφέροντος και του ενθουσιασμού. Έτσι μέσα στην εβδομάδα συνήθως Δευτέρα και Παρασκευή (εκτός από περιπτώσεις που δεν το επέτρεπε η σχολική ζωή και οι εκδηλώσεις του σχολείου) επισκεπτόμουν τα παιδιά συνολικά για ένα δίωρο προκειμένου να επιλύσουμε τα θέματα που προέκυπταν. Παράλληλα, οποιαδήποτε στιγμή μέσα από την πλατφόρμα αλλά και το ηλεκτρονικό ταχυδρομείου συνομιλούσαμε και οργανώναμε τη μελλοντική μας δράση καθημερινά.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης τονίζουν διαρκώς τη σημασία του κοινωνικού πλαισίου μέσα στο οποίο πραγματοποιείται η μάθηση και της αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών. Αρχίζει διεθνώς να αναγνωρίζεται όλο και περισσότερο η σημασία της Συνεργατικής Μάθησης, τα οφέλη της οποίας καταδεικνύονται μέσω των ερευνών πολλαπλά: ακαδημαϊκά, συναισθηματικά, κοινωνικά. Η λέξη **συνεργάζομαι**, σημαίνει εργάζομαι μαζί με κάποιον άλλο σε ισότιμη βάση προκειμένου να επιτευχθεί ένας κοινός στόχος (Μπαμπινιώτης 2004), ενώ για την πλειοψηφία των ερευνητών συνεργασία σημαίνει «από κοινού οικοδόμηση γνώσης και αμοιβαία εμπλοκή των συμμετεχόντων/ουσών, δηλαδή μια ειδική μορφή αλληλεπίδρασης μεταξύ τους (Lipponen, 2002.)

Την ίδια στιγμή, σε συνδυασμό με την έμφαση που δίνεται στο κοινωνικό πλαίσιο και στην αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών, χαρακτηριστική είναι και η ραγδαία ανάπτυξη των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών που μέσω των τηλεπικοινωνιακών δικτύων έδωσαν ποικίλες δυνατότητες και προοπτικές στην εκπαίδευση, και οδήγησαν στην ανάπτυξη των Συστημάτων Συνεργατικής Μάθησης Μέσω Υπολογιστή (Koschmann, 1996) (ο διεθνής όρος που χρησιμοποιείται είναι CSCL: Computer Supported Collaborative Learning). Πρόκειται για ένα πολλά υποσχόμενο πεδίο με βασικό στόχο τη μελέτη του πώς οι άνθρωποι μαθαίνουν μαζί με τη βοήθεια του υπολογιστή, την προαγωγή δηλαδή της συνεργατικής μάθησης με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Και εδώ οι έρευνες καταδεικνύουν πολλαπλά οφέλη αν και η επιτυχία εξαρτάται και από τεχνικούς, οργανωτικούς, αλλά κυρίως παιδαγωγικούς παράγοντες (Lipponen, 1999).

Στη Συνεργατική μάθηση δάσκαλοι και μαθητές μετέχουν από κοινού στη μαθησιακή διαδικασία. Είναι ενεργοί συμμετοχοί στην προσπάθεια πρόσκτησης της γνώσης. Ο δάσκαλος δεν τη μεταλαμπαδεύει στο μαθητή, αλλά ο ίδιος ο μαθητής την κατακτά μέσα από μια διαδικασία δημιουργικού διαλόγου με τους μαθητές του. Έτσι η γνώση γίνεται μια διαδραστική διαδικασία όπου ο μαθητής αφήνεται ελεύθερος να μάθει από τον συμμαθητή του (Καμπουράκης, Λουκής, 2006).

Η Συνεργατική μάθηση βασίζεται στις παρακάτω αρχές (Panitz, 1998):

- Η συνεργασία οδηγεί σε ένα υψηλότερο επίπεδο κατανόησης από αυτό στο οποίο θα έφθανε κάποιος εάν εργαζόταν μόνος του.
- Τόσο οι προφορικές όσο και οι γραπτές αλληλεπιδράσεις συνεισφέρουν στην καλύτερη κατανόηση.
- Υπάρχει θετικός συσχετισμός των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων και της κατανόησης.
- Το υψηλό επίπεδο κατανόησης επηρεάζεται και από στοιχεία της ιδιοσυγκρασίας του μαθητή, μη προβλέψιμα.
- Η συμμετοχή στην ομάδα είναι, σε κάθε περίπτωση εθελούσια.

Οι αρχές της συνεργατικής μάθησης όταν εφαρμόζονται ουσιαστικά δίνουν τον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται η σχολική τάξη και οι ομάδες κατά τη δημιουργία της εφημερίδας.

Για το σχεδιασμό της παραπάνω πρότασης λάβαμε σοβαρά υπόψη τα ακόλουθα στοιχεία:

- Η τάξη που επιλέχτηκε είναι η Στ' Δημοτικού γιατί στη συγκεκριμένη τάξη το μάθημα της Γλώσσας και συγκεκριμένα το σχολικό βιβλίο έχει εκτενείς αναφορές σε μέσα επικοινωνίας. Με βάση το συγκεκριμένο βιβλίο και τη διδακτέα ύλη του τα παιδιά πρέπει να μάθουν να γράφουν μία αγγελία, ένα διαφημιστικό μήνυμα, να χρησιμοποιούν τα μυστικά της συνέντευξης ως μέσο έρευνας και άντλησης πληροφοριών για ένα θέμα.
- Επιπλέον, τα παιδιά αυτά είναι αρκετά ώριμα να κατανοήσουν τους μηχανισμούς της δημοσιογραφικής γραφής αλλά βρίσκονται και σε μία ηλικία που έχουν έντονα τη διάθεση και το ενδιαφέρον να μοιραστούν τις απόψεις, τις ανησυχίες και τα ενδιαφέροντά τους.

Έχοντας ως γνώμονα τα στοιχεία που προαναφέρθηκαν οργανώθηκε όλη η παραπάνω εργασία θέτοντας και το θέμα της αξιολόγησης, η οποία πραγματοποιείται καθ' όλη τη διάρκεια λειτουργώντας συγχρόνως και ως πηγή ανατροφοδότησης. Η αξιολόγηση είναι δυναμική από τη φύση της, έχει τη δυνατότητα να ενισχύει τη διδασκαλία και τη μάθηση και να ανταποκρίνεται στην ανάγκη αναμόρφωσης και ανατροφοδότησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Αποτελεί δηλαδή φυσικό στοιχείο της διδασκαλίας και της μάθησης των παιδιών (Σιβροπούλου, 2009) άλλωστε η αξιολόγηση ανήκει ως ενεργό και σημαντικό κομμάτι στη διαδικασία της μάθησης, συμβάλλοντας ουσιαστικά στην κατανόηση χωρίς μόνο για να μετρήσει το αποτέλεσμα. (Τσοτσόλη, 2008).

Κατέχει, επομένως, σπουδαίο ρόλο διότι εφαρμόζεται από διαφορετικές ηλικιακές ομάδες, αφού οι μαθητές αξιολογούν τους συμμαθητές τους και κατά τη συγγραφή και όταν ολοκληρωθεί το άρθρο της κάθε ομάδας, αιτιολογώντας τις παρατηρήσεις τους. Συγχρόνως, σε κάθε συνάντηση γίνονται εκτενείς συζητήσεις και με τον εκπαιδευτικό της τάξης αλλά και με εμάς και τα παιδιά για το αποτέλεσμα. Η συγκεκριμένη μορφή αξιολόγησης ονομάζεται **αυτοαξιολόγηση** αφού τα ίδια άτομα που εφαρμόζουν μια εκπαιδευτική διαδικασία λαμβάνουν μέρος σαν αξιολογητές (Κουτούζη & Χατζηευστρατίου, 1999).

ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ

Η αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην εκπαίδευση είχε ως αποτέλεσμα την αναδιαμόρφωση των μοντέλων εκπαίδευσης καθώς και την ανάπτυξη εργαλείων για την καλύτερη ένταξη τους στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Για την ανάπτυξη και ολοκλήρωση της εφημερίδας χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω εργαλεία:

1. Wiki συγκεκριμένα το rbwiki το οποίο επιλέχτηκε γιατί είναι δωρεάν αλλά και γιατί είναι πολύ εύκολο στη χρήση με φιλικό περιβάλλον για τα παιδιά.

2. Chat που διαθέτει η ίδια πλατφόρμα

3. Εννοιολογικοί χάρτες με την χρήση του λογισμικού Kidspiration 3.0 προκειμένου τα παιδιά αρχικά να διαμορφώσουν ένα σχεδιάγραμμα για την ανάπτυξη του θέματός του

4. Ψηφιακές εφαρμογές σχεδιασμένες στο Flash προκειμένου να είναι εύκολη η ανάρτησή τους στο wiki.

Τα παραπάνω εργαλεία χρησιμοποιήθηκαν ως τα πλέον κατάλληλα για την προώθηση της συνεργατικής μάθησης αλλά και ως μέσο για την εξοικείωση των παιδιών τόσο με τα νέα ψηφιακά μέσα όσο και με τα βασικά εργαλεία που προσφέρει το Web 2.0. Άλλωστε, είναι γεγονός πως στις μέρες μας μπορούμε πια να μιλήσουμε και για ηλεκτρονική μάθηση εννοώντας οτιδήποτε αφορά στη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία (Αποστολάκης, Βαρλάμης, Παπαδοπούλου, 2008).

- **Το wiki ως εργαλείο μάθησης**

Το wiki, χαρακτηρίζεται ως εργαλείο ομαδικής συγγραφής που ανήκει στη λεγόμενη «Δεύτερη Γενιά του Διαδικτύου». Θα λέγαμε ένα διαδικτυακό ασύγχρονο εργαλείο που προωθεί τη συνεργατική μάθηση, παρέχοντας τη δυνατότητα της από κοινού δημιουργίας των σελίδων που το απαρτίζουν, **θα λειτουργήσει ως χώρος συνεργατικής εργασίας των μαθητών, όπου θα αναρτηθεί και θα δημιουργηθεί η διαδικτυακή εφημερίδα**. Εδώ οι μαθητές, θα εκφράζουν από κοινού τις ιδέες τους, με συζητήσεις που θα πραγματοποιούνται με το εργαλείο ηλεκτρονικών συζητήσεων (chat) που θα ενσωματωθεί στο wiki αλλά και δημιουργούν τα τεύχη της εφημερίδας τους. Πρόκειται για ένα διαδικτυακό χώρο όπου μπορεί οποιοσδήποτε πιστοποιημένος χρήστης να προσθέσει υλικό ή να αλλάξει το ήδη δημοσιευμένο, αρκεί να έχει πρόσβαση σε αυτά και να διαθέτει έναν web browser, χωρίς να χρειάζεται να εγκαταστήσει κάποιου είδους ειδικό λογισμικό (West, 2009).

Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, τους Leuf & Cunningham (Leuf , Cunningham 2001) ένα wiki είναι **«ένα ελεύθερα επεκτεινόμενο σύνολο ιστοσελίδων, ένα υπερκειμενικό σύστημα για αποθήκευση και τροποποίηση πληροφοριών, μια βάση δεδομένων, όπου κάθε σελίδα μπορεί εύκολα να τροποποιηθεί από οποιοδήποτε χρήστη με ένα φυλλομετρητή που δίνει τη δυνατότητα χρήσης φορμών»**. Τα μέλη ενός wiki μπορούν, αναλόγως του βαθμού πρόσβασης που τους επιτρέπεται, **να δημιουργήσουν νέες σελίδες και να διαμορφώσουν άλλες που έχουν ήδη δημιουργηθεί**. Επίσης, οι σελίδες είναι διαθέσιμες για όλους προς ανάγνωση και σχολιασμό. Συνήθως αν και υπάρχει η δυνατότητα απαγόρευσης πρόσβασης ορισμένων μελών από κάποιες σελίδες, για να προωθηθεί η συνεργατικότητα και να συνάδει η δραστηριότητα με τη φιλοσοφία του wiki αυτό δε γίνεται.

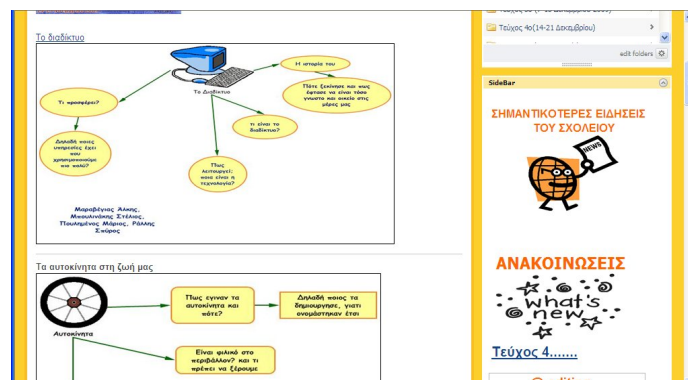
Τα κυριότερα πλεονεκτήματα που οδήγησαν στην χρήση των wiki στη συγκεκριμένη πρόταση ήταν ότι :

- Είναι **σχεδιασμένα** ώστε να βοηθούν τα μέλη μιας ομάδας να **συνεργάζονται** να μοιράζονται και να δημιουργούν online περιεχόμενο, χωρίς να έχουν γνώσεις πάνω στη γλώσσα HTML.
- Τα wikis επιτρέπουν τους μαθητές να **αλληλεπιδρούν** σε σχέση με τη διαδικασία μαθήσεώς τους και έτσι να την καταλαβαίνουν. Αυτή η αλληλεπίδραση επιτρέπουν να γίνεται συνεργατικά πλησιάζοντας έτσι σε μια ολοκληρωτικά **κοινωνικού εποικοδομισμού** προσέγγιση της μαθήσεως.
- Παρέχουν **χαμηλού κόστους** αλλά ωστόσο αποτελεσματικά επικοινωνιακά και συνεργατικά εργαλεία, δίνοντας έμφαση περισσότερο στο κείμενο και λιγότερο στο λογισμικό.
- Επιπλέον, αποτελούν μία από τις πρακτικότερες λύσεις για την ενσωμάτωση των πλεονεκτημάτων της χρήσης του Διαδικτύου στη μαθησιακή διαδικασία με τρόπο που υιοθετεί τις νέες τάσεις αλλά και κάνει τα παιδιά κοινωνούς των νέων εργαλείων.

• **Χάρτες εννοιολογικής χαρτογράφησης ως εκπαιδευτικό μέσο**

Τα εργαλεία χαρτογράφησης εννοιών είναι ένα ακόμα μέσο που χρησιμοποιήθηκε στην παρούσα πρόταση. Άλλωστε τα εργαλεία αυτά μπορούν να αξιοποιηθούν ως περιβάλλοντα έκφρασης και οργάνωσης ιδεών και ακόμη εργαλεία επικοινωνίας στο πλαίσιο δικτυακών μαθησιακών περιβαλλόντων οδηγώντας στη δημιουργία κοινοτήτων μάθησης όπου οι μαθητές ακόμη και από απόσταση μπορούν να έχουν πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων και σε εργαστηριακούς χώρους, οικοδομώντας τη γνώση. (Κωνσταντίνου, 2005).

Το λογισμικό KIDSPIRATION ανήκει στο λογισμικό Inspiration, είναι ένα από τα πιο δημοφιλή και εύχρηστα λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης για παιδιά σχολικής ηλικίας. Το πρόγραμμα αυτό δίνει τη δυνατότητα σχεδίασης εννοιολογικών χαρτών οποιουδήποτε τύπου. Ταυτόχρονα παρέχει έτοιμες βιβλιοθήκες με διάφορα θέματα κάθε μια από τις οποίες περιέχει αρκετές φωτογραφίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στους χάρτες. Παράλληλα ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει καινούριες βιβλιοθήκες από τις ήδη υπάρχουσες ή και άλλες με άλλα θέματα εισάγοντας δικές του φωτογραφίες ή γραφικά. Στην τελευταία έκδοση δίνεται η δυνατότητα γραφής στην ελληνική γλώσσα αλλά και η ηχογράφηση φωνής και χρήση τους πάνω στα γραφικά., δημιουργώντας έτσι μία πολυμεσική πλατφόρμα. Ο καταιγισμός και η οργάνωση των εννοιών και η χαρτογράφηση των ιδεών αναφέρονται ως πρωταρχικές λειτουργίες του προγράμματος στο εγχειρίδιο του χρήστη.



Εικόνα 1: Οι εννοιολογικοί χάρτες της ομάδας

Οι μαθητές, επομένως, χρησιμοποιούν τους εννοιολογικούς χάρτες για κάθε θέμα που πρέπει να εξερευνήσουν και να καταγράψουν. Στη συνέχεια στο λεγόμενο **Δημοσιογραφικό μαθητικό εργαστήριο** έναν δηλαδή υπερσύνδεσμο στο wíki θα αναρτάται ο πρόχειρος σχεδιασμός του άρθρου ή της συνέντευξης που θα έχει γίνει με τη βοήθεια του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης. Στην συνέχεια θα αξιολογούν την ολοκλήρωση του άρθρου με ένα μικρό σχολιασμό τους και θα διατυπώνουν συμβουλές – tips για τους συμμαθητές τους βάσει της εμπειρίας τους.

- **Ψηφιακές Εφαρμογές FLASH – Παιχνίδια ως εκπαιδευτικά εργαλεία**

Τα παιχνίδια που χρησιμοποιήθηκαν και αναπτύχθηκαν είναι τα:

- **Παιχνίδια ανάπτυξης και καλλιέργειας δεξιοτήτων δημοσιογραφικής γραφής** (στα παιδιά είτε δίνεται ο τίτλος, το θέμα του άρθρου και καλούνται να ετοιμάσουν ένα άρθρο βασισμένοι στον τίτλο που ουσιαστικά αποτελεί την είδηση, είτε δίνεται ένα σύντομο άρθρο και αυτά καλούνται να εντοπίσουν τα βασικά μέρη του (τίτλος, κεντρική ιδέα-πρόταση).
- **Βρες τα λάθη:** Μία άλλη παράμετρος με παιγνιώδη κριτική και ανάπλαση δημοσιογραφικών κειμένων έτσι ώστε τα παιδιά να βρίσκοντας τα λάθη σε ήδη γραμμένα άρθρα ανεβάζουν το προσωπικό τους σκορ ανάλογα με τον αριθμό λαθών που θα βρουν.
- **Παιχνίδια τύπου wizard:** Τα παιδιά μέσα από δραστηριότητες βήμα – βήμα μαθαίνουν τα μυστικά της δημοσιογραφίας.
- **Παιγνιώδεις Δραστηριότητες:** όπου τα παιδιά επιλέγουν ή το ρόλο του δημοσιογράφου ή το ρόλο του φωτορεπόρτερ και ανάλογα με την ιστορία που παρακολουθούν ή γράφουν την είδηση, ή αποτυπώνουν με τη κάμερα την καταλληλότερη φωτογραφία που θα συνοδεύει το άρθρο.

ΣΤΑΔΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ «Η ΦΩΝΗ ΤΗΣ ΣΤ'3»

Το παράδειγμα υλοποίησης αφορά στην ανάπτυξη και τη δημιουργία της διαδικτυακής εφημερίδας του 3ου τμήματος της Στ' Δημοτικού του ΛΕΟΝΤΕΙΟΥ

ΛΕΥΚΕΙΟΥ ΠΑΤΗΣΙΩΝ τη σχολική χρονιά 2009-2010. Συμμετείχε το σύνολο της τάξης δηλαδή 33 παιδιά.

Βασικός άξονας της παρούσας πρότασης είναι η διερεύνηση του κατά πόσο μπορεί να συμβάλει η ανάπτυξη ψηφιακών εφαρμογών με παιγνιώδη χαρακτηριστικά για την καλλιέργεια σε μαθητές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης της δημοσιογραφικής γραφή και λόγου με την παράλληλη χρήση των Συνεργατικών Περιβαλλόντων Web 2.0 Ειδικότερα, διερευνήθηκε το πλαίσιο και η μεθοδολογία χρήσης και ένταξης του διαδικτυακού συνεργατικό εργαλείο wiki, του λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης αλλά και των παιγνιωδών εφαρμογών FLASH, σε ένα καλοσχεδιασμένο παιδαγωγικό σενάριο, που θα λειτουργήσει ως μέσο εξοικείωσης και εκμάθησης των παιδιών στα «νέα μέσα επικοινωνίας» καλλιεργώντας έτσι δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού.

Στάδια εργασίας

- Το στάδιο της προετοιμασίας, δηλαδή οι αρχικές συναντήσεις γνωριμίας όπου αποφασίστηκε η θεματολογία της εφημερίδας, η σύσταση των ομάδων, και ο τίτλος της εφημερίδας καθώς και σε ποιους θα δοθεί η δυνατότητα σχολιασμού και συγγραφικής παρέμβασης. Στο στάδιο της προετοιμασίας αποφασίστηκαν και οι κανόνες της συνεργασίας θέτοντας το εκπαιδευτικό συμβόλαιο ανάμεσα σε μαθητές και εκπαιδευτικούς. Στο σημείο αυτό θα ήταν σωστό να τονιστεί τι ακριβώς νοείται ως εκπαιδευτικό συμβόλαιο. Το «εκπαιδευτικό συμβόλαιο» (Rogers, 1999), (Κόκκος & Λιοναράκης, 1998) αποτελεί μια συμφωνία μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών το οποίο αφορά στην εκπαιδευτική διαδικασία, τους στόχους της δραστηριότητας, τα προσδοκώμενα αποτελέσματα καθώς κι ένα άτυπο πρωτόκολλο επικοινωνίας που περιλαμβάνει όχι μόνο τους κανόνες επικοινωνίας στην προκειμένη περίπτωση το chat αλλά και τους κανόνες δεοντολογίας που διέπουν τόσο την επικοινωνία πρόσωπο με πρόσωπο, όσο και την επικοινωνία εξ αποστάσεως αλλά και τη διαδικτυακή μας «συμπεριφορά».



Εικόνα 2: Το εξώφυλλο του πρώτου τεύχους όπως το ζωγράφησε μαθήτριά της ΣΤ'3

- Το στάδιο της εφαρμογής στην βαθμίδα, όπου μαζί με τους μαθητές σχεδιάσαμε, δημιουργήσαμε και οργανώσαμε τα άρθρα και τα θέματα καθώς

και τα εξώφυλλα των τευχών. Οι μαθητές αποφάσισαν με δημοκρατικές διαδικασίες και κυρίως ψηφοφορία τον τίτλο της εφημερίδας ;έτσι ώστε η γραφίστρια και μαθήτρια της τάξης να ζωγραφίσει τη μακέτα για τον τίτλο του wίki αλλά και τα εξώφυλλα για κάθε τεύχος.

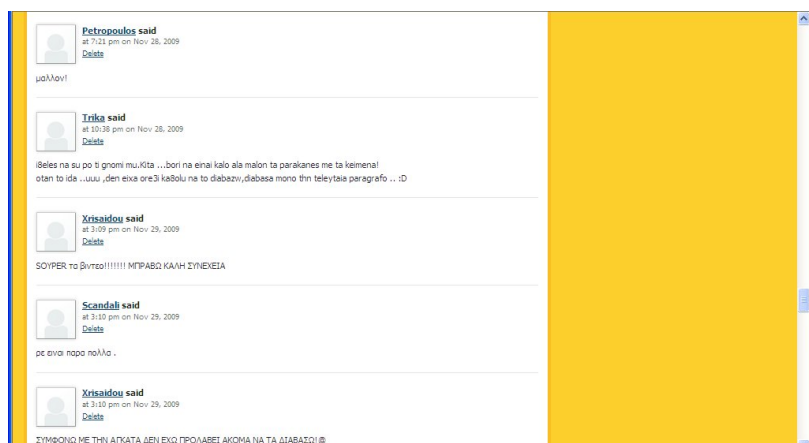
- Το στάδιο συγκέντρωσης του υλικού και της διεξαγωγής των συμπερασμάτων για τη δημοσίευση της εφημερίδας στο διαδίκτυο.

- Στάδιο αξιολόγησης και δημιουργικής συζήτησης και βέβαια παράδοση της διαδικτυακής εφημερίδας στο σχολείο και στην τάξη.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οι παρατηρήσεις και τα βασικά σημεία ενδιαφέροντος που προκύπτουν από την παρούσα πρόταση συνοψίζονται στα εξής:

- Τα παιδιά από την αρχή ενθουσιαστήκαν με την ιδέα ότι θα δουλεύουν σε ομάδες μέσω του διαδικτύου χρησιμοποιώντας σύγχρονα εργαλεία επικοινωνίας.
- Είναι χαρακτηριστικό πως σε όλο το διάστημα τα παιδιά χρησιμοποιούσαν την ιστοσελίδα της εφημερίδας για να προσθέσουν κάτι, για να επισκεφθούν τα άρθρα των συμμαθητών τους κάνοντας σχόλια για το θέμα του άρθρου, την έκταση, τα βίντεο ή τις εικόνες ή απλά για επικοινωνιακούς λόγους που δεν σχετίζονταν με τη συγγραφή της εφημερίδας αλλά με τα προσωπικά τους νέα (*odyssea,giati den irthes sxoleio;.....*)
- Τα σχόλια των γονιών των παιδιών είναι επίσης σημαντικά γιατί άλλωστε οι ίδιοι είναι που τα βοηθούσαν στο σπίτι να ολοκληρώσουν την εργασία τους ως προς το τεχνικό μέρος και μόνο σε όσα παιδιά αισθανόντουσαν ανασφάλεια στην αρχή να χρησιμοποιήσουν τον Υπολογιστή (αποστολή του αρχείου ή upload ενός βίντεο). Πολλά παιδιά το Σάββατο και την Κυριακή οργάνωναν συναντήσεις των ομάδων προκειμένου να συεννοηθούν καλύτερα αλλά και να γράψουν ομαδικά το άρθρο τους. Είναι χαρακτηριστικό το παράδειγμα όπου μαθήτρια ολοκλήρωσε τη συγγραφή του άρθρου και άλλη συμμαθήτριά της επεξεργάστηκε το κείμενο αφήνοντας σχόλιο ότι επιμελήθηκε τόνους και ορθογραφικά λάθη. (-Soufli said at 2:28 pm on Dec 18, 2009 "σου έβαλα παντού τόνους και τελείες!!!!αν θες,δες" - Trouptsios said "poly kali douleia omos sto teleytaio anekdoto prepei meta apo ekei pou leei daskalos kai ekei opou leei kai o kostakis prepei na baleis anw kai katw teleia". Με δεύτερο μήνυμά του διαπιστώνει πως έγινε η διόρθωση «blerw me akouses i mallon me diabases»).



Εικόνα 3: Το Chat της εφημερίδας με κριτικά σχόλια των παιδιών για το άρθρο και την έκτασή του

- Τα εργαλεία που επιλέχθηκαν αποδείχτηκε ότι ήταν εύχρηστα και τα παιδιά ακόμα και από την πρώτη μέρα μπόρεσαν να εξοικειωθούν με τη χρήση τους.
- Η διαφορά του πρώτου τεύχους όσον αφορά στην έκταση των άρθρων αλλά και στον τρόπο γραφής παρουσιάζει σημαντικές ποιοτικές διαφορές σε σχέση με τα επόμενα τεύχη.
- Ιδιαίτερα τονίζεται πως παιδιά που δεν ήταν τόσο ευπρόσδεκτα στις ομάδες των συμμαθητών τους, αποκτώντας ένα ρόλο-κλειδί στη δραστηριότητα όπως το ρόλο της γραφίστριας στις επόμενες συστάσεις ομάδων πολλά παιδιά τα προσκαλούσαν στην ομάδα τους.
- Βασικός στόχος ήταν τα παιδιά να εργαστούν αυτόνομα και συνεργατικά χρησιμοποιώντας το κάθε εργαλείο για το λόγο που έχει δημιουργηθεί. Σταδιακά διαφοροποίησαν το chat από το wiki και την εφημερίδα κατανοώντας σε ποια σημεία πρέπει να επεμβαίνουν και υπάρχει και λόγος να επεμβαίνουν. Καθ' όλη τη διάρκεια συνεργάστηκαν ομαδικά, είτε σε ευρύτερη κλίμακα δηλαδή με όλες τις ομάδες, είτε μόνο με τα μέλη της δικής τους ομάδας. Σε αυτό το σημείο τονίζεται πως αν και είχαν την επιλογή συνεννόησης με άλλα μέσα (κινητό ή σταθερό τηλέφωνο, συνάντηση στο σπίτι και στο σχολείο) προτίμησαν η επικοινωνία να λαμβάνει χώρα μέσω του wiki.
- Το ενδιαφέρον τους δεν μειώθηκε αντίθετα με το πέρασμα του χρόνου δημιουργούσαν προσωπικές σελίδες ανεβάζοντας βίντεο με τις μουσικές τους προτιμήσεις ή με τα προσωπικά τους σκίτσα.

Κλείνοντας, θα πρέπει να σημειωθεί πως στην παρούσα εργασία, έγινε μια πρώτη προσπάθεια αξιοποίησης των συνεργατικών εργαλείων ηλεκτρονικής μάθησης, των εννοιολογικών χαρτών αλλά και των ψηφιακών παιχνιδιών για την καλλιέργεια αλλά και την εξοικείωση των παιδιών με τα νέα ψηφιακά μέσα επικοινωνίας αλλά και την εξοικείωσή τους με τα κοινωνικά δίκτυα και τις τεχνολογίες του Web 2.0 ως δυναμικά εργαλεία της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Αν και η πρόταση πραγματοποιήθηκε ως μία μελέτη περίπτωσης για μία τάξη θα μπορούσαμε να πούμε πως με βάση τις απόψεις, τα σχόλια, τις συμπεριφορές μαθητών και γονιών τα συνεργατικά μέσα αλλά και τα ψηφιακά παιχνίδια είναι το εργαλείο που μπορεί, εφόσον αξιοποιηθεί κατάλληλα και στα πλαίσια ενός καλού εκπαιδευτικού σεναρίου, να κάνει τη μη κλασική εκπαιδευτική διαδικασία ποιοτικότερη και ελκυστικότερη στα παιδιά.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Bessel- Brown (1985), «*Literacy play in Kindergarten*», University of Oregon
2. [Bredenkamp](#) Sue, [Copple](#) Carol,(1997), «*Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*», [National Association for the Education of Young Children](#)
3. Christie Frances, (1999), «*Το ζήτημα της γλώσσας στην εκπαίδευση, Γλωσσικός υπολογιστής*,» τόμος 1
4. Gilster Paul, (1997), «*Digital Literacy*» N.Y:Wiley
5. Koschmann, T. (Ed). (1996). «*CSCL: Theory and practice of an emerging paradigm*». Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
6. Kress, Gunther R. (1997), «*Before writing: Rethinking the paths to literac*», London, New York: Routhledge.
7. Leuf and Cunningham (2001), «*Educational Wikis: Features and selection criteria International Review of Research in Open and Distance Learning*»p.14 στο:Schwartz L, Clark S, Cossarin M, Rudolph J.,Volume 5, Number 1 April 2004
8. Lipponen L.(2002) «*Exploring Foundations for Computer-Supported Collaborative Learning,in Stahl G*» (ed) Proceedings of CSCL 2002 "computer support for collaborative learning:foundations for a cscl community" Boulder, Colorado, USA, January 7 – 11, Lawrence Erlbaum Associates, Inc
9. Lipponen, L. (1999), «*The challenges for computer supported collaborative learning in elementary and secondary level: Finish perspectives*». In C. Hoadley (Ed.). *Proceedings of CSCL '99* (pp. 368-375). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
10. Panitz Th. Panitz P (1998), «*Ways To Encourage Collaborative Teaching In Higher Education*», Chapter #6 in *University Teaching: International Perspectives*, James J.F. Forest edition, Garland Publishers διαθέσιμο στη διεύθυνση: <http://home.capecod.net/~tpanitz/tedsarticles/encouragingcl.htm>
11. Popper Kart - Condry John (1995) «*Τηλεόραση: κίνδυνος για τη δημοκρατία*» (μετάφραση Φιλίππατος Άγγ.) Αθήνα: ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ.
12. Rogers A. (1999), «*Η εκπαίδευση των ενηλίκων*», Αθήνα: Μεταίχμιο

13. West J. West M, (2009) «Using Wikis for Online Collaboration. The Power of the Read-Write Web», Jossey-Bass,.
14. Αποστολάκης Ι., Βαρλάμης Η., Παπαδοπούλου Α., (2008) «Ηλεκτρονικές Κοινότητες Μάθησης», Αθήνα: Παπαζήση
15. Βοσνιάδου Σ. (2006) «Παιδιά, Σχολεία και Υπολογιστές. Προοπτικές, Προβλήματα και Προτάσεις για την αποτελεσματικότερη χρήση των Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση», Αθήνα: Gutenberg
16. Καμπουράκης Γ., Λουκής Ε., (2006), «Ε-λεκτρονική μάθηση», Αθήνα: Κλειδάριθμος
17. Κόκκος Α. & Λιοναράκης Α. (1998), «Ανοικτή & εξ αποστάσεως εκπαίδευση», τόμος Β', Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
18. Κόκκος Α. (1999), «Εκπαίδευση ενηλίκων», τόμος Α', Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
19. Κουτούζης Μ.- Χατζηευστρατίου Ι.,(1999), "Αξιολόγηση στην Εκπαιδευτική Μονάδα"; κεφ. 1, στο Αθανασούλα-Ρέππα Α.- Κουτούζης Μ.- Χατζηευστρατίου Ι. Κοινωνική και Ευρωπαϊκή Διάσταση της Εκπαιδευτικής Πολιτικής , επιστ. επιμέλεια Αλ. Κόκκος, Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
20. Κωνσταντίνου Κ.Π. (2005), «Διδασκαλία και μάθηση σε μια σύγχρονη κοινωνία». στο Ρετάλης Σ. (επιμ.) «Οι προηγμένες τεχνολογίες διαδικτύου στην υπηρεσία της μάθησης» (21-34), Αθήνα: Καστανιώτη, σ.30-31
21. Μπαμπινιώτης Γ., (2009) στην «ΕΛΕΥΘΕΡΟΤΥΠΙΑ», 13-01-2009, Αθήνα
22. Σιβροπούλου Ε., (2009), συλλογικό έργο «Τι άλλαξε; ένα χρόνο μετά την εφαρμογή των νέων αναλυτικών προγραμμάτων» Αθήνα: Γρηγόρη
23. Τσοτσόλη Α., (2009) «Η διδασκαλία των αγγλικών για ειδικούς σκοπούς: μια ερευνητική προσέγγιση του προβλήματος στα πανεπιστήμια Αριστοτέλειο, Tilburg (Ολλανδία), Copenhagen (Δανία)»»διαθέσιμο στο <http://hdl.handle.net/2159/4069>
24. Χατζησαββίδης Σ, (2002), «Η γλωσσική αγωγή στο νηπιαγωγείο», Θεσσαλονίκη: Βάνιας
25. Χοντολίδου, Ε., (1999), «Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας, Γλωσσικός Υπολογιστής, 1»

Πηγές Διαδικτύου

- www.pbworks.com
- www.inspiration.com