

Πράξη:

«Ανάπτυξη μεθοδολογίας και ψηφιακών διδακτικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης»

Άξονες Προτεραιότητας 1-2-3 Οριζόντια Πράξη

ΟΠΣ: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051 ΕΣΠΑ 2007-2013

Υποέργο 1 :

«Ανάπτυξη μεθοδολογίας και δειγματικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης»

08/07/2015

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ ΔΡΑΣΗΣ 2.1
Π.2.1.1.
Τεύχος μελέτης εξειδίκευσης μεθοδολογίας, ανάπτυξης προδιαγραφών και μεθοδολογίας επιλογής των σεναρίων των εκπαιδευτικών για όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης ανά γνωστικό αντικείμενο για την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση στο γνωστικό αντικείμενο «Γερμανική Γλώσσα» *
Όνοματεπώνυμο: Περπερίδης Γεώργιος
Ιδιότητα: Μέλος ΕΕΠ

(* αν έχει γίνει περαιτέρω επιμερισμός του γνωστικού αντικειμένου ή αναφέρεται πιο συγκεκριμένη βαθμίδα εκπαίδευσης στο έγγραφο της ανάθεσης έργου σε εσάς, θα πρέπει να προστεθεί σε αυτό το σημείο)

Γ. Περπερίδης

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

6

2.	ΟΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΞΕΝΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ	7
3.	ΨΗΦΙΑΚΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ	8
3.1	Τί είναι ένα Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο;	8
3.2	Οι στόχοι Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων	8
4.	ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ ΑΝΑ ΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ	10
4.1	Καταγραφή προδιαγραφών για την ανάπτυξη σεναρίων για την Α/θμια Εκπ/ση (Δημοτικό σχολείο)	10
4.1.1	Παιδαγωγική καταλληλότητα	10
4.1.2	Σύνδεση των σεναρίων με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών	12
4.1.3	Επιστημονική εγκυρότητα-Επιστημονικός λόγος	15
4.1.4	Διαθεματική προσέγγιση	15
4.1.5	Ενίσχυση της ενεργητικής ερευνητικής μάθησης	16
4.1.6	Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εργαλείων και διαδικτύου)	17
4.1.7	Ενίσχυση της βιωματικής μάθησης	18
4.1.8	Η Προαγωγή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας	19
4.1.9	Ανάπτυξη δραστηριοτήτων και πρωτοβουλιών	20
4.1.10	Προβολή δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αρχών και αξιών	20
4.2	Καταγραφή προδιαγραφών για την ανάπτυξη σεναρίων για την Β/θμια Εκπ/ση (Γυμνάσιο)	21
4.2.1	Παιδαγωγική καταλληλότητα	21
4.2.2	Σύνδεση των σεναρίων με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών	21

4.2.3	Επιστημονική εγκυρότητα-Επιστημονικός λόγος	26
4.2.4	Διαθεματική προσέγγιση	26
4.2.5	Ενίσχυση της ενεργητικής ερευνητικής μάθησης	28
4.2.6	Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εργαλείων και διαδικτύου)	29
4.2.7	Ενίσχυση της βιωματικής μάθησης	30
4.2.8	Η Προαγωγή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας	31
4.2.9	Ανάπτυξη δραστηριοτήτων και πρωτοβουλιών	32
4.2.10	Προβολή δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αρχών και αξιών	32
4.3	Καταγραφή προδιαγραφών για την ανάπτυξη σεναρίων για την Β/θμια Εκπ/ση (Γενικό Λύκειο)	34
4.3.1	Παιδαγωγική καταλληλότητα	35
4.3.2	Σύνδεση των σεναρίων με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών	37
4.3.3	Επιστημονική εγκυρότητα-Επιστημονικός λόγος	40
4.3.4	Διαθεματική προσέγγιση	41
4.3.5	Ενίσχυση της ενεργητικής ερευνητικής μάθησης	42
4.3.6	Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εργαλείων και διαδικτύου)	43
4.3.7	Ενίσχυση της βιωματικής μάθησης	44
4.3.8	Η Προαγωγή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας	45
4.3.9	Ανάπτυξη δραστηριοτήτων και πρωτοβουλιών	46
4.3.10	Προβολή δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αρχών και αξιών	46
5.	ΦΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΝΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	48
6.	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	53

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η νέα γενιά των μαθητών μεγαλώνει σε ένα περιβάλλον με έντονα ψηφιακά ερεθίσματα, γνωρίζει δηλαδή τον κόσμο και έρχεται σε επαφή με τις περιοχές της

γνώσης κυρίως ή σε μεγάλο βαθμό με τη βοήθεια των ψηφιακών πηγών. Το ερώτημα που εδώ τίθεται, είναι κατά πόσο το εκπαιδευτικό σύστημα με τις υπάρχουσες δράσεις του, μπορεί να ανταποκριθεί στο δεδομένο αυτό. Από πολλές πλευρές γίνεται λόγος για τη δημιουργία ενός διαφορετικού τύπου μαθητή, ως απόρροια του διαδικτύου και εν γένει του ψηφιακού περιβάλλοντος, με ένα διαφορετικό μαθησιακό προφίλ και άρα επιτακτική ανάγκη διαφορετικής διδακτικής προσέγγισης από την πλευρά του καθηγητή. (Prensky 2001a, 2001b. Mabrito & Medley 2008)

Έμφαση θα πρέπει να δίδεται παράλληλα με την ανάπτυξη δεξιοτήτων των μαθητών στο γνωστικό αντικείμενο και στην ανάπτυξη ή καλλιέργεια και ορισμένων δεξιοτήτων της Δια βίου Μάθησης. Οι μαθητές θα πρέπει δηλαδή να εξασκούνται στο να εργάζονται βιωματικά, στο να συλλέγουν, να επεξεργάζονται και να αξιολογούν πληροφορίες, αναπτύσσοντας έτσι την ψηφιακή τους ικανότητα. Επιπλέον να σκέφτονται κριτικά, να επιλύουν προβλήματα, να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν, διευρύνοντας με τον τρόπο αυτό τη μεταγνωστική τους ικανότητα. Ιδιαίτερα σημαντικό για τη μάθηση είναι να μπορούν να συνεργάζονται και να αλληλοεπιδρούν επικοινωνιακά, αναπτύσσοντας τέλος έτσι και την κοινωνική τους ικανότητα. (Παπαδημητρίου, Θεοφανέλλης, 2015. ΣΥΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΥ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟΥ, 2006.)

Επομένως η δημιουργία Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων στα διάφορα γνωστικά αντικείμενα αναδεικνύει την ανάγκη τόσο για την ανανέωση και την διεύρυνση των μορφών διδασκαλίας και μάθησης (ενδεικτικά: διαφοροποιημένη διδασκαλία και μάθηση, εξατομίκευση της μάθησης, αυθεντικά σενάρια επικοινωνίας στην ξένη γλώσσα, συνεργατικές μορφές μάθησης), όσο και την ανάγκη για τον εμπλουτισμό και την επικαιροποίηση του διδακτικού υλικού με πολυτροπικούς-ψηφιακούς πόρους.

2. ΟΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΞΕΝΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

Οι ΤΠΕ με τις δυνατότητες που μπορούν να προσφέρουν στην εκμάθηση της γερμανικής γλώσσας αποτελούν ένα δυναμικό εργαλείο, που η ενσωμάτωσή του στην

εκπαιδευτική διαδικασία, μπορεί να προσφέρει σημαντικά οφέλη. (Chardaloupa, Perperidis, 2013.) Αποτελούν μεταξύ άλλων μέσο αναζήτησης της γνώσης και της πληροφορίας, δίνουν δυνατότητες εμπλουτισμού της διδασκαλίας, μπορούν να λειτουργήσουν ως κανάλι επικοινωνίας και συνεργασίας μεταξύ των εμπλεκομένων στην σχολική διαδικασία, αποτελούν μέσο προσωπικής, επιστημονικής και επαγγελματικής έκφρασης. Η παιδαγωγική αξιοποίησή τους λοιπόν φέρνει τον μαθητή σε επαφή με την αυθεντική χρήση της ξένης γλώσσας και νοηματοδοτεί τη μαθησιακή δραστηριότητα που καλείται να κάνει. Του δίνεται ακόμη η δυνατότητα να εξασκηθεί ακολουθώντας τους δικούς του μαθησιακούς ρυθμούς στις δικές του ανάγκες.

Ιδιαίτερα για το μάθημα της ξένης γλώσσας η ένταξη των Νέων Τεχνολογιών προσφέρει εκτός από τη δυνατότητα εμπλουτισμού του μαθήματος με αυθεντικό, επίκαιρο και διαδραστικό υλικό, τη δυνατότητα από πλευράς μαθητών της παραγωγής υλικού μέσω των διαδικτυακών εργαλείων, της συνεργασίας και της αλληλεπίδρασης. Επιπλέον τα πολυτροπικά κείμενα προσφέρουν διαφορετικούς τρόπους νοηματοδότησης και ανταποκρίνονται σε όλα τα μαθησιακά προφίλ. Έτσι οι μαθητές έρχονται σε επαφή με την αυθεντική χρήση της γλώσσας-στόχου, εμπλέκονται σε ενδιαφέρουσες δραστηριότητες και εξασκούνται σύμφωνα με τις δικές τους ανάγκες και ακολουθώντας τους δικούς τους μαθησιακούς ρυθμούς στα λεξικο-γραμματικά φαινόμενα. (Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, 2011)

Η ένταξη των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση θέτει νέες απαιτήσεις και από τους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι για να εντάξουν τις ΤΠΕ στη διδακτική τους πράξη θα πρέπει να έχουν την ανάλογη τεχνογνωσία και δεξιότητα τόσο για την παιδαγωγική αξιοποίησή τους, όσο και για την τεχνική τους λειτουργία. Επιπλέον αλλάζει ο ρόλος τους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ο σύγχρονος εκπαιδευτικός είναι καθοδηγητής, συντονιστής, συνεργάτης, υποστηρικτής και βοηθός των μαθητών στη διαδικασία της μάθησης.

3. ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ

3.1 Τί είναι ένα Διδακτικό Ψηφιακό Σενάριο;

Ένα ψηφιακό σενάριο αποτελεί την περιγραφή ενός μαθησιακού πλαισίου με εστιασμένο γνωστικό αντικείμενο, συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, παιδαγωγικές αρχές και σχολικές πρακτικές. Υλοποιείται μέσα από σειρά εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων (educational activities), όπου οι εκπαιδευόμενοι και οι εκπαιδευτές εμπλέκονται σε καλά οργανωμένους και καθορισμένους στόχους, για την επίτευξη των οποίων αξιοποιούνται ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία. Τα εκπαιδευτικά σενάρια σε αντίθεση με τα σχέδια μαθήματος δίδουν στον εκπαιδευτικό μεγαλύτερη ευελιξία και ελευθερία επιλογών ως προς την εκπαιδευτική μέθοδο, τους στόχους και τα υλικά διδασκαλίας. (Σοφός, 2015) Ως εκ τούτου τα σενάρια δεν περιλαμβάνουν λεπτομερείς διδακτικές οδηγίες, αλλά σκιαγραφούν το πλαίσιο μέσα στο οποίο καλείται ο εκπαιδευτικός, με την εφαρμογή καινοτόμων μεθόδων διδασκαλίας και τη συνδρομή ποικίλων δραστηριοτήτων να κινητοποιήσει στους μαθητές στην δημιουργία καινούριων μαθησιακών εμπειριών, να καλύψει τις μαθησιακές ανάγκες της ομάδας στόχου και να εξυπηρετήσει τους εκάστοτε διδακτικούς στόχους.

3.2 Οι στόχοι Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων

Η ένταξη των ψηφιακών σεναρίων στην εκπαίδευση αποσκοπεί:

- α) στη διεύρυνση, στον εμπλουτισμό και εκσυγχρονισμό διδακτικών πρακτικών που εφαρμόζονται ήδη στο σημερινό σχολείο, στην ενίσχυση της καινοτομίας και της δημιουργικότητας.
- β) στη δημιουργία κατάλληλων μαθησιακών προϋποθέσεων που θα κεντρίσουν το ενδιαφέρον του μαθητή για μάθηση.
- γ) στην εμπέδωση εναλλακτικών μορφών διδασκαλίας και μάθησης μέσα στο σημερινό σχολείο.
- δ) στη δημιουργία των κατάλληλων όρων για τη στήριξη της βιωματικής μάθησης μέσα από την ανάπτυξη της φιλέρευνης διάθεσης των μαθητών.
- ε) στην καλλιέργεια πνεύματος συνεργασίας και ομαδικότητας καθώς και στην ανάπτυξη συμμετοχικών διαδικασιών στη διδακτική πράξη.
- στ) στην απεμπλοκή της μαθησιακής διαδικασίας και της αξιολόγησης του μαθητή από πρακτικές που ευνοούν την ανάπτυξη συνθηκών αποστήθισης λεπτομερειών και την ανάδειξή της σε βασική διδακτική και μαθησιακή πρακτική.

ζ) στην ανάπτυξη φιλικής σχέσης με την τεχνολογία αλλά και με διδακτικές πρακτικές που σχετίζονται με αυτή - τόσο από την πλευρά του εκπαιδευτικού όσο και από αυτή του μαθητή - με απώτερο στόχο την κατάκτηση του ψηφιακού γραμματισμού.

η) στη διαμόρφωση των κατάλληλων όρων για διαθεματική προσέγγιση της παρεχόμενης γνώσης.

θ) στην ενίσχυση της ενεργητικής μάθησης και μέσω αυτής στην ανάπτυξη της αυτοπεποίθησης και της κριτικής ικανότητας του μαθητή.

ι) στην παρώθηση των διδασκόντων να εκπονήσουν μελλοντικώς δικά τους ψηφιακά σενάρια ή σε συνεργασία με τους μαθητές τους για τις ανάγκες της διδασκαλίας.

ια) στην διευκόλυνση του εκπαιδευτικού κατά τη διδακτική πράξη με πάσης φύσεως εκπαιδευτικό διαδραστικό και οπτικοακουστικό υλικό (βίντεο, χάρτες, διαγράμματα, εικόνες, σχεδιαγράμματα κ.λπ.).

ιβ) στην δημιουργία ευχάριστου μαθησιακού κλίματος, ώστε η διαδικασία πρόσληψης της γνώσης να μη δημιουργεί στους μαθητές κόπωση και στη συνέχεια άπωση και αποστροφή. (Σταμουλάκης, 2015)

4. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ ΑΝΑ ΒΑΘΜΙΑΔΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

4.1 Καταγραφή προδιαγραφών για την Α/θμια Εκπ/ση (Δημοτικό σχολείο)

Σύμφωνα με το ΑΠΣ της Γερμανικής Γλώσσας για την Α/θμια Εκπ/ση δίνεται έμφαση στην επικοινωνιακή εκμάθηση και διδασκαλία της γλώσσας, όπου οι μαθητές θα πρέπει να αποκτήσουν την ικανότητα να επικοινωνούν με γερμανόφωνους ομιλητές, να κατανοούν τον πολιτισμό και την καθημερινότητα στις γερμανόφωνες χώρες και να οικοδομήσουν θετική στάση και συμπεριφορά απέναντι στους άλλους σεβόμενοι τη διαφορετικότητα.

Η διδασκαλία της Γερμανικής Γλώσσας στην Α/θμια Εκπ/ση διεξάγεται στις Ε΄ και ΣΤ΄ τάξεις του Δημοτικού Σχολείου (ηλικίες 9-12) για δύο ώρες την εβδομάδα και το επίπεδο γλωσσομάθειας το οποίο μπορούν να αποκτήσουν οι μαθητές κυμαίνεται στο Α1. Κατά συνέπεια τα ψηφιακά σενάρια που δημιουργούνται θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη το πλαίσιο αυτό.

4.1.1 Παιδαγωγική καταλληλότητα

Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να συμβάλλουν στη δημιουργία σωστής παιδαγωγικής σχέσης μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικού, να ανταποκρίνονται στις σύγχρονες παιδαγωγικές τάσεις και αντιλήψεις, να έχουν μαθητοκεντρικό και κοινωνικό προσανατολισμό και να είναι παιδαγωγικά συμβατά με τις ιδιαιτερότητες των μαθητών της Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού. Επιπλέον θα πρέπει να στοχεύουν τη δημιουργία ενός ευχάριστου παιδαγωγικού κλίματος. Γι αυτό το λόγο θα πρέπει να είναι διαδραστικά, ευέλικτα, εύληπτα, ελκυστικά, αφομοιώσιμα, πρακτικά εφαρμόσιμα και να συμβάλλουν στη βελτίωση της ποιότητας του μαθήματος. (Σταμουλάκης, 2015) Παράλληλα πρέπει να στοχεύουν στη γνωστική, συναισθηματική και ψυχοκινητική ανάπτυξη των μαθητών και να συμβάλλουν στην καλλιέργεια δεξιοτήτων που σχετίζονται με την ανάπτυξη της συνεργασίας και της αποδοχής της διαφορετικότητας.

Είναι σημαντικό να λαμβάνονται υπόψη τα ενδιαφέροντα, οι κλίσεις και οι εμπειρίες των μαθητών, να παρέχονται κίνητρα που εξασφαλίζουν την ενεργό συμμετοχή των μικρών μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία, αλλά να λαμβάνεται επιπλέον υπόψη κατά το σχεδιασμό τους το αναπτυξιακό στάδιο τους και η καταλληλότητα των στόχων με την ηλικία και τις ικανότητές τους. Σε αυτό το σκοπό μπορούν να συμβάλλουν δραστηριότητες που περιλαμβάνουν τη μουσική, την εικαστική έκφραση, το θέατρο, τα παραμύθια, η δημιουργική γραφή και αφήγηση κλπ.

Επειδή η διάσπαση προσοχής και η κόπωση των μαθητών που οδηγεί στην πλήξη και στην έλλειψη ενδιαφέροντος από μέρους τους είναι χαρακτηριστικό της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας, ο παιγνιώδης τρόπος με τον οποίο παρέχεται η νέα γνώση παίζει κεντρικό ρόλο στη διδακτική πρακτική, διότι μέσα από το παιχνίδι έρχονται οι μαθητές σε επαφή με τη Γερμανική Γλώσσα με δημιουργικό και ευχάριστο τρόπο.

Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει από τη μία να περιέχουν δραστηριότητες με ποικιλία εναλλαγών, έτσι ώστε να κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών, από την άλλη όμως ο όγκος τους δεν θα πρέπει να είναι πολύ μεγάλος, για να μην τους επιβαρύνει ιδιαίτερα και να δυσχεραίνει την αφομοίωσή τους. Θα πρέπει επίσης να συμπεριλαμβάνουν δραστηριότητες διαφοροποίησης, έτσι ώστε να εξασφαλίζεται η ενεργός συμμετοχή όλων των μαθητών και να προσεγγίζονται τα διαφορετικά μαθησιακά προφίλ τους.

Μέσα στα ψηφιακά σενάρια συνεπώς που καλείται ο εκπαιδευτικός της Γερμανικής Γλώσσας να εκπονήσει πρέπει να ληφθούν υπόψη όλες οι σχετικές παράμετροι δυσκολίας, τις οποίες οι μαθητές καλούνται να αντιμετωπίσουν κατά τη διάρκεια της εκμάθησης της Γερμανικής Γλώσσας. Τόσο λοιπόν στην επιλογή του θέματος, στη στοχοθεσία αλλά και στην εκτέλεση του σεναρίου μέσα στην τάξη πρέπει να ληφθούν υπόψη οι κατάλληλες τεχνικές, μέθοδοι και στρατηγικές μάθησης που θα «διευκολύνουν» τους μαθητές τόσο στην κατανόηση διαφορετικών γλωσσικών φαινομένων όσο και στην εμπέδωσή τους.

Τέλος η αξιολόγηση είναι μια συνεχής και ποικιλόμορφη διαδικασία που δίνει την ευκαιρία στους μαθητές να συνειδητοποιήσουν την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων που έχουν τεθεί και μπορεί γίνεται τόσο σε ατομικό, όσο και σε ομαδικό επίπεδο, καθώς επίσης να έχει τη μορφή αυτοαξιολόγησης, αλληλοαξιολόγησης, ή ατομικού φακέλου μαθητή. Σε αυτό το πλαίσιο, είτε πρόκειται για διαγνωστική, διαμορφωτική ή τελική αξιολόγηση προτείνεται στο πλαίσιο πάντα του εφικτού, κατά τη δημιουργία των ψηφιακών διδακτικών σεναρίων ως μορφή αξιολόγησης η αυτοαξιολόγηση, ιδίως επειδή στην προκειμένη περίπτωση τα σενάρια απευθύνονται σε αρχάριους μαθητές του Δημοτικού σχολείου. Αυτή συμβάλλει πρωτίστως στην κατανόηση της αξιολόγησης από πλευράς μαθητών και τους παρέχει τη δυνατότητα να συνειδητοποιήσουν τι ξέρουν, ποιες είναι οι αδυναμίες τους και πού πρέπει να

εστιάζουν την προσοχή τους. Κατά τον τρόπο αυτό αξιοποιείται τόσο η ανάπτυξη μεταγνωστικών στρατηγικών από τους μαθητές όσο και η αποφυγή πρόκλησης αρνητικών συναισθημάτων που μπορούν σε διαφορετική περίπτωση να αποτελέσουν τροχοπέδη στην περαιτέρω μαθησιακή εξέλιξη του μαθητή. Επιπρόσθετα μπορεί ο εκπαιδευτικός ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης να δημιουργήσει ένα ανώνυμο ερωτηματολόγιο σαν επέκταση στο τέλος του σεναρίου του, εισάγοντας σε αυτό τις παραμέτρους που τον ενδιαφέρουν.

4.1.2 Σύνδεση των σεναρίων με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τα ψηφιακά σενάρια συμβάλλουν στην αποτελεσματικότερη υλοποίηση των σκοπών και των στόχων των ΑΠΣ μέσα από σύγχρονες μεθόδους και πρακτικές διδασκαλίας που βοηθούν τους μαθητές να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν, να αξιολογούν τις γνώσεις που προσλαμβάνουν, να καλλιεργούν δεξιότητες, τις νοητικές ικανότητές τους που είναι απαραίτητες για την επεξεργασία, ταξινόμηση και αξιολόγηση των πληροφοριών, καθώς και το συναισθηματικό κόσμο τους. (Σταμουλάκης, 2015)

Σύμφωνα με το ΑΠΣ της Γερμανικής Γλώσσας για την Α/θμια Εκπ/ση κύριος στόχος της διδασκαλίας της Γερμανικής Γλώσσας στο Δημοτικό σχολείο είναι η παραγωγή του προφορικού λόγου, χωρίς βέβαια να παραγκωνίζεται και ο γραπτός λόγος. Οι μαθητές εξασκούνται στο να εκφράζονται αυθόρμητα στη Γερμανική Γλώσσα παρά το περιορισμένο λεξιλόγιό τους.

Τα ψηφιακά σενάρια πρέπει να είναι συμβατά με το ΑΠΣ της Γερμανικής γλώσσας και να λαμβάνουν υπόψη τους στόχους που απορρέουν από αυτό. Καλό είναι να συσχετίζονται επίσης και με τις θεματικές περιοχές που προσδιορίζονται από το ΑΠΣ για την Α/θμια Εκπ/ση και αφορούν τις παρακάτω:

- Μιλώ για τον εαυτό μου και τους φίλους μου
- Η τάξη μου και το σχολείο μου
- Η οικογένειά μου και το σπίτι μου
- Φύση και περιβάλλον (ζώα, φυτά, καιρός κ.α.)
- Γενέθλια, Χριστούγεννα, Απόκριες και άλλες γιορτές
- Φαγητό, ποτό και ψώνια
- Περιπέτειες και ιστορίες
- Όνειρα και φαντασία, ταξίδια/ιστορίες στο χώρο του φανταστικού
- Παιχνίδια, Αθλητισμός και ελεύθερος χρόνος

- Διακοπές και ταξίδια

Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει επιπλέον να συμβαδίζουν με τους στόχους του επιπέδου Α του Κοινού Ευρωπαϊκού Πλαισίου Αναφοράς για τις Γλώσσες (ΚΕΠΑΓ). Συνεπώς κατά την εκπόνηση του ψηφιακού σεναρίου ο εκπαιδευτικός προσδιορίζει τους στόχους λαμβάνοντας υπόψη τι ακριβώς πρέπει να είναι σε θέση να κάνει ο μαθητής ολοκληρώνοντας διδακτικές ενότητες του επιπέδου Α1.

Στο επίπεδο Α1¹ (στοιχειώδης χρήση της γλώσσας) πρέπει ο μαθητής να είναι σε θέση σε πολύ οικείες για αυτόν καταστάσεις της καθημερινότητας να κατανοεί απλές λέξεις και εκφράσεις και να τις χρησιμοποιεί σε συγκεκριμένες, επικοινωνιακές περιστάσεις κατά τη διάρκεια των οποίων ο συνομιλητής του θα μιλά αργά και καθαρά. Επίσης πρέπει να είναι σε θέση να αντιλαμβάνεται απλές δομές της γλώσσας και να τις χρησιμοποιεί περιορισμένα, ακόμα και με δισταγμό, ενώ γενικότερα τόσο το εύρος της σχετικής θεματολογίας (Profile Deutsch A1-A2,2002) όσο και τα κείμενα είναι περιορισμένα. Ιδιαίτερο ρόλο παίζουν στο επίπεδο αυτό διεθνείς λέξεις, εικόνες, χειρονομίες, επαναλήψεις και logos.

Σύμφωνα με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών οι μαθητές θα πρέπει να μπορούν:

- Να κατανοούν και να παράγουν απλής δομής προτάσεις για να καλύψουν ανάγκες της καθημερινής ζωής, με λέξεις ευρείας χρήσης και τυποποιημένες εκφράσεις της καθημερινότητας.
- Να χαιρετούν, να συστήνονται, να δίνουν ή να ζητούν πληροφορίες για τον εαυτό τους, να ευχαριστούν, να κατονομάζουν αντικείμενα, να περιγράφουν ένα χώρο, άτομο, κ.λπ. με πολύ απλές δομές.
- Να κάνουν διάλογο (σε προσομοίωση) με ομιλητές που γνωρίζουν καλά τη γλώσσα-στόχο προκειμένου να εξυπηρετήσουν βασικές ανάγκες επικοινωνίας υπό την προϋπόθεση ότι ο συνομιλητής τους μιλάει αργά και είναι πρόθυμος να βοηθήσει την επικοινωνία.
- Να αποδίδουν στην Ελληνική ένα μήνυμα που είναι στην ξένη γλώσσα.

Γνωρίζοντας συνεπώς εκ των προτέρων ποιες είναι οι ικανότητες-στόχοι που πρέπει να αποκομίσουν οι μαθητές μέσα από το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο, οφείλει κανείς να λαμβάνει πάντα υπόψη του στο σχεδιασμό ψηφιακών σεναρίων το

¹ <http://www.goethe.de/z/50/commeuro/>

βαθμό επικοινωνιακής ετοιμότητας που πρέπει τόσο να απαιτήσει όσο και να πετύχει με τους μαθητές του.

Σημαντική παράμετρος που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι επίσης οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι μαθητές ως αρχάριοι κατά την εκμάθηση της Γερμανικής Γλώσσας. Αυτές αφορούν τόσο τη γραμματική, την ορθογραφία, τη σύνταξη, όσο και την προφορά των λέξεων. Στη γραμματική για παράδειγμα η ύπαρξη τριών γενών στον ενικό αριθμό και άρα τριών άρθρων, αρσενικό, θηλυκό, ουδέτερο που δεν συμβαδίζουν με τα Ελληνικά άρθρα είναι δεδομένα που οι μικροί σε ηλικία μαθητές δυσκολεύονται ιδιαίτερα να κατανοήσουν. Η δυσκολία αυτή επηρεάζει στη συνέχεια και πολλούς άλλους τομείς της γραμματικής όπως είναι το αόριστο και το αρνητικό άρθρο, οι κτητικές αντωνυμίες, η κλίση των επιθέτων αλλά και γλωσσικούς σχηματισμούς που στα Γερμανικά δεν παίρνουν άρθρο, στα Ελληνικά όμως αντίστοιχα θα έπαιρναν και το αντίστροφο.

Μία άλλη δυσκολία στη γραμματική που δυσκολεύει ιδιαίτερα τους αρχάριους μαθητές είναι οι διαφορετικές καταλήξεις στο σχηματισμό του πληθυντικού. Ο μαθητής καλείται να μαθαίνει όλες τις καινούριες λέξεις του λεξιλογίου του μαζί με άρθρο και πληθυντικό, αφού οι κανόνες που θα μπορούσαν να τον βοηθήσουν στην τυποποίηση των επιλογών του είναι ελάχιστοι, με σωρεία εξαιρέσεων, ενώ παράλληλα απαιτούν και μια βαθύτερη γνώση της γλώσσας καθώς κι ένα βαθμό προσωπικής ωριμότητας και αφύπνισης που είναι δύσκολο να συναντήσει κανείς σε παιδιά της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας.

Η συμπλήρωση του νόηματος των Modalverben από δεύτερο ρήμα στο τέλος της πρότασης (απαρέμφατο) αλλά και ο τρόπος που το πρόθεμα των σύνθετων ρημάτων μπαίνει στο τέλος, κάνοντας πολλές φορές το νόημα της πρότασης που διαβάζει κανείς να γίνεται κατανοητό μονάχα κατά την ολοκλήρωση της αποτελεί ακόμη μια δυσκολία που αντιμετωπίζουν οι μαθητές του Δημοτικού σχολείου. Και αν λάβει κανείς υπόψη του ότι τόσο στα Ελληνικά όσο και στα Αγγλικά υπάρχει μια σχετική ελευθερία στον τρόπο που δομείται ο λόγος, ο βαθμός δυσκολίας της «μαθηματικής» σχεδόν αντίληψης των Γερμανικών μεγαλώνει.

Τέλος ο εκπαιδευτικός που εκπονεί το ψηφιακό σενάριο οφείλει να λαμβάνει υπόψη τις πρότερες και προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών και να επιλέγει δραστηριότητες που να τις εντάσσουν.

4.1.3 Επιστημονική εγκυρότητα-Επιστημονικός λόγος

Ένα ψηφιακό σενάριο είναι απαραίτητο να είναι επιστημονικά έγκυρο, αξιόπιστο και να εξασφαλίζει την μετατροπή της επιστημονικής γνώσης σε διδάξιμη ύλη (Σταμουλάκης, 2015) προσαρμοσμένη στην ηλικία των μαθητών της Α/θμιας Εκπ/σης. Η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι απλή και κατανοητή χωρίς να περιέχει δύσκολους, εξεζητημένους επιστημονικούς όρους και δύσκολο λεξιλόγιο που δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές. Το ίδιο ισχύει και για τη διδακτική μεθοδολογία που χρησιμοποιείται. Ο λόγος πρέπει να είναι απλός και ο βαθμός δυσκολίας των δραστηριοτήτων ανάλογος με το επίπεδο γλωσσικής επάρκειας και με την ηλικία των μαθητών.

Όσον αφορά το συμπληρωματικό διδακτικό υλικό που θα δημιουργηθεί για τις ανάγκες του συγκεκριμένου σεναρίου πρέπει κανείς να λάβει υπόψη του ότι τόσο η γλώσσα που θα χρησιμοποιήσει στα φύλλα εργασίας όσο και η μορφή τους πρέπει να είναι τέτοια που να ανταποκρίνεται σε μαθητές της 5^{ης} και 6^{ης} τάξης του Δημοτικού.

Οι οδηγίες θα πρέπει να δίνονται απαραίτητως και στη μητρική γλώσσα, καθότι το επίπεδο είναι Α1 και να είναι σαφείς και περιεκτικές, ώστε να προωθείται η ομαλή υλοποίηση των δραστηριοτήτων. Τα φύλλα εργασίας και οι προτεινόμενες δραστηριότητες-κατασκευές που θα δημιουργηθούν οφείλουν να είναι μαθητοκεντρικά, να έχουν δηλαδή στο επίκεντρο το μαθητή και να του δίνουν τη δυνατότητα αυτενέργειας και πρωτοβουλίας, έτσι ώστε αυτοί να μην μετατρέπονται σε παθητικούς αποδέκτες εντολών.

4.1.4 Διαθεματική προσέγγιση

Ο Ματσαγγούρας ορίζει την διαθεματικότητα ως ένα τρόπο οργάνωσης του Αναλυτικού προγράμματος που καταργεί ως πλαίσια επιλογής και οργάνωσης της σχολικής γνώσης τα διακριτά μαθήματα και αντιμετωπίζει τη γνώση ως μία ενιαία

ολότητα. (Σοφός, 2015) Με αυτό τον τρόπο εμπλουτίζεται το θέμα διδασκαλίας με πληροφορίες από άλλες γνωστικές περιοχές και δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές από μικρή ηλικία να εξοικειωθούν με ένα συνδυαστικό τρόπο σκέψης, να επεκτείνουν τα ενδιαφέροντά τους και σε άλλους τομείς, να συνδέουν, να συγκρίνουν, να αξιολογούν και να καλλιεργούν την κρίση τους και τη δημιουργική τους φαντασία. (Σταμουλάκης, 2015)

Σύμφωνα με το ΑΠΣ της Γερμανικής Γλώσσας για το Δημοτικό σχολείο το μάθημα της ξένης γλώσσας προσφέρεται εξ ορισμού για διαθεματική σύνδεση με άλλα μαθήματα. Η ολιστική προσέγγιση και τα οφέλη της ενισχύονται από τη διεξαγωγή (μικρών) διαθεματικών συνθετικών εργασιών, καθώς αυτές συμβάλλουν στη διερεύνηση του γνωστικού και τον εμπλουτισμό του γλωσσικού ορίζοντα των μαθητών.

Στο σχεδιασμό ενός ψηφιακού σεναρίου που θα περιλαμβάνει τη διαθεματική προσέγγιση είναι απαραίτητες οι επιλογές που σχετίζονται με το πόσα γνωστικά αντικείμενα πρέπει να ληφθούν υπόψη, με ποιο τρόπο πρέπει να συνδυαστούν και τι είδους θέματα θα διατυπωθούν. (Σοφός, 2015) Είναι σημαντικά όμως και τα μέσα καθώς και οι τρόποι, με τους οποίους θα ενταχθεί η διαθεματική προσέγγιση στο ψηφιακό σενάριο, Θα πρέπει και αυτά να συνάδουν με την ηλικιακή ομάδα και το γνωστικό επίπεδο των μαθητών του Δημοτικού Σχολείου και να προσφέρονται με παιγνιώδη τρόπο. Οι μικρές συνθετικές εργασίες σε θεματικές περιοχές που αγγίζουν τα ενδιαφέροντα και τις εμπειρίες των μαθητών και εντάσσονται στην καθημερινότητά τους για παράδειγμα (π. χ. ταξίδια) μπορούν να κεντρίσουν το ενδιαφέρον τους, να τους παρακινήσουν να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία και να συμβάλλουν στο να αναπτύξουν οι μαθητές μία πολυπολιτισμική συνείδηση.

4.1.5 Ενίσχυση της ενεργητικής ερευνητικής μάθησης

Οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης αναδεικνύουν την αναγκαιότητα της δημιουργίας του κατάλληλου μαθησιακού περιβάλλοντος μέσα στο οποίο προσφέρεται η δυνατότητα στους μαθητές να αναπτύξουν την αυτενέργεια, να ανακαλύψουν τη γνώση και να κατακτήσουν τη μάθηση αναπτύσσοντας και καλλιεργώντας παράλληλα γνωστικές, μεταγνωστικές δεξιότητες, στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων και την

κριτική τους σκέψη. Σε ένα πλαίσιο ενεργητικής διερευνητικής μάθησης οι μαθητές μαθαίνουν να αναλαμβάνουν υπευθυνότητα για τη μαθησιακή τους πορεία και λαμβάνουν οι ίδιοι αποφάσεις, γεγονός που δημιουργεί κίνητρα για συμμετοχή.

Τα ψηφιακά σενάρια που εκπονούνται θα πρέπει να αξιοποιούν την ερευνητική μάθηση μέσα από τις κατάλληλες και συμβατές με την ηλικιακή ομάδα και γνωστικό επίπεδο δραστηριότητες που περιέχουν. Αυτές θα πρέπει να επιτρέπουν στους μαθητές να αναλαμβάνουν την ευθύνη για τη μάθηση, να επιλέγουν τα χρονοδιαγράμματα, να πειραματίζονται, να συλλέγουν, ταξινομούν και αξιολογούν τις πληροφορίες γύρω από ένα θέμα, να θέτουν τους στόχους και ελέγχουν την ατομική μαθησιακή τους πορεία και πρόοδό τους. Μέσα από την αλληλεπίδραση με τους συμμαθητές τους αναπτύσσουν επιπλέον δεξιότητες συνεργασίας. Γενικότερα εξασκούνται στο να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν, στόχος που ορίζεται από το ΑΠΣ Γερμανικής Γλώσσας και για την Α/θμια Εκπ/ση. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στη διαδικασία αυτή είναι ο ρόλος του καθοδηγητή, βοηθού και υποστηρικτή της όλης διαδικασίας.

4.1.6 Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εργαλείων και διαδικτύου)

Η εκπαίδευση οφείλει να προετοιμάζει τους μαθητές και να τους εξοπλίζει με τις απαραίτητες δεξιότητες για τη μελλοντική τους ζωή. Στο πλαίσιο αυτό ανήκει και ο ψηφιακός γραμματισμός, τον οποίο πρέπει να κατακτήσουν οι μαθητές από μικρή ηλικία, δηλαδή να αναπτύξουν τεχνολογική νοημοσύνη και αντίστοιχες δεξιότητες. Το πλεονέκτημα της ένταξης του διαδικτύου και των διαδικτυακών εφαρμογών στη διδασκαλία έγκειται στην ενεργοποίηση των μαθητών και στην αναβάθμιση του ρόλου τους. Τους επιτρέπει να δημιουργούν μόνοι τους υλικό και να συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους για την επεξεργασία του, η να δημιουργούν συνεργατικά κείμενα, χάρτες κλπ. (Wagner & Heckmann, 2012). Επιπλέον η χρήση των Τ.Π.Ε μέσω των ψηφιακών σεναρίων, διεγείρει το ενδιαφέρον των μικρών μαθητών και δημιουργεί ένα οικείο και ευχάριστο περιβάλλον μάθησης, (Σταμουλάκης, 2015) που αναβαθμίζει την εκπαιδευτική διαδικασία, προωθεί τη μέθοδο Projekt και την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Και εδώ αλλάζει ο ρόλος του εκπαιδευτικού, ο οποίος καθοδηγεί και

υποστηρίζει τους μαθητές του σε όλη τη διαδικασία αυτόνομης μάθησης και αυτενέργειας.

Αναφορικά με την ξένη γλώσσα η αξιοποίηση του διαδικτύου προσφέρει μία ανεξάντλητη πηγή αυθεντικού και ενδιαφέροντος εκπαιδευτικού υλικού το οποίο εμπλουτίζει το μάθημα και ανταποκρίνεται σε ποικίλες μαθησιακές και διδακτικές ανάγκες. (Δενδρινού & Καραβά,2013) Η πολυτροπικότητα των κειμένων, δηλαδή ο συνδυασμός κειμένου εικόνας και ήχου, ανταποκρίνεται στα διαφορετικά μαθησιακά προφίλ των μαθητών και τους προετοιμάζει για την επικοινωνία στην καθημερινή τους ζωή.

Οι στόχοι που τίθενται στα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να αναδεικνύουν την ανάγκη της ένταξης της τεχνολογίας (τόσο συνοδευτικά λογισμικά για τα Γερμανικά ως Ξένη Γλώσσα των εγκεκριμένων διδακτικών σειρών που χρησιμοποιούνται όσο και ελεύθερα διδακτικά λογισμικά από το διαδίκτυο (πχ. Hot Potatos κτλ.) σε διάφορες φάσεις της διδασκαλίας. Εδώ πρέπει να ληφθεί υπόψη η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή των σχολικών μονάδων. Παρόλο που οι υποδομές στο δημόσιο, ελληνικό σχολείο τις περισσότερες φορές δεν είναι οι ζητούμενες, προσανατολισμένοι πάντα στο μέλλον και λαμβάνοντας υπόψη, τις αργές, αλλά σταθερές αλλαγές στον τομέα της υλικοτεχνικής υποδομής όσον αφορά τις ΤΠΕ, θα έπρεπε κανείς να ενσωματώσει όσο το δυνατόν περισσότερα ψηφιακά εργαλεία στα σενάρια που θα δημιουργήσει, αξιοποιώντας στο έπακρο τόσο τις δυνατότητες της πλατφόρμας ΑΙΣΩΠΟΣ όσο και διάφορα ελεύθερα λογισμικά και εργαλεία από το διαδίκτυο, που έχουν εξαιρετική χρησιμότητα στη διδασκαλία ξένων γλωσσών. Ενδεικτικά αναφέρονται εδώ κάποια εργαλεία, όπως τα Google Classroom, Google Calendar, Padlet, Animoto, Domo, Kahoot, ZooBurst, StoryBird, Next Vista for Learning κτλ.

4.1.7 Ενίσχυση της βιωματικής μάθησης

Η βιωματική μάθηση παίζει σημαντικό ρόλο στη σύγχρονη εκπαιδευτική διαδικασία και αποτελεί ένα αναπόσπαστο κομμάτι της. Σε αυτή παίζουν σημαντικό ρόλο οι εμπειρίες που έχουν οι μαθητές και προκύπτουν από την καθημερινή τους ζωή. Οι κυριότερες αρχές της βιωματικής μάθησης είναι: (Ξωχέλλης, 2008)

- Η αξιοποίηση των βιωμάτων των μαθητών

- Η ενθάρρυνση των μαθητών να συμμετάσχουν ενεργά στη διαδικασία μάθησης
- Η καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης
- Η ενίσχυση του μαθητή
- Η προώθηση της αυτονομίας του μαθητή

Συνεπώς επιβάλλεται να προωθούν τα ψηφιακά σενάρια πρακτικές βιωματικής μάθησης που συνάδουν όμως με τις δυνατότητες των μικρών μαθητών, έτσι ώστε να επιτυγχάνεται η διανοητική και συναισθηματική τους καλλιέργεια, η εγρήγορση και η ενεργός συμμετοχή τους στις διδακτικές και μαθησιακές διαδικασίες. (Σταμουλάκης, 2015) Ιδιαίτερα για την ξένη γλώσσα είναι σημαντικό να γίνεται η βιωματική χρήση της και να επιτρέπεται αυτό μέσω των ψηφιακών σεναρίων, έτσι ώστε να καθίσταται δυνατή η επικοινωνιακή χρήση της και εκμάθηση. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω δημιουργικών δραστηριοτήτων όπως π.χ. παιχνίδια ρόλων, δραματοποίηση, δημιουργία υλικού, συνεντεύξεις, σχέδια εργασίας κλπ. με γνώμονα πάντα τα ενδιαφέροντα και τις εμπειρίες των μικρών μαθητών.

4.1.8 Η Προαγωγή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας

Η προώθηση της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας στο μάθημα της ξένης γλώσσας οφείλεται στην ανάπτυξη της κοινωνικής μάθησης σύμφωνα με την οποία οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα μέσα στο κοινωνικό περιβάλλον και αλληλεπιδρώντας με άλλους. Στοχεύει στην καλλιέργεια των κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών, μέσω της συνεργασίας με τους συμμαθητές τους και στην προετοιμασία τους για την ένταξή τους στο κοινωνικό σύνολο. Η αξία της συνεργασίας αποτελεί μία από τις βασικές αρχές που προωθούνται από το Νέο Σχολικό Πρόγραμμα Σπουδών και στοχεύει στο να μαθαίνουν οι μαθητές να αναπτύσσουν συλλογικά επιχειρήματα και να επιλύουν από κοινού προβλήματα, να συζητούν προκειμένου να καταλήξουν σε επεξεργασμένες έννοιες, ιδέες, θέσεις και εν τέλει να παράγουν έργα. (Δενδρινού & Καραβά, (2013)

Τα ψηφιακά σενάρια πρέπει να περιέχουν δραστηριότητες κατάλληλες για τους μαθητές του Δημοτικού σχολείου, που προάγουν την ομαδοσυνεργατική μάθηση, την ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων και τη βελτίωση των διαπροσωπικών τους σχέσεων. Πρόκειται για δραστηριότητες μέσα από τις οποίες εργάζονται οι μαθητές σε дуάδες ή ομάδες με κοινούς στόχους, αξιοποιούν τις απόψεις και τις ιδέες όλων των εμπλεκομένων και εργάζονται συλλογικά για το τελικό προϊόν της μάθησης.

4.1.9 Ανάπτυξη δραστηριοτήτων και πρωτοβουλιών

Το ψηφιακό σενάριο είναι καλό να περιέχει δραστηριότητες, οι οποίες παρακινούν τους μαθητές να αναπτύξουν δραστηριότητες και πρωτοβουλίες μέσα από τις οποίες αφενός εξασφαλίζεται η ενεργός εμπλοκή τους στη μαθησιακή διαδικασία και από την άλλη αποτρέπεται η παθητική πρόσληψη της γνώσης. Αντίθετα ενθαρρύνονται οι μαθητές να αυτενεργούν και να εφαρμόζουν σε πρακτικό επίπεδο τις γνώσεις που αποκτούν. Παραδείγματα τέτοιων δραστηριοτήτων είναι η δημιουργία κολλάζ, χαρτών, κόμικς, η ζωγραφική, δραματοποίηση, οι κατασκευές κ.α.

4.1.10 Προβολή δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αρχών και αξιών

Ένα ψηφιακό σενάριο που εκπονείται για μαθητές του Δημοτικού σχολείου μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη δημοκρατικής και κοινωνικής συνείδησης από πλευράς μαθητών ακόμη και σε αυτή την ηλικία. Έτσι δίνεται από τη μια η ευκαιρία στους μαθητές να γνωρίσουν τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις τους και από την άλλη να διαμορφώσουν σταδιακά υγιείς πολιτικές και κοινωνικές αντιλήψεις. (Σταμουλάκης, 2015) Το μάθημα της ξένης γλώσσας προσφέρεται επίσης μέσα από τη διαπολιτισμική του διάσταση και τη σύγκριση των δύο πολιτισμών για την ανάπτυξη κοινωνικής συνείδησης, κατάργησης των στερεοτύπων, καλλιέργεια της ανεκτικότητας και καταπολέμησης του ρατσισμού. Σχεδόν όλες οι θεματικές ενότητες που περιλαμβάνονται στο ΑΠΣ της Γερμανικής Γλώσσας είναι κατάλληλες για δραστηριότητες διαπολιτισμικού χαρακτήρα με στόχο την κοινωνικοποίηση των μαθητών, την ανακάλυψη της μητρικής κουλτούρας και μέσω αυτής την κατανόηση της διαφορετικότητας του άλλου.

4.2 Καταγραφή προδιαγραφών για την Β/θμια Εκπ/ση (Γυμνάσιο)

Σύμφωνα με το ΑΠΣ της Γερμανικής Γλώσσας για τη Β/θμια Εκπ/ση το μάθημα της Γερμανικής Γλώσσας υπηρετεί το σκοπό της διδασκαλίας των Ξένων Γλωσσών, όπως αυτός διατυπώνεται στο ΔΕΠΠΣ Ξένων Γλωσσών, με τη διεύρυνση του φάσματος της πολυπολιτισμικότητας και της πολυγλωσσίας, την προαγωγή του εγγραμματισμού και την ενίσχυση της γενικής γλωσσικής ικανότητας των μαθητών. Στη διάρκεια των τριών τάξεων του Γυμνασίου οι μαθητές θα πρέπει να αποκτήσουν προοδευτικά την ικανότητα να μετέχουν σε περιστάσεις επικοινωνίας με μέσο τη γερμανική γλώσσα, ώστε μακροπρόθεσμα να μπορούν να ανταποκριθούν στις στοιχειώδεις απαιτήσεις του κοινωνικού, εκπαιδευτικού και επαγγελματικού τους χώρου. Η επικοινωνιακή ικανότητα περιλαμβάνει τη κατανόηση και παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου.

Η διδασκαλία της Γερμανικής Γλώσσας διεξάγεται και στις τρεις τάξεις του Γυμνασίου (ηλικίες 12-15) για δύο ώρες την εβδομάδα και το επίπεδο γλωσσομάθειας το οποίο μπορούν να αποκτήσουν οι μαθητές κυμαίνεται μεταξύ Α1-Α2. Συνήθως όμως δεν ξεπερνά το επίπεδο Α1+ διότι στην Α΄ Γυμνασίου δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές της αλλαγής της γλώσσας, κάτι που αρκετοί μαθητές κάνουν, κυρίως επειδή στερήθηκαν την ευκαιρία να διδαχθούν τη ξένη γλώσσα που επιθυμούσαν στο Δημοτικό σχολείο (αδυναμία σχηματισμού τμήματος με τον υποχρεωτικό αριθμό μαθητών). Το γεγονός αυτό δημιουργεί ιδιαίτερη ανομοιογένεια στις τάξεις του Γυμνασίου, λόγω της παρουσίας κυριολεκτικά αρχάριων μαθητών και η διδασκαλία της γλώσσας ξεκινά από μηδενικό σημείο με συνέπεια να μην μπορούν να αξιοποιηθούν αποτελεσματικά οι γνώσεις που αποκόμισαν οι μαθητές στις δύο τελευταίες τάξεις του Δημοτικού σχολείου. Συνεπώς οι εκπαιδευτικοί που καλούνται να εκπονήσουν ψηφιακά σενάρια, θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη το πλαίσιο αυτό.

4.2.1 Παιδαγωγική καταλληλότητα

Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να συμβάλλουν στη δημιουργία σωστής παιδαγωγικής σχέσης μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικού, να διασφαλίζουν τη δημιουργία κατάλληλου μαθησιακού κλίματος στην τάξη, να προάγουν και τις σχέσεις μεταξύ των μαθητών, ώστε να γίνει η διαδικασία της μάθησης μια ευχάριστη και

εποικοδομητική διαδικασία. Επιπλέον θα πρέπει να ανταποκρίνονται στις σύγχρονες παιδαγωγικές τάσεις και αντιλήψεις, να έχουν μαθητοκεντρικό και κοινωνικό προσανατολισμό και να λαμβάνονται υπόψη οι ιδιαιτερότητες της εφηβικής ηλικίας, το αντιληπτικό και διανοητικό επίπεδο των μαθητών, τα ενδιαφέροντά τους, οι εκπαιδευτικές ανάγκες των γυμνασιακών σπουδών, οι αναζητήσεις των εφήβων, οι ανησυχίες, οι κλίσεις, οι στόχοι τους κ.λπ.

Στόχος των ψηφιακών σεναρίων είναι να προάγουν την κριτική σκέψη και τη φαντασία και να κινήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών μέσα από τις διαφορετικές θεματικές που πραγματεύονται και τις ποικίλες δραστηριότητες που προτείνουν. Είναι χρήσιμο επίσης να συμβάλουν στην ενεργητική διάκριση της μαθησιακής διαδικασίας και της αξιολόγησης του μαθητή από την πρακτική της στείρας αποστήθισης και αναπαραγωγής έτοιμων γνώσεων. Επιπλέον θα πρέπει να συμπεριλαμβάνουν δραστηριότητες διαφοροποίησης, έτσι ώστε να εξασφαλίζεται η ενεργός συμμετοχή όλων των μαθητών και να προσεγγίζονται τα διαφορετικά μαθησιακά προφίλ τους.

Η δημιουργία ενός μαθησιακού περιβάλλοντος, το οποίο είναι ενδιαφέρον και πλούσιο σε ερεθίσματα μπορεί να επηρεάσει θετικά τη γνωστική διαδικασία μάθησης της ξένης γλώσσας. Για αυτό το λόγο τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να είναι διαδραστικά, ευέλικτα, εύληπτα, ελκυστικά, αφομοιώσιμα, πρακτικά εφαρμόσιμα και να συμβάλουν στη βελτίωση της ποιότητας του μαθήματος και στην εύκολη εμπέδωσή του, να αποφεύγουν την υπερβολή και τον όγκο, να είναι δηλαδή απλά, προσπελάσιμα και απαλλαγμένα από περιττή και επουσιώδη ύλη, (Σταμουλάκης, 2015) προσανατολισμένα στα Αναλυτικά Προγράμματα και το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Ξένες Γλώσσες.

Παράλληλα, οι μαθητές που εμπλέκονται στη διαδικασία ενός ψηφιακού σεναρίου, έχουν τη δυνατότητα να βρεθούν στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας, να υιοθετήσουν ή να απορρίψουν στάσεις και συμπεριφορές, να χρησιμοποιήσουν μεθόδους και στρατηγικές, να συνδιαμορφώσουν το πλαίσιο της μάθησής τους και να έρθουν αντιμέτωποι με μεταγνωστικά ερωτήματα που το καθορίζουν. Σύμφωνα, άλλωστε, με τα δεδομένα της γνωστικής ψυχολογίας το σχολείο οφείλει να διδάξει και να αναδείξει συστηματικά και με παιδαγωγικό τρόπο τις (μετα)γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες που συνδέονται με την παραγωγή της γνώσης και αποτελούν εν

πολλοί προαπαιτούμενο για την αυτορυθμιζόμενη μάθηση και τη δια βίου εκπαίδευση. (Ματσαγγούρας, 2002)

Τέλος η αξιολόγηση σύμφωνα με το ΑΠΣ είναι μια συνεχής και ποικιλόμορφη διαδικασία και στόχος της δεν είναι η αξιολόγηση του μαθητή μόνο ως προς την κατάκτηση της δομής και της μορφής της ξένης γλώσσας, αλλά και ως προς τη κάθε δυνατότητα χρήσης της σε διαφορετικά και αυθεντικά περιβάλλοντα επικοινωνίας. Οι μορφές αξιολόγησης για το Γυμνάσιο οφείλουν να διακρίνονται από πολυμορφία και τα κριτήριά της πρέπει να βασίζονται στους ίδιους τους στόχους της μάθησης, στη συγκεκριμένη πρόοδο του κάθε μαθητή σε σχέση με τον εαυτό του και όχι σε συγκρίσεις μεταξύ συμμαθητών και να συνυπολογίζεται η ηλικία, οι εμπειρίες και οι ανάγκες του. Οι γραπτές δοκιμασίες θα πρέπει να μην είναι οι μοναδικές, αλλά να αξιολογείται και ο προφορικός λόγος μέσα από δραστηριότητες σε επικοινωνιακές καταστάσεις. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν και εναλλακτικές μορφές αξιολόγησης, κυρίως για τις δημιουργικές δραστηριότητες, όπως τα αποτελέσματα συνθετικών εργασιών, ομαδική αξιολόγηση, ατομικός φάκελος, αυτοαξιολόγηση.

4.2.2 Σύνδεση των σεναρίων με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τα ψηφιακά σεναρία που προορίζονται για το μάθημα της Γερμανικής γλώσσας, θα πρέπει να είναι απολύτως συμβατά με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ) του Γυμνασίου (Σταμουλάκης, 2015) καθώς και με το Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ-ΞΓ) που είναι δομημένο στη λογική των επιπέδων και ορίζει τι πρέπει να μπορεί να κάνει ο χρήστης της ξένης γλώσσας για να θεωρηθεί πως έχει επάρκεια στο κάθε επίπεδο γλωσσομάθειας. Αυτό εναρμονίζεται με το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες, στο επίπεδο A1 και A2. Με τον τρόπο αυτό διασφαλίζεται η λειτουργικότητα, η χρηστικότητα και η καταλληλότητα των ψηφιακών σεναρίων.

Στο επίπεδο A1 (Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών των Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ-ΞΓ) οι μαθητές πρέπει να μπορούν:

- Να κατανοούν και να παράγουν απλής δομής προτάσεις για να καλύψουν ανάγκες της καθημερινής ζωής, με λέξεις ευρείας χρήσης και τυποποιημένες εκφράσεις της καθημερινότητας.

- Να χαιρετούν, να συστήνονται, να δίνουν ή να ζητούν πληροφορίες για τον εαυτό τους, να ευχαριστούν, να κατονομάζουν αντικείμενα, να περιγράφουν ένα χώρο, άτομο, κ.λπ. με πολύ απλές δομές.
- Να κάνουν διάλογο (σε προσομοίωση) με ομιλητές που γνωρίζουν καλά τη γλώσσα-στόχο προκειμένου να εξυπηρετήσουν βασικές ανάγκες επικοινωνίας υπό την προϋπόθεση ότι ο συνομιλητής τους μιλάει αργά και είναι πρόθυμος να βοηθήσει την επικοινωνία.
- Να αποδίδουν στην Ελληνική ένα μήνυμα που είναι στην ξένη γλώσσα.

Στο επίπεδο A2 (Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών των Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ-ΞΓ)) οι μαθητές πρέπει να μπορούν:

- Να κατανοούν και να παράγουν σύντομα και πολύ απλά δομημένα κείμενα που αφορούν δραστηριότητες καθημερινής ρουτίνας.
- Να περιγράφουν καθημερινές τους συνήθειες ή να δίνουν πληροφορίες για πλευρές του άμεσου περιβάλλοντός τους (π.χ. για το χώρο διαβίωσης ή εργασίας τους, για την οικογένειά τους, κ.λπ.).
- Να επικοινωνούν (σε προσομοίωση) ομιλητές που γνωρίζουν καλά τη γλώσσα-στόχο, ανταλλάσσοντας πληροφορίες για ζητήματα προσωπικού ενδιαφέροντος και άμεσης ανάγκης.
- Να διατυπώνουν γραπτά ή προφορικά μια πληροφορία στην ξένη γλώσσα με ερέθισμα φράση ή σύντομο κείμενο στην Ελληνική.

Γνωρίζοντας άρα εκ των προτέρων ποιες είναι οι ικανότητες-στόχοι που πρέπει να αποκομίσουν οι μαθητές μέσα από το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο, οφείλει κανείς να λαμβάνει πάντα υπόψη του στο σχεδιασμό ψηφιακών σεναρίων το βαθμό επικοινωνιακής ετοιμότητας που πρέπει τόσο να απαιτήσει όσο και να πετύχει με τους μαθητές του. Σημαντική παράμετρος που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι επίσης οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι μαθητές κατά την εκμάθηση της Γερμανικής Γλώσσας.

Στα Αναλυτικά Προγράμματα και τα προγράμματα Σπουδών περιγράφονται διεξοδικά οι ειδικοί στόχοι του μαθήματος, οι οποίοι στο μάθημα της Γερμανικής Γλώσσας εξειδικεύονται ως εξής: επικοινωνιακή ικανότητα, μεταγλωσσική ικανότητα και διαμόρφωση πολυπολιτισμικής συνείδησης. Οι δύο επιμέρους στόχοι που αναφέρονται, αφορούν στην αισθητική πλευρά της γλώσσας και στην παράλληλη χρήση άλλης γλώσσας.

Η υλοποίηση ψηφιακών σεναρίων αποτελεί μια εναλλακτική πρόταση για την διδασκαλία της Γερμανικής Γλώσσας μέσα στην τάξη, η οποία μπορεί να συμβάλει

στην αποτελεσματική επίτευξη των στόχων και των σκοπών των Προγραμμάτων Σπουδών, μέσα από σύγχρονες προσεγγίσεις και μεθόδους διδασκαλίας (διαθεματική προσέγγιση της γνώσης, βιωματικές δράσεις, ευέλικτες πρακτικές μάθησης, ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, εξοικείωση με τις νέες τεχνολογίες, Projektarbeit, ανάπτυξη κριτικής σκέψης κ.λπ.).

Οι γενικοί τύποι των μαθησιακών δραστηριοτήτων που συνάδουν με το ΑΠΣ Γερμανικής Γλώσσας για το Γυμνάσιο και προσφέρονται για την απόκτηση της γνώσης είναι ασκήσεις μορφολογίας και γλωσσικών λειτουργιών (δεξιότητες κατανόησης και παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου), ασκήσεις σχηματοποίησης (αντικατάστασης, αντιστοίχισης, κατηγοριοποίησης κλπ.) και επικοινωνιακές δραστηριότητες (κατευθυνόμενες ή ελεύθερες).

Τα ψηφιακά σενάρια δίνουν επίσης τη δυνατότητα ένταξης διαφορετικών πεδίων εφαρμογής στην εκπαιδευτική διαδικασία: αυτό της διαφοροποιημένης διδασκαλίας και μάθησης, της διαπολιτισμικής προσέγγισης, της χρήσης των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία, της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, της αξιοποίησης της εξωσχολικής γνώσης στην εκμάθηση της ξένης γλώσσας. (Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, 2011) Με βάση τα ψηφιακά σενάρια οι μαθητές μπορούν να επιτύχουν μια σειρά μεταγνωστικών στόχων, όπως το να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν αναλαμβάνοντας πρωτοβουλίες για την επίλυση προβλημάτων και την αναζήτηση πληροφοριών, οργανώνοντας τη μάθησή τους και αναπτύσσοντας κριτική σκέψη, ώστε προοδευτικά να αποκτήσουν αυτονομία στη μάθηση και να εδραιωθεί μέσα τους μια θετική στάση απέναντι στη δια βίου μάθηση. Οι μαθητές καλούνται να αξιολογούν τις γνώσεις που προσλαμβάνουν, να καλλιεργούν τις νοητικές τους ικανότητες που είναι απαραίτητες για την επεξεργασία, ταξινόμηση και αξιολόγηση των πληροφοριακών δεδομένων, να διατυπώνουν υποθέσεις, ερμηνείες, να εξάγουν συμπεράσματα, να εθίζονται στην ακρίβεια και σαφήνεια του λόγου.

Επισημαίνεται, ακόμη, ότι οι εκπαιδευτικοί που αναλαμβάνουν να εκπονήσουν ψηφιακά σενάρια πρέπει να λαμβάνουν υπόψη και να στηρίζουν με κατάλληλο υλικό βασικούς εκπαιδευτικούς στόχους, όπως η καλλιέργεια του συναισθηματικού κόσμου του μαθητή και η απόκτηση ευαισθησιών απέναντι στα προβλήματα του σύγχρονου ανθρώπου. Ακόμη να λαμβάνεται μέριμνα για την αισθητική του καλλιέργεια, τη διαμόρφωση υγιών κοινωνικών συμπεριφορών, την καλλιέργεια δεξιοτήτων που

σχετίζονται με την ηλικία του, την ανάπτυξη πρακτικού πνεύματος κ.ά., που αποτελούν τη βάση συγκρότησης της προσωπικότητας.

Τέλος ο εκπαιδευτικός που εκπονεί το ψηφιακό σενάριο οφείλει να λαμβάνει υπόψη τις πρότερες και προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών και να επιλέγει δραστηριότητες που να τις εντάσσουν.

4.2.3 Επιστημονική εγκυρότητα-Επιστημονικός λόγος

Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να είναι επιστημονικώς έγκυρα και αξιόπιστα, να στηρίζονται στα πορίσματα και στις επικρατούσες σύγχρονες αντιλήψεις της επιστήμης της διδακτικής και της γλωσσολογίας της Γερμανικής Γλώσσας. Επιπλέον θα πρέπει να χρησιμοποιείται η κατάλληλη γλώσσα που ανταποκρίνεται στο επίπεδο των μαθητών της Β/θμιας Εκπαίδευσης. Ο λόγος θα πρέπει να είναι απλός και κατανοητός.

Από την άλλη μεριά, η επαφή με έγκυρα, απλά κείμενα επιστημονικού περιεχομένου καθώς και η δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές την γερμανική γλώσσα ως εργαλείο επιστημονικής σκέψης και επιστημονικού προβληματισμού αποτελεί ζητούμενο. Μέσα από διαθεματικές προσεγγίσεις επιστημονικών θεμάτων τα ψηφιακά σενάρια μπορούν να προσφέρουν την ευκαιρία για την ανάδειξη της γερμανικής γλώσσας ως μέσο έκφρασης και επικοινωνίας και σε επιστημονικό επίπεδο.

4.2.4 Διαθεματική προσέγγιση

Ο Ματσαγγούρας ορίζει την διαθεματικότητα ως ένα τρόπο οργάνωσης του Αναλυτικού προγράμματος που καταργεί ως πλαίσια επιλογής και οργάνωσης της σχολικής γνώσης τα διακριτά μαθήματα και αντιμετωπίζει τη γνώση ως μία ενιαία ολότητα. (Σοφός, 2015) Με αυτό τον τρόπο εμπλουτίζεται το θέμα διδασκαλίας με πληροφορίες από άλλες γνωστικές περιοχές και δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να εξοικειωθούν με ένα συνδυαστικό τρόπο σκέψης, να επεκτείνουν τα ενδιαφέροντά τους και σε άλλους τομείς, να συνδέουν, να συγκρίνουν, να αξιολογούν και να καλλιεργούν την κρίση τους και τη δημιουργική τους φαντασία. (Σταμουλάκης, 2015)

Σύμφωνα με το ΑΠΣ της Γερμανικής Γλώσσας για το Γυμνάσιο το μάθημα της ξένης γλώσσας προσφέρεται για διαθεματική σύνδεση με άλλα μαθήματα. Η γλώσσα αποτελεί εξ ορισμού ένα πεδίο ανοιχτό σε προσεγγίσεις διαθεματικές, αφού είναι κώδικας επικοινωνίας, φορέας πολιτισμού και συνδέεται με θεμελιώδεις έννοιες. Έτσι παρέχει τη δυνατότητα διαθεματικής σύνδεσης με όλα τα γνωστικά αντικείμενα. Στη γερμανική γλώσσα, λοιπόν, και στη διδασκαλία της ενυπάρχει η έννοια της διαθεματικότητας.

Ένα από τα κυρίαρχα στοιχεία των ψηφιακών σεναρίων αποτελεί η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης, η πολύπλευρη διερεύνηση και μελέτη ενός θέματος που άπτεται πολλών γνωστικών αντικειμένων. Μέσα από αυτήν την διδακτική πρακτική επιδιώκεται μια ολιστική προσέγγιση ενός θέματος, όχι μόνο μέσα από μία επιστήμη, αλλά μέσα από περισσότερες. Έτσι γίνεται σαφής η αλληλεξάρτησή τους και αναδεικνύεται το γεγονός ότι η γνώση δεν είναι μονοσήμαντη και μονοδιάστατη, αλλά είναι αποτέλεσμα συνέργειας πολλών επιστημών.

Η διαθεματική προσέγγιση συνεισφέρει στην κοινωνικοποίηση, τη συνεργατικότητα, την κριτική σκέψη, τη σύνθεση της γνώσης, την ανακαλυπτική και συνδυαστική μάθηση και την ανάδειξη ενδιαφερόντων των μαθητών και για άλλους επιστημονικούς χώρους, δίνει πλαίσιο για αναστοχασμό και για δημιουργία.

Η ολιστική προσέγγιση και τα οφέλη της διαθεματικής προσέγγισης ενισχύονται από τη διεξαγωγή (μικρών) διαθεματικών συνθετικών εργασιών, καθώς αυτές συμβάλλουν στη διερεύνηση του γνωστικού και τον εμπλουτισμό του γλωσσικού ορίζοντα των μαθητών. Επιπλέον μπορούν να κεντρίσουν το ενδιαφέρον τους, να τους παρακινήσουν να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία και να συμβάλλουν στο να αναπτύξουν οι μαθητές μία πολυπολιτισμική συνείδηση.

Στο σχεδιασμό ενός ψηφιακού σεναρίου που θα περιλαμβάνει τη διαθεματική προσέγγιση είναι απαραίτητες οι επιλογές που σχετίζονται με το πόσα γνωστικά αντικείμενα πρέπει να ληφθούν υπόψη, με ποιο τρόπο πρέπει να συνδυαστούν και τι είδους θέματα θα διατυπωθούν. (Σοφός, 2015) Είναι σημαντικά όμως και τα μέσα καθώς και οι τρόποι, με τους οποίους θα ενταχθεί η διαθεματική προσέγγιση στο ψηφιακό σενάριο, θα πρέπει και αυτά να συνάδουν με την ηλικιακή ομάδα και το γνωστικό επίπεδο των μαθητών του Γυμνασίου.

Οι θεματικές που προτείνονται στο ΑΠΣ της Γερμανικής Γλώσσας για το Γυμνάσιο είναι οι παρακάτω:

- Α΄ Τάξη: Νομίσματα, θεμελιώδεις διαθεματικές έννοιες: Χώρος – χρόνος, επικοινωνία, προεκτάσεις στην Ιστορία, Εικαστική Αγωγή, Μαθηματικά, Γλώσσα
- Β΄ Τάξη: Πολιτισμός και Τουρισμός, θεμελιώδεις διαθεματικές έννοιες: Πολιτισμός, Επικοινωνία, Μεταβολή, προεκτάσεις στην Αρχαία Ελληνική Γλώσσα και Γραμματεία, Περιβαλλοντική Αγωγή, Τοπική Ιστορία
- Γ΄ Τάξη: Ο Τύπος σε διάφορες ευρωπαϊκές χώρες, θεμελιώδεις διαθεματικές έννοιες: Επικοινωνία, Πολιτισμός,, Χώρος-χρόνος, προεκτάσεις στη Νεοελληνική Γλώσσα και Γραμματεία (ΜΜΕ), Εικαστικά.

4.2.5 Ενίσχυση της ενεργητικής ερευνητικής μάθησης

Οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης αναδεικνύουν την αναγκαιότητα της δημιουργίας του κατάλληλου μαθησιακού περιβάλλοντος μέσα στο οποίο προσφέρεται η δυνατότητα στους μαθητές να αναπτύξουν την αυτενέργεια, να ανακαλύψουν τη γνώση και να κατακτήσουν τη μάθηση αναπτύσσοντας και καλλιεργώντας παράλληλα γνωστικές, μεταγνωστικές δεξιότητες, στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων και την κριτική τους σκέψη. Σε ένα πλαίσιο ενεργητικής διερευνητικής μάθησης οι μαθητές μαθαίνουν να αναλαμβάνουν υπευθυνότητα για τη μαθησιακή τους πορεία και λαμβάνουν οι ίδιοι αποφάσεις, γεγονός που δημιουργεί κίνητρα για συμμετοχή.

Τα ψηφιακά σενάρια που εκπονούνται θα πρέπει να αξιοποιούν την ερευνητική μάθηση τόσο σε επίπεδο ικανοποίησης της ανάγκης των μαθητών για έρευνα και πειραματισμό, όσο και ως διδακτική πρακτική, μέσα από τις κατάλληλες και συμβατές με την ηλικιακή ομάδα και γνωστικό επίπεδο δραστηριότητες που περιέχουν. Αυτές θα πρέπει να επιτρέπουν στους μαθητές να αναλαμβάνουν την ευθύνη για τη μάθηση, να επιλέγουν τα χρονοδιαγράμματα, να πειραματίζονται, να προτείνουν ιδέες, να συλλέγουν, ταξινομούν και αξιολογούν τις πληροφορίες γύρω από ένα θέμα, να θέτουν τους στόχους και ελέγχουν την ατομική μαθησιακή τους πορεία και πρόοδό τους. Μέσα από την αλληλεπίδραση με τους συμμαθητές τους αναπτύσσουν επιπλέον δεξιότητες συνεργασίας. Στόχος είναι η προώθηση της διερευνητικής, ανακαλυπτικής μάθησης, η οποία βάζει τον μαθητή στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, του

κινεί το ενδιαφέρον και τον κάνει υπεύθυνο για την πορεία της μάθησής του. Έτσι ένα σενάριο θα πρέπει να περιέχει διάφορα και διαφορετικά είδη ασκήσεων και δραστηριοτήτων, και παράλληλα να λειτουργεί ως βάση για συζητήσεις, ερευνητική δράση και ομαδική εργασία, στο πλαίσιο της συνεργατικής μάθησης. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στη διαδικασία αυτή είναι ο ρόλος του καθοδηγητή, βοηθού και υποστηρικτή της όλης διαδικασίας.

4.2.6 Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εργαλείων και διαδικτύου)

Η εκπαίδευση οφείλει να προετοιμάζει τους μαθητές και να τους εξοπλίζει με τις απαραίτητες δεξιότητες για τη μελλοντική τους ζωή. Στο πλαίσιο αυτό ανήκει και ο ψηφιακός γραμματισμός, τον οποίο πρέπει να κατακτήσουν οι μαθητές, δηλαδή να αναπτύξουν τεχνολογική νοημοσύνη και αντίστοιχες δεξιότητες. Το πλεονέκτημα της ένταξης του διαδικτύου και των διαδικτυακών εφαρμογών στη διδασκαλία έγκειται στην ενεργοποίηση των μαθητών και στην αναβάθμιση του ρόλου τους. Τους επιτρέπει να δημιουργούν μόνοι τους υλικό και να συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους για την επεξεργασία του, ή να δημιουργούν συνεργατικά κείμενα, χάρτες κ.π. (Wagner & Heckmann, 2012) Επιπλέον οι χρήσιμες Τ.Π.Ε μέσω των ψηφιακών σεναρίων, διεγείρει το ενδιαφέρον των μαθητών και δημιουργεί ένα οικείο και ευχάριστο περιβάλλον μάθησης, (Σταμουλάκης, 2015) που αναβαθμίζει την εκπαιδευτική διαδικασία, προσφέρει τη δυνατότητα εναλλακτικών τρόπων διδασκαλίας και μάθησης, δίνει ευκαιρίες για διαφοροποιημένη διδασκαλία, προσφέρει ευελιξία σκέψης και δράσης και πεδίο για αυτενέργεια, προωθεί τη μέθοδο Projekt και την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία.

Αναφορικά με την ξένη γλώσσα η αξιοποίηση του διαδικτύου προσφέρει μία ανεξάντλητη πηγή αυθεντικού και ενδιαφέροντος εκπαιδευτικού υλικού το οποίο εμπλουτίζει το μάθημα και ανταποκρίνεται σε ποικίλες μαθησιακές και διδακτικές ανάγκες. (Δενδρινού & Καραβά, 2013) Η πολυτροπικότητα των κειμένων, δηλαδή ο συνδυασμός κειμένου εικόνας και ήχου, ανταποκρίνεται στα διαφορετικά μαθησιακά προφίλ των μαθητών και τους προετοιμάζει για την επικοινωνία στην καθημερινή τους ζωή. Οι μαθητές έρχονται με αφορμή τα ψηφιακά σενάρια που θα εκπονηθούν σε

επαφή με κατάλληλα τεχνολογικά, διαδικτυακά εκπαιδευτικά εργαλεία και ανάλογες πηγές πληροφορίας.

Με τα ψηφιακά σενάρια ο ρόλος του εκπαιδευτικού αλλάζει, αφού δεν αποτελεί την μοναδική πηγή γνώσης μέσα στην τάξη, και ο μαθητής αυτενεργεί, αναπτύσσει πρωτοβουλίες και αποκτά βασικό ρόλο στη διαδικασία μάθησης και διδασκαλίας. Με αυτόν τον τρόπο δίνεται η ευκαιρία αναμόρφωσης όλου του εκπαιδευτικού και παιδαγωγικού πλαισίου.

4.2.7 Ενίσχυση της βιωματικής μάθησης

Η βιωματική μάθηση παίζει σημαντικό ρόλο στη σύγχρονη εκπαιδευτική διαδικασία και αποτελεί ένα αναπόσπαστο κομμάτι της. Σε αυτή παίζουν σημαντικό ρόλο οι εμπειρίες που έχουν οι μαθητές και προκύπτουν από την καθημερινή τους ζωή. Οι κυριότερες αρχές της βιωματικής μάθησης είναι: (Ξωχέλλης, 2008)

- Η αξιοποίηση των βιωμάτων των μαθητών
- Η ενθάρρυνση των μαθητών να συμμετάσχουν ενεργά στη διαδικασία μάθησης
- Η καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης
- Η ενίσχυση του μαθητή
- Η προώθηση της αυτονομίας του μαθητή

Συνεπώς επιβάλλεται να προωθούν τα ψηφιακά σενάρια πρακτικές βιωματικής μάθησης που συνάδουν όμως με τις δυνατότητες της ηλικιακής ομάδας των μαθητών του Γυμνασίου, έτσι ώστε να επιτυγχάνεται η διανοητική και συναισθηματική τους καλλιέργεια, η εγρήγορση και η ενεργός συμμετοχή τους στις διδακτικές και μαθησιακές διαδικασίες. (Σταμουλάκης, 2015) Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να προσφέρουν ευκαιρίες για βιωματική μάθηση, η οποία συνδέει την θεωρία με την πράξη, την υπόθεση με την δοκιμή. Βιωματική μάθηση σημαίνει τη διασύνδεση της θεωρητικής και πρακτικής προσέγγισης της γνώσης μέσα από δράσεις και δραστηριότητες που αποσκοπούν στην ολόπλευρη ανάπτυξη του μαθητή και την απόκτηση χρήσιμων εμπειριών.

Η βιωματική μάθηση στηρίζεται στην αυτενέργεια, στην ενεργή εμπλοκή του μαθητή και στην απευθείας επαφή του με το προς διερεύνηση θέμα. Η τάξη

μετατρέπεται σε χώρο έρευνας, δράσης και δημιουργίας. Οι ευκαιρίες για την χρήση της γερμανικής γλώσσας, μέσα σε επικοινωνιακά πλαίσια, ενδιαφέροντα για τον μαθητή, τα οποία ανταποκρίνονται στη σκέψη και τους προβληματισμούς του, αποτελούν ζητούμενο για τα ψηφιακά σενάρια. Οι βιωματικές δραστηριότητες θα μπορούσαν να αναφέρονται σε παιχνίδια ρόλων, σε προβολές ταινιών μικρού μήκους σχετικών με το μάθημα ως αφορμή για συζήτηση, στον σχεδιασμό και διεξαγωγή μιας έρευνας με ερωτηματολόγια, σε προσομοιώσεις, δραματοποιήσεις, έρευνα σε βιβλιοθήκες, στη συγκέντρωση υλικού από τον τύπο ή από το διαδίκτυο κ.λπ. με γνώμονα πάντα τα ενδιαφέροντα και τις εμπειρίες των μαθητών του Γυμνασίου.

4.2.8 Προαγωγή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας

Η προώθηση της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας στο μάθημα της ξένης γλώσσας οφείλεται στην ανάπτυξη της κοινωνικής μάθησης σύμφωνα με την οποία οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα μέσα στο κοινωνικό περιβάλλον και αλληλεπιδρώντας με άλλους. Στοχεύει στην καλλιέργεια των κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών, μέσω της συνεργασίας με τους συμμαθητές τους και στην προετοιμασία τους για την ένταξή τους στο κοινωνικό σύνολο. Η αξία της συνεργασίας αποτελεί μία από τις βασικές αρχές που προωθούνται από το Νέο Σχολικό Πρόγραμμα Σπουδών και στοχεύει στο να μαθαίνουν οι μαθητές να αναπτύσσουν συλλογικά επιχειρήματα και να επιλύουν από κοινού προβλήματα, να συζητούν προκειμένου να καταλήξουν σε επεξεργασμένες έννοιες, ιδέες, θέσεις και εν τέλει να παράγουν έργα. (Δενδρινού & Καραβά, 2013)

Τα ψηφιακά σενάρια πρέπει να περιέχουν δραστηριότητες κατάλληλες για τους μαθητές του Γυμνασίου, για την ηλικία τους, τα ενδιαφέροντα, τις κλίσεις και τις ανάγκες τους και ο σχεδιασμός τους θα πρέπει να γίνεται σε συνεργασία με τους ίδιους, όταν αυτό είναι δυνατόν. Θα πρέπει να προάγουν την ομαδοσυνεργατική μάθηση, την ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων και τη βελτίωση των διαπροσωπικών τους σχέσεων. Πρόκειται για δραστηριότητες μέσα από τις οποίες εργάζονται οι μαθητές σε дуάδες ή ομάδες με κοινούς στόχους, αξιοποιούν τις απόψεις και ιδέες όλων των εμπλεκόμενων και εργάζονται συλλογικά για το τελικό προϊόν της μάθησης. Οι μαθητές μαθαίνουν να συνεργάζονται χωρίς την άμεση επίβλεψη του δασκάλου, να αναπτύσσουν σχέσεις εμπιστοσύνης, να διαχειρίζονται τις αντιπαραθέσεις τους και

δημιουργείται θετικό μαθησιακό κλίμα. Παράλληλα αξιολογούν και αξιοποιούν τη γνώση, εξασκούν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες, γίνονται υπεύθυνοι και κατακτούν τη γνώση.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι συντονιστικός, καθοδηγητικός και συμβουλευτικός. Επιβλέπει με τρόπο διακριτικό, συμβουλεύει, συζητά ή και θέτει προβλήματα προς διερεύνηση, συμμετέχει στην αντιμετώπιση και επίλυση αποριών που ανακύπτουν, ενθαρρύνει τις ομάδες, με στόχο αυτές να κινούνται μέσα στο προκαθορισμένο βάσει του σχεδίου πλαίσιο, παρακολουθεί και αξιολογεί την όλη διαδικασία.

4.2.9 Ανάπτυξη δραστηριοτήτων και πρωτοβουλιών

Το ψηφιακό σενάριο είναι καλό να περιέχει δραστηριότητες, οι οποίες παρακινούν τους μαθητές να αναπτύσσουν δραστηριότητες και πρωτοβουλίες μέσα από τις οποίες αφενός εξασφαλίζεται η ενεργός εμπλοκή τους στη μαθησιακή διαδικασία και από την άλλη αποτρέπεται η παθητική πρόσληψη της γνώσης. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να αυτενεργούν και να εφαρμόζουν σε πρακτικό επίπεδο τις γνώσεις που αποκτούν. Η ενεργός συμμετοχή του μαθητή στην κατάκτηση της γνώσης και η συνειδητοποίηση πως η γνώση που αποκτά στην εκπαιδευτική διαδικασία έχει άμεση σχέση με την πραγματική ζωή, αποτελούν βασικά σημεία, που πρέπει να ληφθούν υπόψη στο σχεδιασμό των δραστηριοτήτων των ψηφιακών σεναρίων.

Ιδιαίτερα σημαντικές είναι οι ελεύθερες και δημιουργικές μορφές διδασκαλίας, όπου ανάμεσά τους συγκαταλέγονται οι παιγνιώδεις μορφές διδασκαλίας (παιχνίδια, Rollenspiele, Planspiele usw), οι οποίες μπορούν να συμβάλλουν αποφασιστικά στην ανάπτυξη της επικοινωνιακής ικανότητας των μαθητών και βοηθούν στην εξάσκηση των γλωσσικών μέσων, καθώς και τα σχέδια εργασίας (Projekte), που δίνουν το πλαίσιο για αυτενέργεια, συνεργασία και βιωματική μάθηση των παιδιών.

4.2.10 Προβολή δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αρχών και αξιών

Η λογική σκέψη και η κριτική ικανότητα αποτελούν βασικούς στόχους της εκπαίδευσης, αφού είναι τα στοιχεία εκείνα που μπορούν να συμβάλλουν στην

ανάπτυξη υγιούς πολιτικής σκέψης και κοινωνικής συμπεριφοράς, λογικών στάσεων και συμπεριφορών, οικολογικής συνείδησης, ηθικής και ανθρωπιστικής αντίληψης. (Σταμουλάκης, 2015)

Ένα ψηφιακό σενάριο που εκπονείται για μαθητές του Γυμνασίου μπορεί να συμβάλλει στην ανάπτυξη δημοκρατικής και κοινωνικής συνείδησης από πλευράς μαθητών. Έτσι δίνεται από τη μια η ευκαιρία στους μαθητές να γνωρίσουν τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις τους και από την άλλη να διαμορφώσουν σταδιακά υγιείς πολιτικές και κοινωνικές αντιλήψεις. (Σταμουλάκης, 2015) Το μάθημα της ξένης γλώσσας προσφέρεται επίσης μέσα από τη διαπολιτισμική του διάσταση, τη σύγκριση των δύο πολιτισμών για την ανάπτυξη κοινωνικής συνείδησης, κατάργησης των στερεοτύπων, καλλιέργεια της ανεκτικότητας και καταπολέμησης του ρατσισμού. Σχεδόν όλες οι θεματικές ενότητες που περιλαμβάνονται στο ΑΠΣ της Γερμανικής Γλώσσας του Γυμνασίου είναι κατάλληλες για δραστηριότητες διαπολιτισμικού χαρακτήρα με στόχο την κοινωνικοποίηση των μαθητών, την ανακάλυψη της μητρικής κουλτούρας και μέσω αυτής την κατανόηση της διαφορετικότητας του άλλου.

Μέσα από τα ψηφιακά σενάρια πρέπει να αναδεικνύονται και να προβάλλονται αρχές και αξίες, στάσεις και συμπεριφορές στις οποίες στηρίζεται ο πολιτισμός μας (δημοκρατία, ισονομία, δικαιοσύνη, ανεκτικότητα απέναντι στο διαφορετικό, σεβασμός στο σύνταγμα και στους νόμους, ισότητα των φύλων, φιλία, αλληλεγγύη προς τους ανθρώπους, σεβασμός προς το φυσικό περιβάλλον κ.λπ.).

4.3 Καταγραφή προδιαγραφών για την Β/θμια Εκπ/ση (Γενικό Λύκειο)

Σύμφωνα με το ΑΠΣ της Γερμανικής Γλώσσας για τη Β/θμια Εκπ/ση το μάθημα της Γερμανικής Γλώσσας υπηρετεί το σκοπό της διδασκαλίας των Ξένων Γλωσσών, όπως αυτός διατυπώνεται στο ΔΕΠΠΣ Ξένων Γλωσσών, με τη διεύρυνση του φάσματος της πολυπολιτισμικότητας και της πολυγλωσσίας, την προαγωγή του εγγραμματισμού και την ενίσχυση της γενικής γλωσσικής ικανότητας των μαθητών.

Στο Λύκειο διευρύνονται οι διδακτικοί στόχοι του Γυμνασίου και στη διάρκεια των τριών τάξεων του Λυκείου οι μαθητές θα πρέπει να διευρύνουν και να αναπτύξουν περαιτέρω τις δεξιότητές τους σε όλα τα επίπεδα της επικοινωνίας, δηλαδή να μετέχουν σε περιστάσεις επικοινωνίας με μέσο τη γερμανική γλώσσα, ώστε μακροπρόθεσμα να μπορούν να ανταποκριθούν στις στοιχειώδεις απαιτήσεις του κοινωνικού, εκπαιδευτικού και επαγγελματικού τους χώρου. Η επικοινωνιακή ικανότητα περιλαμβάνει τη κατανόηση και παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου

Η διδασκαλία της Γερμανικής Γλώσσας διεξάγεται και στις τρεις τάξεις του Λυκείου (ηλικίες 15-18) για δύο ώρες την εβδομάδα και το επίπεδο γλωσσομάθειας το οποίο μπορούν να αποκτήσουν οι μαθητές κυμαίνεται θεωρητικά μεταξύ Α2-Β1. Συνήθως όμως δεν ξεπερνά το επίπεδο Α2+ και ποικίλει από σχολική μονάδα σε σχολική μονάδα. Στο Λύκειο συναντώνται μαθητές από διαφορετικές σχολικές μονάδες Γυμνασίων της περιοχής. Θα περίμενε κανείς να υπάρχει μια ομοιογένεια όσον αφορά το επίπεδο γλωσσικής επάρκειας των μαθητών αυτών. Αυτό όμως δεν συμβαίνει λόγω των διαφορετικών συνθηκών που επικρατούν από σχολική μονάδα σε σχολική μονάδα και κατά συνέπεια δημιουργούνται τμήματα στο Λύκειο που χαρακτηρίζονται από ιδιαίτερη ανομοιογένεια ως προς το επίπεδο γνώσεων στη Γερμανική Γλώσσα. Το γεγονός αυτό καθιστά σπάνιο τη δημιουργία τμημάτων στα οποία το επίπεδο γλωσσομάθειας να πλησιάζει το Β1.

Αξίζει να αναφερθεί πως οι εγκύκλιοι που καθόριζαν το επίπεδο γλωσσομάθειας για την Τράπεζα θεμάτων που είχε δημιουργηθεί για τις Α΄ και Β΄ τάξεις του Λυκείου όριζε ως επίπεδο γλωσσομάθειας για την Α΄ Λυκείου μεταξύ Α1-έως Α1+ και για τη Β΄ Λυκείου μεταξύ Α1+ έως Α2.²

² Εγκύκλιος του ΥΠΟΠΑΙΘ (2014): Οδηγίες για τη διδακτέα-εξεταστέα ύλη των μαθημάτων Α΄ και Β΄ τάξεων Ημερήσιου Γενικού Λυκείου και Α΄ και Β΄ τάξεων Εσπερινού Γενικού Λυκείου για το σχ. έτος 2014-2015, 152508/Γ2/24-09-2014 & 152499/Γ2/24-09-2014 αντίστοιχα

Είναι σημαντικό οι εκπαιδευτικοί που αναλαμβάνουν να εκπονήσουν ψηφιακά σενάρια να λαμβάνουν υπόψη το πλαίσιο αυτό.

4.3.1 Παιδαγωγική καταλληλότητα

Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να συμβάλλουν στη δημιουργία σωστής παιδαγωγικής σχέσης μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικού, να ανταποκρίνονται στις σύγχρονες παιδαγωγικές τάσεις και αντιλήψεις, να έχουν μαθητοκεντρικό και κοινωνικό προσανατολισμό και να λαμβάνονται υπόψη οι ιδιαιτερότητες της εφηβικής ηλικίας, το αντιληπτικό και διανοητικό επίπεδο των μαθητών, τα ενδιαφέροντά τους, οι εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών του Λυκείου οι αναζητήσεις των εφήβων, οι ανησυχίες, οι κλίσεις, οι στόχοι τους κ.λπ. Στόχος των ψηφιακών σεναρίων είναι να προάγουν την κριτική σκέψη και τη φαντασία και να κινήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών μέσα από τις διαφορετικές θεματικές που πραγματεύονται και τις ποικίλες δραστηριότητες που προτείνουν.

Η δημιουργία ενός μαθησιακού περιβάλλοντος, το οποίο είναι ενδιαφέρον και πλούσιο σε ερεθίσματα μπορεί να επηρεάσει θετικά τη γνωστική διαδικασία μάθησης της ξένης γλώσσας. Γι αυτό το λόγο τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να είναι διαδραστικά, ευέλικτα, εύληπτα, ελκυστικά, αφομοιώσιμα, πρακτικά εφαρμόσιμα και να συμβάλλουν στη βελτίωση της ποιότητας του μαθήματος και στην εύκολη εμπέδωσή του, να αποφεύγουν την υπερβολή και τον όγκο, να είναι δηλαδή απλά, προσπελάσιμα και απαλλαγμένα από περιττή και επουσιώδη ύλη, (Σταμουλάκης, 2015) προσανατολισμένα στα Αναλυτικά Προγράμματα και το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Ξένες Γλώσσες.

Θα πρέπει, επίσης, να διασφαλίζουν τη δημιουργία κατάλληλου μαθησιακού κλίματος στην τάξη, να προάγουν τη σχέση μαθητή και δασκάλου αλλά και τις σχέσεις

των μαθητών μεταξύ τους, ώστε να γίνει η διαδικασία μάθησης μια ευχάριστη και εποικοδομητική διαδικασία. Για τον λόγο αυτό, θα πρέπει να στηρίζονται σε καλές και σύγχρονες πρακτικές, που βρίσκονται κοντά στα ενδιαφέροντα των μαθητών και είναι χρήσιμο να συμβάλλουν στην ενεργητική διάκριση της μαθησιακής διαδικασίας και της αξιολόγησης του μαθητή από την πρακτική της στείρας αποστήθισης και

αναπαραγωγής έτοιμων γνώσεων. Επιπλέον θα πρέπει να συμπεριλαμβάνουν δραστηριότητες διαφοροποίησης, έτσι ώστε να εξασφαλίζεται η ενεργός συμμετοχή όλων των μαθητών και να προσεγγίζονται τα διαφορετικά μαθησιακά προφίλ τους.

Οι μαθητές του Λυκείου βρίσκονται κοντά στη μετάβαση από τη νεαρή στην ενήλικη ζωή και αυτό αυξάνει τη συνείδηση της κοινωνικής πραγματικότητας. Αυτό πρέπει να ληφθεί υπόψη κατά την επιλογή των θεμάτων, τα οποία θα πρέπει να ανταποκρίνονται στην ηλικία τους, στις επικοινωνιακές τους ανάγκες στη Γερμανική Γλώσσα και να τους παρέχουν κίνητρα συμμετοχής.

Παράλληλα, οι μαθητές που εμπλέκονται στη διαδικασία ενός ψηφιακού σεναρίου, έχουν τη δυνατότητα να βρεθούν στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας, να υιοθετήσουν ή να απορρίψουν στάσεις και συμπεριφορές, να χρησιμοποιήσουν μεθόδους και στρατηγικές, να συνδιαμορφώσουν το πλαίσιο της μάθησής τους και να έρθουν αντιμέτωποι με μεταγνωστικά ερωτήματα που το καθορίζουν. Σύμφωνα, άλλωστε, με τα δεδομένα της γνωστικής ψυχολογίας το σχολείο οφείλει να διδάξει και να αναδείξει συστηματικά και με παιδαγωγικό τρόπο τις (μετα)γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες που συνδέονται με την παραγωγή της γνώσης και αποτελούν εν πολλοίς προαπαιτούμενο για την αυτορυθμιζόμενη μάθηση και τη δια βίου εκπαίδευση. (Ματσαγγούρας, 2002)

Τέλος η αξιολόγηση σύμφωνα με το ΑΠΣ είναι μια συνεχής και ποικιλόμορφη διαδικασία και στόχος της δεν είναι η αξιολόγηση του μαθητή μόνο ως προς την κατάκτηση της δομής και της μορφής της ξένης γλώσσας, αλλά και ως προς τη κάθε δυνατότητα χρήσης της σε διαφορετικά και αυθεντικά περιβάλλοντα επικοινωνίας. Οι μορφές αξιολόγησης για το Λύκειο οφείλουν να διακρίνονται από πολυμορφία και τα κριτήριά της πρέπει να βασίζονται στους ίδιους τους στόχους της μάθησης, στη συγκεκριμένη πρόοδο του κάθε μαθητή σε σχέση με τον εαυτό του και όχι σε συγκρίσεις μεταξύ συμμαθητών και να συνυπολογίζεται η ηλικία, οι εμπειρίες και οι ανάγκες του.

Οι γραπτές δοκιμασίες με τη μορφή τεστ είναι καλό να διεξάγονται σε τακτά χρονικά διαστήματα, με στόχο όμως τον αυτοέλεγχο και όχι με επικέντρωση στη βαθμολογία. Θα πρέπει να μην είναι οι μοναδικές, αλλά να αξιολογείται και ο προφορικός λόγος μέσα από δραστηριότητες σε επικοινωνιακές καταστάσεις.

Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν και εναλλακτικές μορφές αξιολόγησης, κυρίως για τις δημιουργικές δραστηριότητες, όπως τα αποτελέσματα συνθετικών εργασιών, ομαδική αξιολόγηση, αυτοαξιολόγηση.

4.3.2 Σύνδεση των σεναρίων με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών

Τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για το μάθημα της Γερμανικής γλώσσας, θα πρέπει να είναι απολύτως συμβατά με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ) του Λυκείου (Σταμουλάκης, 2015) καθώς και με το Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ-ΞΓ) που είναι δομημένο στη λογική των επιπέδων και ορίζει τι πρέπει να μπορεί να κάνει ο χρήστης της ξένης γλώσσας για να θεωρηθεί πως έχει επάρκεια στο κάθε επίπεδο γλωσσομάθειας και το οποίο εναρμονίζεται με το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες, στο επίπεδο Α2-Β1. Με τον τρόπο αυτό διασφαλίζεται η λειτουργικότητα, η χρηστικότητα και η καταλληλότητα των ψηφιακών σεναρίων.

Στο επίπεδο Α2 (Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών των Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ-ΞΓ) οι μαθητές πρέπει να μπορούν:

- Να κατανοούν και να παράγουν σύντομα και πολύ απλά δομημένα κείμενα που αφορούν δραστηριότητες καθημερινής ρουτίνας.
- Να περιγράφουν καθημερινές τους συνήθειες ή να δίνουν πληροφορίες για πλευρές του άμεσου περιβάλλοντός τους (π.χ. για το χώρο διαβίωσης ή εργασίας τους, για την οικογένειά τους, κ.λπ.).
- Να επικοινωνούν (σε προσομοίωση) ομιλητές που γνωρίζουν καλά τη γλώσσα-στόχο, ανταλλάσσοντας πληροφορίες για ζητήματα προσωπικού ενδιαφέροντος και άμεσης ανάγκης.
- Να διατυπώνουν γραπτά ή προφορικά μια πληροφορία στην ξένη γλώσσα με ερέθισμα φράση ή σύντομο κείμενο στην Ελληνική.

Στο επίπεδο Β1 (Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών των Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ-ΞΓ) οι μαθητές πρέπει να μπορούν:

- Να κατανοούν και να παράγουν απλά δομημένα και σαφή κείμενα για ζητήματα που σχετίζονται με τομείς προσωπικού ενδιαφέροντος, όπως εργασία, εκπαίδευση, αναψυχή.
- Να αφηγούνται γεγονότα, να περιγράφουν εμπειρίες, προσωπικά τους σχέδια και να εξηγούν τις απόψεις τους.

- Να συμμετέχουν χρησιμοποιώντας την ξένη γλώσσα (σε προσομοίωση) σε συνήθεις περιστάσεις διαπροσωπικής επικοινωνίας (σε ταξίδια στο εξωτερικό, σε συνομιλία με ξένους επισκέπτες στη χώρα, σε χώρους εργασίας ή αναψυχής).
- Να παράγουν σύντομα και απλά δομημένα, γραπτά και προφορικά, μηνύματα στην ξένη γλώσσα, βασισμένα σε προφορικά μηνύματα ή απλά γραπτά κείμενα στην Ελληνική, ή και αντίστροφα.

Γνωρίζοντας άρα εκ των προτέρων ποιες είναι οι ικανότητες-στόχοι που πρέπει να αποκομίσουν οι μαθητές μέσα από το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο, οφείλει κανείς να λαμβάνει πάντα υπόψη του στο σχεδιασμό ψηφιακών σεναρίων το βαθμό επικοινωνιακής ετοιμότητας που πρέπει τόσο να απαιτήσει όσο και να πετύχει με τους μαθητές του. Σημαντική παράμετρος που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι επίσης οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι μαθητές κατά την εκμάθηση της Γερμανικής Γλώσσας.

Στα Αναλυτικά Προγράμματα και τα προγράμματα Σπουδών περιγράφονται διεξοδικά οι ειδικοί στόχοι του μαθήματος, οι οποίοι στο μάθημα της Γερμανικής Γλώσσας εξειδικεύονται ως εξής: επικοινωνιακή ικανότητα, μεταγλωσσική ικανότητα και διαμόρφωση πολυπολιτισμικής συνείδησης. Οι δύο επιμέρους στόχοι που αναφέρονται, αφορούν στην αισθητική πλευρά της γλώσσας και στην παράλληλη χρήση άλλης γλώσσας.

Οι μαθητές του Λυκείου διαθέτουν αυξημένες νοητικές και γνωστικές ικανότητες, γεγονός που τους επιτρέπει να εμβαθύνουν στις βασικές δομές της ξένης γλώσσας και να αναπτύσσουν στρατηγικές μάθησης και επίλυσης προβλημάτων, ικανότητες που είναι απαραίτητες για τη μελλοντική τους ζωή. Είναι σημαντικό να διευρύνουν το λεξιλόγιό τους και να αναπτύξουν περαιτέρω τις δεξιότητες τόσο της πρόσληψης πληροφοριών, όπου θα πρέπει να μπορούν να κατανοούν μόνοι τους γερμανικά κείμενα. Αυτό όμως δεν σημαίνει πως θα πρέπει να τα κατανοούν λέξη προς λέξη, αλλά αναπτύσσοντας στρατηγικές ανάγνωσης και κατανόησης. Ο γραπτός λόγος ανταποκρίνεται στο γνωστικό και νοητικό επίπεδο των μαθητών του Λυκείου και για αυτό το λόγο δίνεται σε αυτόν ιδιαίτερη σημασία. Οι μαθητές θα πρέπει να εξασκούνται στο γράψιμο, όσο είναι δυνατό όμως μέσα όμως από αυθεντικές καταστάσεις (αλληλογραφία, πληροφοριακό υλικό, δημιουργικό γράψιμο, π.χ μικρών ιστοριών κλπ.).

Η ανάγνωση λογοτεχνικών κειμένων (ποιήματα, τραγούδια, διηγήματα) μπορεί να εμπλουτίσει το μάθημα της ξένης γλώσσας, να δώσει αφορμές για να εκφραστούν οι μαθητές μέσα από την ξένη γλώσσα και να ευαισθητοποιήσει για την αισθητική πλευρά της γλώσσας, η οποία δεν παραμελείται και στο Λύκειο. Δεν παραμελούνται επίσης οι δημιουργικές, παιγνιώδεις μορφές διδασκαλίας και άσκησης με στόχο την εξάσκηση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων και των γλωσσικών μέσων.

Ένα ψηφιακό σενάριο θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη και τις θεματικές περιοχές που πρέπει να ανταποκρίνονται τόσο στα ενδιαφέροντα, τις εκπαιδευτικές ανάγκες και τη ηλικία των μαθητών (Οι νέοι στην κοινωνία, πολιτιστικές ομάδες, μόδα, μουσική, επιθυμίες, συναισθήματα, επαγγελματικά σχέδια, οικογένεια, σχέσεις φύλων, προβλήματα της εποχής, επιπτώσεις της τεχνολογικής εξέλιξης, άλλοι πολιτισμοί, κλπ.). Γενικά είναι σημαντικό οι δραστηριότητες να προσανατολίζονται σε πραγματικές καταστάσεις επικοινωνίας διότι στο Λύκειο οι μαθητές δεν επιθυμούν πλέον να υποδύονται ρόλους μέσα από τα παιχνίδια ρόλων. Είναι προτιμότερο να επιλέγονται δραστηριότητες όπου ο μαθητής μεταφέρεται ο ίδιος σε έναν υποθετικό ρόλο και υποδύεται τον εαυτό του σε μια άλλη κατάσταση.

Η υλοποίηση ψηφιακών σεναρίων αποτελεί μια εναλλακτική πρόταση για την διδασκαλία της Γερμανικής Γλώσσας μέσα στην τάξη, η οποία μπορεί να συμβάλει στην αποτελεσματική επίτευξη των στόχων και των σκοπών των Προγραμμάτων Σπουδών, μέσα από σύγχρονες προσεγγίσεις και μεθόδους διδασκαλίας (διαθεματική προσέγγιση της γνώσης, βιωματικές δράσεις, ευέλικτες πρακτικές μάθησης, ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, εξοικείωση με τις νέες τεχνολογίες, Projektarbeit, ανάπτυξη κριτικής σκέψης κ.λπ.).

Τα ψηφιακά σενάρια δίνουν επίσης τη δυνατότητα ένταξης διαφορετικών πεδίων εφαρμογής στην εκπαιδευτική διαδικασία: αυτό της διαφοροποιημένης διδασκαλίας και μάθησης, της διαπολιτισμικής προσέγγισης, της χρήσης των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία, της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, της αξιοποίησης της εξωσχολικής γνώσης στην εκμάθηση της ξένης γλώσσας. (Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, 2011) Με βάση τα ψηφιακά σενάρια οι μαθητές μπορούν να επιτύχουν μια σειρά μεταγνωστικών στόχων, όπως το να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν αναλαμβάνοντας πρωτοβουλίες για την επίλυση προβλημάτων και την αναζήτηση πληροφοριών, οργανώνοντας τη μάθησή τους και αναπτύσσοντας κριτική σκέψη, ώστε

προοδευτικά να αποκτήσουν αυτονομία μάθησης και να εδραιωθεί μέσα τους μια θετική στάση απέναντι στη δια βίου μάθηση. Οι μαθητές καλούνται να αξιολογούν τις γνώσεις που προσλαμβάνουν, να καλλιεργούν τις νοητικές τους ικανότητες που είναι απαραίτητες για την επεξεργασία, ταξινόμηση και αξιολόγηση των πληροφοριακών δεδομένων, να διατυπώνουν υποθέσεις, ερμηνείες, να εξάγουν συμπεράσματα, να εθίζονται στην ακρίβεια και σαφήνεια του λόγου.

Επισημαίνεται, ακόμη, ότι τα ψηφιακά σενάρια πρέπει να λαμβάνουν υπόψη και να στηρίζουν με κατάλληλο υλικό βασικούς εκπαιδευτικούς στόχους, όπως η καλλιέργεια του συναισθηματικού κόσμου του μαθητή και η απόκτηση ευαισθησιών απέναντι στα προβλήματα του σύγχρονου ανθρώπου. Ακόμη να λαμβάνεται μέριμνα για την αισθητική του καλλιέργεια, τη διαμόρφωση υγιών κοινωνικών συμπεριφορών, την καλλιέργεια δεξιοτήτων που σχετίζονται με την ηλικία του, την ανάπτυξη πρακτικού πνεύματος κ.ά., που αποτελούν τη βάση συγκρότησης της προσωπικότητας.

Τέλος ο εκπαιδευτικός που εκπονεί το ψηφιακό σενάριο οφείλει να λαμβάνει υπόψη τις πρότερες και προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών και να επιλέγει δραστηριότητες που να τις εντάσσουν.

4.3.3 Επιστημονική εγκυρότητα-Επιστημονικός λόγος

Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να είναι επιστημονικώς έγκυρα και αξιόπιστα, να στηρίζονται στα πορίσματα και στις επικρατούσες σύγχρονες αντιλήψεις της επιστήμης της διδακτικής και της γλωσσολογίας της Γερμανικής Γλώσσας. Επιπλέον θα πρέπει να χρησιμοποιείται η κατάλληλη γλώσσα που ανταποκρίνεται στο επίπεδο των μαθητών της Β/θμιας Εκπαίδευσης. Ο λόγος θα πρέπει να είναι απλός και κατανοητός.

Από την άλλη μεριά, η επαφή με έγκυρα, απλά κείμενα επιστημονικού περιεχομένου καθώς και η δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές την γερμανική γλώσσα ως εργαλείο επιστημονικής σκέψης και επιστημονικού προβληματισμού αποτελεί ζητούμενο. Μέσα από διαθεματικές προσεγγίσεις επιστημονικών θεμάτων τα ψηφιακά σενάρια μπορούν να προσφέρουν την ευκαιρία για την ανάδειξη της γερμανικής γλώσσας ως μέσο έκφρασης και επικοινωνίας και σε επιστημονικό επίπεδο.

4.3.4 Διαθεματική προσέγγιση

Ο Ματσαγγούρας ορίζει την διαθεματικότητα ως ένα τρόπο οργάνωσης του Αναλυτικού προγράμματος που καταργεί ως πλαίσια επιλογής και οργάνωσης της σχολικής γνώσης τα διακριτά μαθήματα και αντιμετωπίζει τη γνώση ως μία ενιαία ολότητα. (Σοφός, 2015) Με αυτό τον τρόπο εμπλουτίζεται το θέμα διδασκαλίας με πληροφορίες από άλλες γνωστικές περιοχές και δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να εξοικειωθούν με ένα συνδυαστικό τρόπο σκέψης, να επεκτείνουν τα ενδιαφέροντά τους και σε άλλους τομείς, να συνδέουν, να συγκρίνουν, να αξιολογούν και να καλλιεργούν την κρίση τους και τη δημιουργική τους φαντασία. (Σταμουλάκης, 2015)

Σύμφωνα με το ΑΠΣ της Γερμανικής Γλώσσας για το Λύκειο το μάθημα της ξένης γλώσσας προσφέρεται για διαθεματική σύνδεση με άλλα μαθήματα. Η γλώσσα αποτελεί εξ ορισμού ένα πεδίο ανοιχτό σε προσεγγίσεις διαθεματικές, αφού είναι κώδικας επικοινωνίας, φορέας πολιτισμού και συνδέεται με θεμελιώδεις έννοιες. Έτσι παρέχει τη δυνατότητα διαθεματικής σύνδεσης με όλα τα γνωστικά αντικείμενα. Στη γερμανική γλώσσα, λοιπόν, και στη διδασκαλία της ενυπάρχει η έννοια της διαθεματικότητας.

Ένα από τα κυρίαρχα στοιχεία των ψηφιακών σεναρίων αποτελεί η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης, η πολύπλευρη διερεύνηση και μελέτη ενός θέματος που άπτεται πολλών γνωστικών αντικειμένων.

Μέσα από αυτήν την διδακτική πρακτική επιδιώκεται μια ολιστική προσέγγιση ενός θέματος, όχι μόνο μέσα από μία επιστήμη, αλλά μέσα από περισσότερες. Έτσι γίνεται σαφής η αλληλεξάρτησή τους και αναδεικνύεται το γεγονός ότι η γνώση δεν είναι μονοσήμαντη και μονοδιάστατη, αλλά είναι αποτέλεσμα συνέργιας πολλών επιστημών.

Η διαθεματική προσέγγιση συνεισφέρει στην κοινωνικοποίηση, τη συνεργατικότητα, την κριτική σκέψη, τη σύνθεση της γνώσης, την ανακαλυπτική και συνδυαστική μάθηση και την ανάδειξη ενδιαφερόντων των μαθητών και για άλλους επιστημονικούς χώρους, δίνει πλαίσιο για αναστοχασμό και για δημιουργία.

Η ολιστική προσέγγιση και τα οφέλη της διαθεματικής προσέγγισης ενισχύονται από τη διεξαγωγή (μικρών) διαθεματικών συνθετικών εργασιών, καθώς

αυτές συμβάλλουν στη διερεύνηση του γνωστικού και τον εμπλουτισμό του γλωσσικού ορίζοντα των μαθητών. Επιπλέον μπορούν να κεντρίσουν το ενδιαφέρον τους, να τους παρακινήσουν να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία και να συμβάλλουν στο να αναπτύξουν οι μαθητές μία πολυπολιτισμική συνείδηση.

Στο σχεδιασμό ενός ψηφιακού σεναρίου που θα περιλαμβάνει τη διαθεματική προσέγγιση είναι απαραίτητες οι επιλογές που σχετίζονται με το πόσα γνωστικά αντικείμενα πρέπει να ληφθούν υπόψη, με ποιο τρόπο πρέπει να συνδυαστούν και τι είδους θέματα θα διατυπωθούν. (Σοφός, 2015) Είναι σημαντικά όμως και τα μέσα καθώς και οι τρόποι, με τους οποίους θα ενταχθεί η διαθεματική προσέγγιση στο ψηφιακό σενάριο, θα πρέπει και αυτά να συνάδουν με την ηλικιακή ομάδα και το γνωστικό επίπεδο των μαθητών του Λυκείου.

4.3.5 Ενίσχυση της ενεργητικής ερευνητικής μάθησης

Οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης αναδεικνύουν την αναγκαιότητα της δημιουργίας του κατάλληλου μαθησιακού περιβάλλοντος μέσα στο οποίο προσφέρεται η δυνατότητα στους μαθητές να αναπτύξουν την αυτενέργεια, να ανακαλύψουν τη γνώση και να κατακτήσουν τη μάθηση αναπτύσσοντας και καλλιεργώντας παράλληλα γνωστικές, μεταγνωστικές δεξιότητες, στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων και την κριτική τους σκέψη. Σε ένα πλαίσιο ενεργητικής διερευνητικής μάθησης οι μαθητές μαθαίνουν να αναλαμβάνουν υπευθυνότητα για τη μαθησιακή τους πορεία και λαμβάνουν οι ίδιοι αποφάσεις, γεγονός που δημιουργεί κίνητρα για συμμετοχή

Τα ψηφιακά σενάρια που εκπονούνται θα πρέπει να αξιοποιούν την ερευνητική μάθηση τόσο σε επίπεδο ικανοποίησης της ανάγκης των μαθητών για έρευνα και πειραματισμό, όσο και ως διδακτική πρακτική, μέσα από τις κατάλληλες και συμβατές με την ηλικιακή ομάδα και γνωστικό επίπεδο δραστηριότητες που περιέχουν. Αυτές θα πρέπει να επιτρέπουν στους μαθητές να αναλαμβάνουν την ευθύνη για τη μάθηση, να επιλέγουν τα χρονοδιαγράμματα, να πειραματίζονται, να προτείνουν ιδέες, να συλλέγουν, ταξινομούν και αξιολογούν τις πληροφορίες γύρω από ένα θέμα, να θέτουν τους στόχους και ελέγχουν την ατομική μαθησιακή τους πορεία και πρόοδό τους. Μέσα από την αλληλεπίδραση με τους συμμαθητές τους αναπτύσσουν επιπλέον δεξιότητες συνεργασίας. Στόχος είναι η προώθηση της διερευνητικής, ανακαλυπτικής

μάθησης, η οποία βάζει τον μαθητή στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, του κινεί το ενδιαφέρον και τον κάνει υπεύθυνο για την πορεία της μάθησής του. Έτσι ένα σενάριο θα πρέπει να περιέχει διάφορα και διαφορετικά είδη ασκήσεων και δραστηριοτήτων, και παράλληλα να λειτουργεί ως βάση για συζητήσεις, ερευνητική δράση και ομαδική εργασία, στο πλαίσιο της συνεργατικής μάθησης. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στη διαδικασία αυτή είναι ο ρόλος του καθοδηγητή, βοηθού και υποστηρικτή της όλης διαδικασίας.

4.3.6 Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εργαλείων και διαδικτύου)

Η εκπαίδευση οφείλει να προετοιμάζει τους μαθητές και να τους εξοπλίζει με τις απαραίτητες δεξιότητες για τη μελλοντική τους ζωή. Στο πλαίσιο αυτό ανήκει και ο ψηφιακός γραμματισμός, τον οποίο πρέπει να κατακτήσουν οι μαθητές, δηλαδή να αναπτύξουν τεχνολογική νοημοσύνη και αντίστοιχες δεξιότητες. Το πλεονέκτημα της ένταξης του διαδικτύου και των διαδικτυακών εφαρμογών στη διδασκαλία έγκειται στην ενεργοποίηση των μαθητών και στην αναβάθμιση του ρόλου τους. Τους επιτρέπει να δημιουργούν μόνοι τους υλικό και να συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους για την επεξεργασία του, η να δημιουργούν συνεργατικά κείμενα, χάρτες κλ.π. (Wagner & Heckmann, 2012) Επιπλέον οι χρήσιμες Τ.Π.Ε μέσω των ψηφιακών σεναρίων, διεγείρει το ενδιαφέρον των μαθητών και δημιουργεί ένα οικείο και ευχάριστο περιβάλλον μάθησης, (Σταμουλάκης, 2015) που αναβαθμίζει την εκπαιδευτική διαδικασία, προσφέρει τη δυνατότητα εναλλακτικών τρόπων διδασκαλίας και μάθησης, δίνει ευκαιρίες για διαφοροποιημένη διδασκαλία, προσφέρει ευελιξία σκέψης και δράσης και πεδίο για αυτενέργεια, προωθεί τη μέθοδο Projekt και την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία.

Αναφορικά με την ξένη γλώσσα η αξιοποίηση του διαδικτύου προσφέρει μία ανεξάντλητη πηγή αυθεντικού και ενδιαφέροντος εκπαιδευτικού υλικού το οποίο εμπλουτίζει το μάθημα και ανταποκρίνεται σε ποικίλες μαθησιακές και διδακτικές ανάγκες. (Δενδρινού & Καραβά, 2013) Η πολυτροπικότητα των κειμένων, δηλαδή ο συνδυασμός κειμένου εικόνας και ήχου, ανταποκρίνεται στα διαφορετικά μαθησιακά προφίλ των μαθητών και τους προετοιμάζει για την επικοινωνία στην καθημερινή τους ζωή. Οι μαθητές έρχονται με αφορμή τα ψηφιακά σενάρια που θα εκπονηθούν σε

επαφή με κατάλληλα τεχνολογικά, διαδικτυακά εκπαιδευτικά εργαλεία και ανάλογες πηγές πληροφορίας.

Με τα ψηφιακά σενάρια ο ρόλος του καθηγητή αλλάζει, αφού δεν αποτελεί την μοναδική πηγή γνώσης μέσα στην τάξη, και ο μαθητής ενεργεί, αναπτύσσει πρωτοβουλίες, αποκτά βασικό ρόλο στη διαδικασία μάθησης και διδασκαλίας. Με αυτόν τον τρόπο δίνεται η ευκαιρία αναμόρφωσης όλου του εκπαιδευτικού και παιδαγωγικού πλαισίου.

4.3.7 Ενίσχυση της βιωματικής μάθησης

Η βιωματική μάθηση παίζει σημαντικό ρόλο στη σύγχρονη εκπαιδευτική διαδικασία και αποτελεί ένα αναπόσπαστο κομμάτι της. Σε αυτή παίζουν σημαντικό ρόλο οι εμπειρίες που έχουν οι μαθητές και προκύπτουν από την καθημερινή τους ζωή. Οι κυριότερες αρχές της βιωματικής μάθησης είναι: (Ξωχέλλης, 2008)

- Η αξιοποίηση των βιωμάτων των μαθητών
- Η ενθάρρυνση των μαθητών να συμμετάσχουν ενεργά στη διαδικασία μάθησης
- Η καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης
- Η ενίσχυση του μαθητή
- Η προώθηση της αυτονομίας του μαθητή

Συνεπώς επιβάλλεται να προωθούν τα ψηφιακά σενάρια πρακτικές βιωματικής μάθησης που συνάδουν όμως με τις δυνατότητες της ηλικιακής ομάδας των μαθητών, έτσι ώστε να επιτυγχάνεται η διανοητική και συναισθηματική τους καλλιέργεια, η εγρήγορση και η ενεργός συμμετοχή τους στις διδακτικές και μαθησιακές διαδικασίες. (Σταμουλάκης, 2015) Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να προσφέρουν ευκαιρίες για βιωματική μάθηση, η οποία συνδέει την θεωρία με την πράξη, την υπόθεση με την δοκιμή. Βιωματική μάθηση σημαίνει τη διασύνδεση της θεωρητικής και πρακτικής προσέγγισης της γνώσης μέσα από δράσεις και δραστηριότητες που αποσκοπούν στην ολόπλευρη ανάπτυξη του μαθητή και την απόκτηση χρήσιμων εμπειριών.

Η βιωματική μάθηση στηρίζεται στην αυτενέργεια, στην ενεργή εμπλοκή του μαθητή και στην απευθείας επαφή του με το προς διερεύνηση θέμα. Η τάξη μετατρέπεται σε χώρο έρευνας, δράσης και δημιουργίας. Οι ευκαιρίες για την χρήση

της

γερμανικής γλώσσας, μέσα σε επικοινωνιακά πλαίσια ενδιαφέροντα για τον μαθητή, τα οποία ανταποκρίνονται στη σκέψη και τους προβληματισμούς του, αποτελούν ζητούμενο για τα ψηφιακά σενάρια. Οι βιωματικές δραστηριότητες θα μπορούσαν να αναφέρονται σε προβολές ταινιών μικρού μήκους σχετικών με το μάθημα ως αφορμή για συζήτηση, στον σχεδιασμό και διεξαγωγή μιας έρευνας με ερωτηματολόγια, σε προσομοιώσεις, δραματοποιήσεις, έρευνα σε βιβλιοθήκες, στη συγκέντρωση υλικού από τον τύπο ή από το διαδίκτυο κ.λπ. με γνώμονα πάντα τα ενδιαφέροντα και τις εμπειρίες των μαθητών του Λυκείου.

4.3.8 Προαγωγή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας

Η προώθηση της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας στο μάθημα της ξένης γλώσσας οφείλεται στην ανάπτυξη της κοινωνικής μάθησης σύμφωνα με την οποία οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα μέσα στο κοινωνικό περιβάλλον και αλληλεπιδρώντας με άλλους. Στοχεύει στην καλλιέργεια των κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών, μέσω της συνεργασίας με τους συμμαθητές τους και στην προετοιμασία τους για την ένταξή τους στο κοινωνικό σύνολο. Η αξία της συνεργασίας αποτελεί μία από τις βασικές αρχές που προωθούνται από το Νέο Σχολικό Πρόγραμμα Σπουδών και στοχεύει στο να μαθαίνουν οι μαθητές να αναπτύσσουν συλλογικά επιχειρήματα και να επιλύουν από κοινού προβλήματα, να συζητούν προκειμένου να καταλήξουν σε επεξεργασμένες έννοιες, ιδέες, θέσεις και εν τέλει να παράγουν έργα. (Δενδρινού & Καραβά, 2013)

Τα ψηφιακά σενάρια πρέπει να περιέχουν δραστηριότητες κατάλληλες για τους μαθητές του Λυκείου, για την ηλικία τους, τα ενδιαφέροντα, τις κλίσεις και τις ανάγκες τους και ο σχεδιασμός τους θα πρέπει να γίνεται σε συνεργασία με τους ίδιους, όταν αυτό είναι δυνατόν. Θα πρέπει να προάγουν την ομαδοσυνεργατική μάθηση, την ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων και τη βελτίωση των διαπροσωπικών τους σχέσεων. Πρόκειται για δραστηριότητες μέσα από τις οποίες εργάζονται οι μαθητές σε δυάδες ή ομάδες με κοινούς στόχους, αξιοποίηση των απόψεων και ιδεών όλων των εμπλεκομένων και συλλογική εργασία για το προϊόν της μάθησης. Οι μαθητές μαθαίνουν να συνεργάζονται χωρίς την άμεση επίβλεψη του δασκάλου, να αναπτύσσουν σχέσεις εμπιστοσύνης, να διαχειρίζονται τις αντιπαραθέσεις τους και έτσι δημιουργείται θετικό μαθησιακό κλίμα. Παράλληλα αξιολογούν και αξιοποιούν

τη γνώση, εξασκούν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες, γίνονται υπεύθυνοι και κατακτούν τη γνώση.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι συντονιστικός, καθοδηγητικός, συμβουλευτικός. Επιβλέπει με τρόπο διακριτικό, συμβουλεύει, συζητά ή και θέτει προβλήματα προς διερεύνηση, συμμετέχει στην αντιμετώπιση και επίλυση αποριών που ανακύπτουν, ενθαρρύνει τις ομάδες, με στόχο αυτές να κινούνται μέσα στο προκαθορισμένο βάσει του σχεδίου πλαίσιο, παρακολουθεί και αξιολογεί την όλη διαδικασία.

4.3.9 Ανάπτυξη δραστηριοτήτων και πρωτοβουλιών

Το ψηφιακό σενάριο είναι καλό να περιέχει δραστηριότητες, οι οποίες παρακινούν τους μαθητές να αναπτύσσουν δραστηριότητες και πρωτοβουλίες μέσα από τις οποίες αφενός εξασφαλίζεται η ενεργός εμπλοκή τους στη μαθησιακή διαδικασία και από την άλλη αποτρέπεται η παθητική πρόσληψη της γνώσης. Αντίθετα ενθαρρύνονται οι μαθητές να αυτενεργούν και να εφαρμόζουν σε πρακτικό επίπεδο τις γνώσεις που αποκτούν. Η ενεργός συμμετοχή του μαθητή στην κατάκτηση της γνώσης και η συνειδητοποίηση πως η γνώση που αποκτά στην εκπαιδευτική διαδικασία έχει άμεση σχέση με την πραγματική ζωή, αποτελούν βασικά σημεία, που πρέπει να ληφθούν υπόψη στο σχεδιασμό των δραστηριοτήτων των ψηφιακών σεναρίων.

Ιδιαίτερα σημαντικές είναι οι ελεύθερες και δημιουργικές μορφές διδασκαλίας, οι οποίες προσφέρουν ευκαιρία για δημιουργική έκφραση μπορούν να συμβάλλουν αποφασιστικά στην ανάπτυξη της επικοινωνιακής ικανότητας των μαθητών και βοηθούν στην εξάσκηση των γλωσσικών μέσων, καθώς και τα σχέδια εργασίας (Projekte), που δίνουν το πλαίσιο για αυτενέργεια, συνεργασία και βιωματική μάθηση των παιδιών.

4.3.10 Προβολή δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αρχών και αξιών

Η λογική σκέψη και η κριτική ικανότητα αποτελούν βασικούς στόχους της εκπαίδευσης, αφού είναι τα στοιχεία εκείνα που μπορούν να συμβάλλουν στην

ανάπτυξη υγιούς πολιτικής σκέψης και κοινωνικής συμπεριφοράς, λογικών στάσεων και συμπεριφορών, οικολογικής συνείδησης, ηθικής και ανθρωπιστικής αντίληψης. (Σταμουλάκης, 2015)

Ένα ψηφιακό σενάριο που εκπονείται για μαθητές του Λυκείου μπορεί να συμβάλλει στην ανάπτυξη δημοκρατικής και κοινωνικής συνείδησης από πλευράς μαθητών. Έτσι δίνεται από τη μια η ευκαιρία στους μαθητές να γνωρίσουν τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις τους και από την άλλη να διαμορφώσουν σταδιακά υγιείς πολιτικές και κοινωνικές αντιλήψεις. (Σταμουλάκης, 2015) Το μάθημα της ξένης γλώσσας προσφέρεται επίσης μέσα από τη διαπολιτισμική του διάσταση, τη σύγκριση των δύο πολιτισμών για την ανάπτυξη κοινωνικής συνείδησης, κατάργησης των στερεοτύπων, καλλιέργεια της ανεκτικότητας και καταπολέμησης του ρατσισμού. Σχεδόν όλες οι θεματικές ενότητες είναι κατάλληλες για δραστηριότητες διαπολιτισμικού χαρακτήρα με στόχο την κοινωνικοποίηση των μαθητών, την ανακάλυψη της μητρικής κουλτούρας και μέσω αυτής την κατανόηση της διαφορετικότητας του άλλου.

Μέσα από τα ψηφιακά σενάρια πρέπει να αναδεικνύονται και να προβάλλονται αρχές και αξίες, στάσεις και συμπεριφορές στις οποίες στηρίζεται ο πολιτισμός μας (δημοκρατία, ισονομία, δικαιοσύνη, ανεκτικότητα απέναντι στο διαφορετικό, σεβασμός στο σύνταγμα και στους νόμους, ισότητα των φύλων, φιλία, αλληλεγγύη προς τους ανθρώπους, σεβασμός προς το φυσικό περιβάλλον κ.λπ.).

5. ΦΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΝΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στη συνέχεια παρουσιάζεται η ανάλυση όλων των φάσεων ανάπτυξη ενός σεναρίου (EAITY, 2013).

1^η φάση: Προσδιορισμός του διδακτικού αντικειμένου

- ο τίτλος
- το θέμα του σεναρίου
- η τάξη ή οι τάξεις στις οποίες μπορεί να απευθύνεται
- οι εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές
- η συμβατότητα (ή όχι) με το ισχύον αναλυτικό πρόγραμμα
- ενδεικτική διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου στην τάξη
- προαπαιτούμενες γνώσεις που πρέπει να διαθέτουν (τι πρέπει να ξέρουν) οι μαθητές καθώς και
- πρότερες (προϋπάρχουσες) γνώσεις που διαθέτουν πραγματικά (τι γνωρίζουν ήδη)
- λόγοι (αιτιολόγηση) που το προτεινόμενο σενάριο είναι κατάλληλο για το επίπεδο γνώσεων των μαθητών.

2^η φάση: Ανίχνευση πρότερων γνώσεων και αναπαραστάσεων των μαθητών

Οι αναπαραστάσεις των μαθητών και οι πιθανές δυσκολίες της σκέψης τους σχετικά με το γνωστικό αντικείμενο. Στη φάση αυτή γίνεται χρήση της υπάρχουσας σχετικής βιβλιογραφίας αλλά και της εν γένει εμπειρίας του εκπαιδευτικού ώστε να προσδιοριστούν με ακρίβεια:

- πιθανές δυσκολίες της σκέψης του μαθητή σχετικά με το προς μελέτη γνωστικό αντικείμενο, οι πρότερες ιδέες και οι αναπαραστάσεις που διαθέτουν οι μαθητές της ηλικίας που αφορά το σενάριο για την έννοια ή τις έννοιες που μελετούνται,
- πιθανές παρανοήσεις και λάθη που κάνουν οι μαθητές στο εν λόγω γνωστικό αντικείμενο και
- οργανώνεται ένα αναλυτικός κατάλογος με τις γνωστικές δυσκολίες που αντιμετωπίζουν στο πλαίσιο αυτό οι μαθητές.

3^η φάση: Καθορισμός στόχων του σεναρίου

Οι διδακτικοί στόχοι του εκπαιδευτικού σεναρίου (ως προς το γνωστικό αντικείμενο, ως προς τη χρήση των ΤΠΕ, ως προς τη μαθησιακή διαδικασία):

- οι διδακτικοί και οι μαθησιακοί στόχοι του εκπαιδευτικού σεναρίου καθορίζονται συναρτήσει του προς μελέτη διδακτικού αντικειμένου, ως προς τις ΤΠΕ (Για τη χρήση υλικού απο το διαδίκτυο <http://creativecommons.gr>)

4^η φάση: Διδακτικό υλικό

Το διδακτικό υλικό του εκπαιδευτικού σεναρίου και η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή:

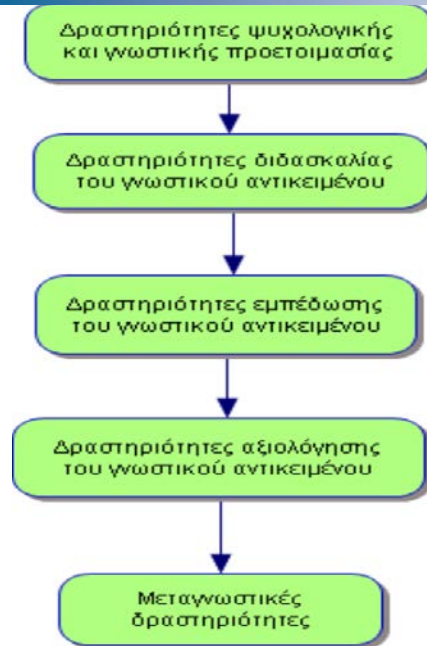
- το έτοιμο διδακτικό υλικό (π.χ. έντυπο υλικό για μαθητές, χάρτες, λογισμικό, κατασκευές, κλπ.) και
- το συμπληρωματικό υλικό που πρέπει να δημιουργηθεί για το σενάριο:
 - τα φύλλα εργασίας αποτελούν τμήμα του διδακτικού υλικού,
 - κατάλληλο εκπαιδευτικό λογισμικό,
 - η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή.

5^η φάση: Δημιουργία δραστηριοτήτων σεναρίου

Η οργάνωση της διδασκαλίας στη βάση κατάλληλων δραστηριοτήτων υλοποίησης του εκπαιδευτικού σεναρίου στην τάξη (διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές, αξιοποίηση της προστιθέμενης αξίας των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία, φύλλα εργασίας, κλπ.):

- οι ενέργειες του εκπαιδευτικού όσο και οι ενέργειες των μαθητών ώστε να επιτευχθούν οι στόχοι του σεναρίου,
- οι λόγοι για τους οποίους είναι χρήσιμο να ενταχθούν οι τεχνολογίες στη διαδικασία της διδασκαλίας και της μάθησης. Τα συγκριτικά του πλεονεκτήματα σε σχέση με τις παραδοσιακές διδακτικές τεχνικές (προστιθέμενη αξία).

Επιπρόσθετα, οι προτεινόμενες δραστηριότητες μέσα στην τάξη με τη μορφή φύλλων εργασίας χωρίζονται σε πέντε (5) διαφορετικές κατηγορίες όπως παρουσιάζονται αναλυτικά στην εικόνα 1.



Εικόνα 1: Δραστηριότητες υλοποίησης εκπαιδευτικού σεναρίου μέσα από το Επιμορφωτικό Υλικό για την Εκπαίδευση των Επιμορφωτών ΠΕ19/20 (EAITY, 2013)

1^η κατηγορία: (Einstieg-Aufwärmphase) δραστηριότητες ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας για την αποτίμηση της υπάρχουσας γνώσης και την ανίχνευση αναπαραστάσεων και γνωστικών δυσκολιών:

- Στις δραστηριότητες αυτής της ολιγόλεπτης φάσης επιτυγχάνεται ήδη μέσω του χαιρετισμού του εκπαιδευτικού με τους μαθητές η μετάβαση στη γερμανική γλώσσα. Στόχος της φάσης αυτής είναι να ενεργοποιηθεί το ενδιαφέρον των μαθητών μέσω κάποιου οπτικού ή οπτικοακουστικού συνήθως ερεθίσματος και να εξασφαλιστεί η ενεργή συμμετοχή τους στο μάθημα.
- διαμόρφωση κατάλληλου συναισθηματικού κλίματος και κλίματος ασφάλειας για το μαθητή,
- διαμόρφωση κατάλληλης αφόρμησης για το μάθημα (εισαγωγικό σχόλιο το οποίο θα προκαλέσει το ενδιαφέρον του μαθητή για το μάθημα),
- ενημέρωση των μαθητών για το τι θα επακολουθήσει,
- ενημέρωση των μαθητών για το σκοπό και τους στόχους του μαθήματος (μετά το τέλος του μαθήματος θα πρέπει να είστε σε θέση να ...),
- διερεύνηση προϋπάρχουσας και προαπαιτούμενης γνώσης (τι γνωρίζετε για...)
- διερεύνηση ιδεών, αντιλήψεων, αναπαραστάσεων (τι έχετε ακούσει ή διαβάσει για... τι νομίζετε για...)

2^η

κατηγορία: (Hinführungs- und Präsentationsphase) δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου που εισάγουν τις νέες γνώσεις. Οι δραστηριότητες που απαιτούνται στη φάση αυτή είναι σημαντικό να καλύπτουν τα παρακάτω ερωτήματα:

- ενεργοποιούνται οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών;
- τύποι διδακτικών στρατηγικών που χρησιμοποιεί το εκπαιδευτικό σενάριο; Ποιες είναι οι απαιτούμενες ενέργειες από τον εκπαιδευτικό για την υλοποίησή τους;
- τύποι διδακτικών καταστάσεων τις οποίες ευνοεί το εκπαιδευτικό σενάριο (όπως ατομικές ή συλλογικές, κλειστές ή ανοικτές, επεκτάσιμες). Ποιες είναι οι απαιτούμενες ενέργειες από τον εκπαιδευτικό για την υλοποίησή τους;
- παρέχονται δημιουργικές δραστηριότητες και δραστηριότητες σε παιγνιώδη μορφή ώστε να διατηρείται το ενδιαφέρον των μαθητών ζωντανό.
- προτείνει γνωστικού τύπου συγκρούσεις και ποιος είναι ο ρόλος του εκπαιδευτικού και του χρησιμοποιούμενου εκπαιδευτικού υλικού ή λογισμικού σ' αυτή τη διαδικασία;
- πώς οργανώνονται οι αλληλεπιδράσεις ανάμεσα στους μαθητές; Προωθούνται οι κοινωνικές τους δεξιότητες μέσω της ομαδικής και συνεργατικής εργασίας; Πώς ευνοείται η ουσιαστική συνεργασία ανάμεσα σε μαθητές και εκπαιδευτικό;
- το σενάριο ευνοεί τον πειραματισμό και επιτρέπει στο μαθητή να διερευνήσει και να ανακαλύψει τη γνώση;

3^η κατηγορία: (Erarbeitungs- und Abschlussphase) δραστηριότητες εμπέδωσης (κατανόησης και αφομοίωσης των νέων γνώσεων) του γνωστικού αντικειμένου:

- ποιες ερωτήσεις εμπέδωσης θέτει το σενάριο ώστε να ενθαρρύνεται η κατασκευή της γνώσης από τους μαθητές λαμβάνοντας υπόψη τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν για την προς μελέτη έννοια;
- ποιες δραστηριότητες εξάσκησης και πρακτικής προτείνει το σενάριο που αφορούν άμεσα τις γνώσεις που πρέπει να εμπεδωθούν;
- τι τύπου προβληματικές καταστάσεις προτείνονται στους μαθητές μέσω του σεναρίου ώστε να υποστηριχθεί η εμπέδωση των γνώσεων που έχουν αποκτηθεί στο πλαίσió του;

4^η κατηγορία: (Bewertungsphase) δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου. Οι δραστηριότητες που απαιτούνται στη φάση αυτή είναι σημαντικό να καλύπτουν τα παρακάτω ερωτήματα:

- υπάρχουν δραστηριότητες παιγνιώδους μορφής που υποστηρίζουν την αξιολόγηση των περιεχομένων που διδάχθηκαν;
- υπάρχει η δυνατότητα αυτοαξιολόγησης των μαθητών σε σχέση με το καινούριο υλικό;

5^η

κατηγορία: (Bewusstmachung der Strategien – Hausaufgabenerteilung - Abschlussphase) μεταγνωστικές δραστηριότητες οι οποίες αφορούν συνήθως τα παρακάτω:

- σύνοψη του μαθήματος και των νέων γνώσεων που αποκτήθηκαν (μπορεί να δημιουργηθεί κάποιο διάγραμμα σύνοψης ή ένας εννοιολογικός χάρτης),
- αντιπαραβολή των αρχικών ιδεών και αναπαραστάσεων των μαθητών με τις νέες γνώσεις που αποκτήθηκαν στο μάθημα (τι πιστεύαμε αρχικά, τι νέο έχουμε μάθει, πως έχουν αλλάξει οι ιδέες και οι απόψεις μας ...). Μπορεί να υλοποιηθεί με τη σύγκριση αρχικών και τελικών εννοιολογικών χαρτών,
- εργασία για το σπίτι (να περιγραφεί σαφώς, όταν απαιτείται από το σενάριο),
- μεταγνωστική αξιολόγηση (τι κερδίσατε από αυτό το μάθημα;)

6^η φάση: Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση (μαθητή και σεναρίου) και οι πιθανές επεκτάσεις του σεναρίου. Η αξιολόγηση περιλαμβάνει συνήθως τα παρακάτω στοιχεία :

- ασκήσεις σωστού - λάθους, πολλαπλών επιλογών, συμπλήρωσης κενών, κλπ.
- ερωτήσεις αξιολόγησης (ανοικτού τύπου) που θέτει το σενάριο ώστε να διερευνηθεί η κατανόηση της υπό μελέτη έννοιας από τους μαθητές.
- δραστηριότητες σχεδίασης (π.χ. κάνουν μία ζωγραφιά, δημιουργούν ένα διάγραμμα ροής),
- δραστηριότητες εννοιολογικής χαρτογράφησης (δημιουργούν έναν νοητικό χάρτη),
- δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων,
- δραστηριότητες κατασκευής (π.χ. δημιουργούν μια κατασκευή).

7^η φάση: Παρατηρήσεις και οδηγίες για τους εκπαιδευτικούς, βιβλιογραφία καθώς και οι σχετικές παραπομπές, πηγές.

6. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΠΣ Γερμανικής Γλώσσας για το Δημοτικό σχολείο. Διαθέσιμο στο: http://www.pi-schools.gr/lessons/french/APS_dimotiko.pdf

ΑΠΣ Γερμανικής Γλώσσας για το Γυμνάσιο. Διαθέσιμο στο: http://www.pi-schools.gr/download/programs/depps/16aps_Germanikon.pdf

Δενδρινού, Βασιλική, Καραβά, Ευδοκία (2013): *Ξενόγλωσση Εκπαίδευση για την προώθηση της Πολυγλωσσίας στην Ελλάδα σήμερα: Προσεγγίσεις και πρακτικές διδασκαλίας.* Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Αθήνα

Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών των Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ-ΞΓ). Διαθέσιμο στο: <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps/%CE%9E%CE%AD%CE%BD%CE%B5%CF%82%20%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B5%CF%82/%CE%A0%CE%A3%20%CE%9E%CE%AD%CE%BD%CF%89%CE%BD%20%CE%93%CE%BB%CF%89%CF%83%CF%83%CF%8E%CE%BD.pdf>

Ξωχέλλης, Παναγιώτης (2008): *Μεθοδολογικός οδηγός για τη χρήση σχολικών βιβλίων του Γυμνασίου. Η διαπολιτισμική διάσταση στη διδασκαλία.* ΑΠΘ, Τμήμα Φιλοσοφίας και Παιδαγωγικής, Θεσσαλονίκη

Ματσαγγούρας, Ηλίας (2002): *Η διαθεματικότητα στη Σχολική Γνώση.* Εκδόσεις Γρηγόρη, Αθήνα

Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης (2011): *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό, Τόμος Β': Ειδικό μέρος, ΠΕ07 Γερμανικών,* Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Αθήνα

Παπαδημητρίου, Σουλτάνα, Θεοφανέλλης, Τιμολέων (2015): *Μαθησιακές δεξιότητες του 21ου αιώνα μέσα από την αξιοποίηση των ΤΠΕ σε σχέδια εργασίας.* Εισήγηση στο 2^ο Συνέδριο της ΠΕΣΣ, Θεσσαλονίκη 27-29 Μαρτίου 2015

Προεδρικό Διάταγμα Υπ'. αριθμ. 262 (1997): *Τροποποίηση αναλυτικών προγραμμάτων σχολικών μονάδων Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης*. Διαθέσιμο στο: http://www.pi-schools.gr/download/lessons/languages/german/Lykeio189_1997.pdf

Σοφός, Αλιβίζος (2007-2013): *Τεύχος μελέτης προδιαγραφών και μεθοδολογίας ανάπτυξης ψηφιακών σεναρίων για όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης*. ΙΕΠ, Αθήνα

Σοφός, Αλιβίζος (2015): *Διαθεματική και διεπιστημονική διδασκαλία*. Διαθέσιμο στο: www.Isofos.com

Σταμουλάκης, Ιωάννης Π. (2015): *Οδηγίες για την Εκπόνηση Μελετών Εξειδίκευσης των Γενικών Προδιαγραφών στις Βαθμίδες Εκπαίδευσης*. ΙΕΠ, Αθήνα

ΣΥΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΥ ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΙΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟΥ, 2006. <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/?uri=URISERV:c11090>

Chardaloupa, J., Perperidis, G., Buchberger, G., Heckmann, V., Lackner, E., Frey, J. (2013) *Fremdsprachen im Schulunterricht. Mit Technologien Sprachen lernen und lehren*. In: Ebner, M und Schön, S. (Hrsg.). *Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien*.

<http://13t.tugraz.at/index.php/LehrbuchEbner10/article/view/152/135>

Glaboniat, Manuela u.a. (2002): *Profile deutsch*. Berlin, München u.a. Langenscheidt Goethe Institut: *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: Lernen, lehren, beurteilen*. Διαθέσιμο στο: <http://www.goethe.de/z/50/commeuro/>

Mabrito, M., & Medley, R. (2008). Why Professor Johnny can't read: Understanding the Net Generation's texts. *Innovate* 4 (6). Retrieved 16 April 2014 from http://www.innovateonline.info/pdf/vol4_issue6/Why_Professor_Johnny_Can%27t_Read_Understanding_the_Net_Generation%27s_Texts.pdf

Prensky, M. (2001a). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. 9 (5), p 1-6. Retrieved 16 June 2015 from <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Prensky, M. (2001b). Digital Natives, Digital Immigrants, Part II. Do They Really Think differently? *On the Horizon*. 9 (6), p 1-9. Retrieved 16 June 2015 from <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>

Wagner, Jürgen, Heckmann, Verena (2012): *Web 2.0 im Fremdsprachenunterricht. Ein Praxisbuch für Lehrende in Schule und Hochschule*. Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt