

Η Διδακτική Αξιοποίηση των Περιβαλλόντων Wikis στο μάθημα της Ιταλικής Γλώσσας και του Πολιτισμού της

Τύρου Θ. Ιωάννα¹, Μικρός Κ. Γεώργιος²

¹ Εκπαιδευτικός, Υποψήφια Διδάκτωρ Τμήματος Ιταλικής Γλώσσας και Φιλολογίας, ΕΚΠΑ
ioannatyrou@yahoo.com

² Αναπληρωτής Καθηγητής Τμήματος Ιταλικής Γλώσσας και Φιλολογίας, ΕΚΠΑ
gmikros@isll.uoa.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το κείμενο που ακολουθεί περιγράφει μια πιλοτική έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε πρωτοετείς φοιτητές του Τμήματος Ιταλικής Γλώσσας και Φιλολογίας του ΕΚΠΑ κατά το ακαδημαϊκό έτος 2010-11. Ο στόχος της έρευνας ήταν η διερεύνηση της επίδρασης των αναδύμενων τεχνολογιών του Web 2.0 στη διδασκαλία της ιταλικής γλώσσας και του πολιτισμού. Οι δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν βασίστηκαν στις θεωρίες του εποικοδομισμού, των πολλαπλών τύπων νοημοσύνης και της δημιουργικής γραφής, σε μια προσπάθεια να δημιουργηθούν εναλλακτικά περιβάλλοντα μάθησης μέσα από τη συνεργασία και την ενεργητική συμμετοχή των φοιτητών.

Η επιλογή του θέματος στηρίχτηκε στην υπόθεση ότι η Ιταλική γλώσσα και ο πολιτισμός της μπορούν να διδαχθούν αποτελεσματικά με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών και συγκεκριμένα των περιβαλλόντων wikis και ότι μέσα από αυτά τα περιβάλλοντα μπορούν να ενισχύσουν την εξοικείωση των σπουδαστών με το πολιτισμικό υλικό και ταυτόχρονα να συνδέσουν σε αυτό τη γλωσσική εκμάθηση. Κατά τη διάρκεια της έρευνας παρατηρήθηκε πλούσια αλληλεπίδραση, ανταλλαγή και διαπραγμάτευση ιδεών μεταξύ των μαθητών, εναλλακτικές ιδέες και διαμόρφωση ευέλικτης θεώρησης των πραγμάτων. Οι φοιτητές είναι παραγωγικοί πληροφόρησης και η μάθηση βασίζεται και στις δικές τους τις εμπειρίες. Έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν τι θα μάθουν, ενδιαφέρονται και ενθαρρύνουν την επίδοσή του άλλου.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Web 2.0, wikis, διδασκαλία της ιταλικής ως ξένης γλώσσας υποβοηθούμενη από Η/Υ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στην εποχή μας, ερχόμαστε συνεχώς αντιμέτωποι με άπειρες εικόνες της πολυπολιτισμικής πραγματικότητας, με αποτέλεσμα τόσο οι γνώσεις μας και οι αντιλήψεις μας όσο και οι παραστάσεις μας να επηρεάζονται έντονα κυρίως από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, όπως είναι το Διαδίκτυο. Οι εξελίξεις στο χώρο των τεχνολογιών αιχμής μοιάζουν να έχουν δώσει μια νέα διάσταση στον τρόπο διαχείρισης και πρόσβασης της πολιτιστικής κληρονομιάς (Τσιτούρη, 2004 σ. 63), προσφέροντας πολλαπλές δημιουργικές δυνατότητες για να συμπληρώσουν το κοινωνικό, ιστορικό και ιδεολογικό υπόβαθρο των εκθεμάτων και για να τονίσουν τις βασικές ιδέες που κρύβονται πίσω από αυτά, απευθυνόμενα σε όλες τις αισθήσεις.

Η παιδαγωγική χρήση των πολυμέσων (multimedia) και των υπερμέσων (hypermedia), του Διαδικτύου και της εικονικής πραγματικότητας (virtual reality), μέσα στο πλαίσιο των μαθημάτων της ξένης γλώσσας και του πολιτισμού της, επιτρέπουν την πολυεπίπεδη αντιμετώπιση των ποικίλων διδακτικών θεμάτων που εμπεριέχονται σε αυτά. Αυτό δίνει τη δυνατότητα τόσο στους μαθητές όσο και τους διδάσκοντες να συγκρίνουν, να ερμηνεύουν ή και να επαναπροσδιορίζουν το μαθησιακό αγαθό προσφέροντας μεγαλύτερη ποικιλία και εύκολα προσβάσιμη πληροφορία αλλά και διευρύνοντας την εμπειρία των χρηστών (Μπούνια, 2004, σ. 21). Τα συστήματα γλωσσικής και πολιτιστικής εκμάθησης που χρησιμοποιούνται για παιδαγωγικούς σκοπούς είναι σημαντικό να δίνουν στους επισκέπτες έναν μηχανισμό, ώστε να βλέπουν από αυτές τις πληροφορίες μόνον όσες ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντά τους και επομένως να δίνουν τη δυνατότητα ανταπόκρισης στις ιδιαιτερότητες διαφορετικών ομάδων κοινού (Σολωμονίδου & Σταυρίδου, 2005, σ. 90). Κάτι τέτοιο είναι εφικτό μέσα από εικονικές επισκέψεις που οι χρήστες θα μπορούν να επιλέξουν εκείνα τα σημεία που τους ενδιαφέρουν να ανακαλύψουν, να μάθουν και να παρουσιάσουν. Μπορούμε να μιλάμε για πολλαπλές ευκαιρίες απόκτησης αλληλεπιδραστικών και πολύ-αισθητηριακών εμπειριών, νέων τρόπων επικοινωνίας με το κοινό δίνοντας μεγαλύτερες δυνατότητες επιλογής και συμμετοχής, με αποτέλεσμα την αύξηση της εμπειρίας και της άτυπης μάθησης και την προώθηση της

κατανόησης. Τέλος, σπουδαία παράμετρος της τεχνολογίας για τη διδασκαλία του πολιτισμού είναι η «παγκόσμια πρόσβαση», η πρόσβαση δηλαδή όλων στα ψηφιακά συστήματα (Universal Access in Human-Computer Interaction), αλλά και η «σχεδίαση για όλους», η εύκολη χρήση αυτών των συστημάτων από όλα τα άτομα, μέσω σύγχρονων διεπαφών (design for all) (Levy, 1997; Δημητρακοπούλου, 2000; Μπούνια, 2004; Νάκου, 2001; Πλακίτση, 2005; Ράπτης & Ράπτη, 2003; Ράπτης κ.α., 2005; Σκούρτου, 2000; Σολωμονίδου & Σταυρίδου, 2005).

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ ΤΗΣ ΞΕΝΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η θεωρητική υποστήριξη της χρήσης του Διαδικτύου και των νέων τεχνολογιών στη μάθηση της ξένης γλώσσας και του πολιτισμού της μπορεί να βασιστεί στη θεωρία μάθησης του εποικοδομητισμού (constructivism), καθώς τα υποκείμενα καλούνται να οικοδομήσουν, να κατασκευάσουν μόνα τους τη γνώση για τον περιβάλλοντα κόσμο, βασιζόμενα στη δική τους πολιτιστική, κοινωνική και προσωπική εμπειρία. Λαμβάνεται υπόψη τόσο το ψυχοκοινωνικό πλαίσιο μάθησης και η ομαδικότητα όσο και οι γόνιμες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, αλλά και η προηγούμενη εμπειρία που φέρουν οι μαθητές μέσα στην τάξη. Ο εποικοδομισμός συνέβαλε καθοριστικά και ουσιαστικά στον χώρο της εκπαίδευσης με την τεχνολογία διότι αναγνωρίζει την κυριαρχία της μάθησης μέσω ενεργού γνωστικής εξερεύνησης. Επιπλέον, σπουδαία συμβολή στην εκπαίδευση αποτελεί η ανάγκη προσαρμογής της διδασκαλίας στις ατομικές διαφορές των μαθητών, έτσι όπως παρουσιάζονται στη θεωρία των πολλαπλών τύπων νοημοσύνης του Gardner (γλωσσική, λογικομαθηματική, χωροταξική, κιναισθητική, μουσική, ενδοπροσωπική, διαπροσωπική, νατουραλιστική νοημοσύνη) (Gardner, 1993). Ο κάθε μαθητής με μοναδικό τρόπο μπορεί να συνδυάζει περισσότερους του ενός τύπου νοημοσύνης, γεγονός που τον καθιστά μοναδικό. Τέλος, σε θέματα γραπτής έκφρασης, δεν πρέπει να υποτιμάμε την ικανότητα των μαθητών να αντιδρούν δημιουργικά σε ό,τι βλέπουν. Η δημιουργική γραφή, επομένως, και η δημιουργικότητα, ως ένα ψυχικό φαινόμενο συνδεδεμένο με το κοινωνικό και πολιτιστικό περιβάλλον, χρειάζονται θετικές συνθήκες για να καλλιεργηθούν (Ματσαγγούρας, 2004; Τύρου κ.α., 2007). Η διδασκαλία μέσω των δικτυακών δραστηριοτήτων, σχεδιασμένων με παιδαγωγικά κριτήρια, μπορούν να προωθήσουν τη βιωματική μάθηση, την ενεργή συμμετοχή του μαθητή, την ανάπτυξη της αυτονομίας και της επικοινωνιακής ικανότητας των μαθητών.

Οι Βλάχος κ.α. (2004, σ. 420-1) αναφέρουν έρευνα των Warschauer & Whittaker (1997) που έχει δείξει ότι η διδασκαλία με σύνδεση στο Διαδίκτυο μπορεί να είναι σημαντικά πιο αποτελεσματική όταν αυτή εντάσσεται συστηματικά μέσα στο πρόγραμμα της διδασκαλίας της δεύτερης/ξένης γλώσσας. Ενδεικτικά, αναφέρουμε την απόκτηση γνώσεων για το θέμα που διαπραγματεύονται, την εκπαιδευτική πρακτική των δασκάλων και την αποτελεσματική κατανόηση των εννοιών, δημιουργώντας ένα νέο μαθησιακό περιβάλλον μιας πολύ-εθνικής κοινότητας μαθητών, και παρέχοντας ευκαιρίες για νέες κοινωνικές ανταλλαγές (Δημητρακοπούλου, 2000, σ. 73; Ράπτης κ.α., 2005) και παγκόσμια διάθεση αυθεντικού υλικού (Τελλίδου, 2004, σ. 480), για ανώτερες νοητικές δεξιότητες, για γνωστικές και μεταγνωστικές στρατηγικές, για επικοινωνιακή ικανότητα και για αυτονομία στην κατάκτηση της δεύτερης γλώσσας (Second Language Acquisition) (Kessler, 2009; Σφέτσου & Τάντση, 2003, σ. 98). Την ανάγκη για «αυθεντικότητα» τόσο στις εργασίες των μαθητών της ξένης γλώσσας όσο και στην αξιολόγηση τους μέσω Η/Υ, εκθειάζει σε άρθρο της η Jamieson (2005). Σε έρευνα των Osuna & Meskill (1998, σ. 77) έχει φανεί ότι ο σωστός σχεδιασμός για την ενσωμάτωση του πολιτισμού στην εκμάθησή της φέρνει θετικά αποτελέσματα σχετικά με τη μάθηση του πολιτισμού βοηθώντας στην καλλιέργεια θετικής στάσης, στη μνημονική διευκόλυνση, τη μαθησιακή εγρήγορση και αποδοτικότητα, την αυθεντικότητα μέσω εικόνων των ανθρώπων και της τέχνης, την ευελιξία για πολλαπλές ερμηνείες και την προσαρμογή στις εμπειρίες του καθενός. Ο Levy (1997), παραθέτει αρκετά παραδείγματα εικονικής πραγματικότητας που προσφέρονται για μαθήματα γλώσσας με μεγάλη ποικιλία, τόσο με παιχνίδια ρόλων ή διάδρασης, όσο και με δικτυακούς χώρους όπου θα χτίσει ο καθένας το δικό του εικονικό περιβάλλον, με ισχύ για γλώσσες όπως η Γαλλική, η Ισπανική, η Ιταλική, η Αγγλική και η Γερμανική. Σύμφωνα με τη Murray (2005, σ. 192), υπάρχει σημαντικό ερευνητικό ενδιαφέρον για τη σημασία των νοημάτων και τα μαθησιακά αποτελέσματα που πηγάζουν από τη διαμεσολαβημένη επικοινωνία με Η/Υ (Computer Mediated Communication-CMC). Στο κείμενό της αναφέρει μια από τις πιο χαρακτηριστικές μελέτες αυτού του είδους (Tudini, 2003) όπου εξετάστηκε η σύγχρονη επικοινωνία μέσω chat rooms που πραγματοποιήθηκε σε μαθητές Ιταλικής γλώσσας, οι οποίοι «διαπραγματεύτηκαν» την ερμηνεία και τροποποίησαν την διαγλώσσα τους, όταν έλαβαν μέρος σε δραστηριότητες ανοιχτής συζήτησης με άγνωστους συνομιλητές. Και σε άλλες έρευνες (ενδ. Kessler, 2009) έχει καταδειχθεί η σημαντική

θέση που κατέχει σήμερα η συνεργατική γραφή ανάμεσα σε ομιλητές μιας ξένης γλώσσας, μέσα από τη χρήση της τεχνολογίας, και συγκεκριμένα σε δημιουργικά σχεδιασμένα περιβάλλοντα όπως είναι αυτά των wikis.

Η ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ WIKI ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ ΣΚΟΠΟΥΣ

Όταν μιλάμε για τα wikis, αναφερόμαστε σε μία ασύγχρονη και διαδικτυακή συνεργατική μάθηση του Web 2.0 που μπορεί να ενισχύσει γόνιμες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και ανοιχτά μοντέλα διδασκαλίας, αλλά και ένα ομαδοσυνεργατικό και θετικό ψυχοκοινωνικό πλαίσιο μέσα στην τάξη της ξένης γλώσσας. Η βασική ερευνητική υπόθεση της παρούσας εργασίας είναι ότι το Διαδίκτυο και ειδικότερα τα περιβάλλοντα wiki μπορούν να αυξήσουν τις γνώσεις του πολιτισμού και της ξένης γλώσσας, στην προκειμένη φάση της ιταλικής, σε μελλοντικούς, μη καταρτισμένους σε τεχνικά ζητήματα, δασκάλους της ιταλικής γλώσσας. Μπορούμε να πούμε ότι τα περιβάλλοντα wikis αναφέρονται σε ένα δικτυακό τόπο που επιτρέπει την εύκολη δημιουργία και επεξεργασία από οποιοδήποτε αριθμό μεταξύ τους ιστοσελίδες μέσω ενός web browser χρησιμοποιώντας μια απλουστευμένη γλώσσα σήμανσης ή ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου WYSIWYG (“Wiki,” 2011). Οι Désilets et al. (2004) το περιγράφουν ως ένα συνεργατικό δικτυακό τόπο όπου ένα μεγάλο μέρος ατόμων τους επιτρέπεται να μορφοποιούν κάθε σελίδα ή και να δημιουργούν καινούριες, κάνοντας χρήση του δικού τους Web browser ενώ οι Leuf & Cunningham (2001) αναφέρουν ότι πρόκειται για μια δωρεάν εξαπλωμένη συλλογή ιστοσελίδων, οι οποίες συνδέονται μεταξύ τους, ένα υπερκείμενο όπου συσσωρεύει και τροποποιεί πληροφορίες ευχάριστα και άμεσα.

Η δημιουργία ενός περιβάλλοντος wiki είναι εξαιρετικά εύκολη και ακριβώς επειδή είναι μια γενική έννοια, μπορούν να εφαρμοστούν με εύρηστο τρόπο σε μια μεγάλη ποικιλία συνεργασιών που βασίζονται στο διαδίκτυο (Web-based collaborations). Τα δύο δυνατά του σημεία είναι ότι βοηθά τη συνεργασία μεταξύ των χρηστών και επιτρέπει την ψηφιακή κοινότητα να διατηρήσει, να ενημερώσει και να εκσυγχρονίσει την πληροφορία με τρόπο εξαιρετικά ομαδικό και εύκολο. Στο Διαδίκτυο υπάρχει πληθώρα επιλογών από έτοιμα περιβάλλοντα, στα οποία, δωρεάν και ακολουθώντας απλά βήματα, είναι δυνατόν ο καθένας να εκμεταλλευτεί τις ευκολίες που προσφέρει η σχετική τεχνολογία (Bowen et al, 2007). Στο μάθημα της ξένης γλώσσας, το περιβάλλον wiki είναι ικανό να υποστηρίξει την συνεργατική μάθηση και την αλληλεπίδραση όλων των συμμετεχόντων, δίχως περιορισμούς χρόνου ή τόπου. Πρόσφατα, έχει παρατηρηθεί έντονο ενδιαφέρον για την εκπαιδευτική χρήση αυτών των περιβαλλόντων. Οι Mikros & Perifanou (2009, σ. 275-6) παρουσιάζοντας τα διαφορετικά είδη wikis που υπάρχουν στο Διαδίκτυο, υιοθετούν τις τέσσερις κατηγορίες της Tonkin (2005) για τα εκπαιδευτικά wikis:

Ατομικά wikis (Single user wikis), όπου προσφέρεται η δυνατότητα στον καθένα να συλλέγει τις σκέψεις, σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, σε περιβάλλον που βασίζεται στο Διαδίκτυο,

Wikis εργαστηριακών βιβλίων (Lab book wikis), ιδανικά για να κρατούν online σημειώσεις οι μαθητές. Το πιο αξιόλογο στοιχείο σε αυτά είναι ότι οι συμμαθητές μπορούν να κάνουν ανασκόπηση σε αυτές, να προσθέσουν σχόλια ή άλλο υλικό.

Wikis συνεργατικής γραφής (Collaborative writing wikis), ιδανικά για ομαδική εργασία γραφής

Γνωσιοκεντρικά wikis (Knowledge base wikis), ως «αποθήκη» γνώσεων της κάθε ομάδας.

Γενικά, τα wikis μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην τάξη ως ιστοσελίδες, ως εργαλείο γραπτής έκφρασης, ως περιβάλλον ανάπτυξης σχεδίων εργασίας, ως βάση συνεργατικής γνώσης, ως περιβάλλον επίλυσης προβλημάτων κ.ο.κ. Μολονότι το ενδιαφέρον για τα συνεργατικά και συγγραφικά αποτελέσματα των wikis καταλαμβάνουν συνεχώς υψηλότερη θέση στις συζητήσεις της ερευνητικής κοινότητας, δεν έχουν παρατηρηθεί πολλές εμπειρικές μελέτες και έρευνες πάνω στην ξένη γλώσσα και στον υπό μελέτη πολιτισμό της.

ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΠΙΛΟΤΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Αφορμή της παρούσας εργασίας στάθηκε η ελλιπής εμπειρική έρευνα για τη δημιουργική και διδακτική χρήση του διαδικτύου και των περιβαλλόντων κοινωνικής δικτύωσης με έμφαση στα περιβάλλοντα wikis, σε φοιτητές των ξενόγλωσσων φιλολογικών πανεπιστημιακών τμημάτων. Εδώ θα παρουσιάσουμε τα προκαταρκτικά αποτελέσματα μιας πιλοτικής έρευνας που πραγματοποιήθηκε σε πρωτοετείς φοιτητές του Τμήματος Ιταλικής Γλώσσας και Φιλολογίας του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, το ακαδημαϊκό έτος 2010-2011. Οι ερευνητικοί στόχοι της συγκεκριμένης έρευνας ήταν αφενός να δημιουργηθούν εναλλακτικά περιβάλλοντα μάθησης με τη χρήση εργαλείων του Web 2.0 για τη διδασκαλία της Ιταλικής ως ξένης γλώσσας στο πλαίσιο της

πανεπιστημιακής γλωσσικής εκπαίδευσης, μέσα από τη συνεργασία, την ενεργητική συμμετοχή και τη δημιουργική γραφή των φοιτητών, και αφετέρου να εξεταστούν οι δυνατότητες της θεωρίας των πολλαπλών τύπων νοημοσύνης και του επικοινωνισμού, μέσα σε περιβάλλοντα wiki, στο πλαίσιο της γλωσσικής και πολιτιστικής εκπαίδευσης μελλοντικών δασκάλων Ιταλικής γλώσσας. Τελικός στόχος μας ήταν να διερευνηθεί η δυναμική των διαδικτυακών δραστηριοτήτων σε μαθήματα ξένης γλώσσας και πολιτισμού, τα οποία στηρίζονται σε εικονικά περιβάλλοντα μάθησης.

Πριν την έναρξη των εργαστηριακών μαθημάτων, δόθηκε ένα ατομικό ερωτηματολόγιο στους φοιτητές, με σκοπό να γίνουν κατανοητές από τη μία μεριά οι γνώσεις τους πάνω στην ιταλική γλώσσα και από την άλλη τόσο οι γνώσεις όσο και οι στάσεις τους απέναντι στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Πιο αναλυτικά, το ερωτηματολόγιο χωρίστηκε σε πέντε μέρη που περιλάμβανε ερωτήματα σχετικά με: α)βιογραφικά στοιχεία β)γνώσεις της ιταλικής γλώσσας γ)γνώσεις απέναντι στους υπολογιστές δ)στάσεις απέναντι στους υπολογιστές και τον ρόλο τους στην εκπαίδευση ε)νέες τεχνολογίες και μουσείο. Καθοριστικές ερωτήσεις για την οργάνωση των μετέπειτα εργαστηριακών μαθημάτων και των δραστηριοτήτων τους ήταν η γνώση και η χρήση του Διαδικτύου και των ιστοσελίδων κοινωνικής δικτύωσης, οι απόψεις τους για τη διδασκαλία μέσα από Η/Υ, όπως εάν παρέχονται κίνητρα για περαιτέρω αναζήτηση και μάθηση, εάν εμβαθύνει στα υπό μελέτη θέματα, αν προάγεται η ομαδική εργασία ή παρέχονται ευκαιρίες για δημιουργικές δραστηριότητες, κ.ο.κ. Ακόμη, μας ενδιέφεραν εκείνα τα στοιχεία που ο κάθε χρήστης θεωρούσε σημαντικά όταν ερχόταν σε επαφή και σε αλληλεπίδραση με κάποιον δικτυακό τόπο μουσείου ή άλλου πολιτιστικού οργανισμού, καθώς και οι προσδοκίες του από το εικονικό μουσείο και την εμπειρία του σε χώρους πολιτισμού της Ιταλίας.

Καταλήξαμε στη δημιουργία ανομοιογενών ομάδων, οι οποίες στο πλαίσιο των τετραμελών ή πενταμελών ομάδων αποτελούνται συνήθως από καλούς, μέτριους και αδύναμους φοιτητές. Οι πρώτες δύο κατηγορίες εξασφαλίζουν τη δυνατότητα φροντιστηριακής βοήθειας (tutoring) προς τον αδύναμο φοιτητή και γενικά την έκθεση των αδύναμων και μέτριων φοιτητών σε ένα ανώτερο επίπεδο σκέψης και δράσης, γεγονός που συμβάλλει στη γνωστική, κοινωνική και ηθική ανάπτυξη των παιδιών (Ματσαγγούρας, 2002).

Για τους λόγους αυτούς δημιουργήθηκε ένα βασικό περιβάλλον wiki (<http://it.web2lang-learning.wikia.com>), απ' όπου οι δέκα ομάδες των φοιτητών αντλούσαν γενικές πολιτιστικές ή πρακτικές πληροφορίες για τις δραστηριότητες των μαθημάτων. Σχεδιάστηκαν οκτώ εργαστηριακά μαθήματα, τα οποία απαρτίζονταν από τρεις ή τέσσερις δραστηριότητες το καθένα και από τις οποίες κάθε ομάδα θα επέλεγε μόνον μία για να αναπτύξει. Όλες οι δραστηριότητες αναπτύχθηκαν σε διττή θεωρητική βάση. Αφενός στηρίζονται στη θεωρία των πολλαπλών τύπων νοημοσύνης, καθώς η συγκεκριμένη επιτρέπει τη διεύρυνση των εμπειριών των φοιτητών με το να προσεγγίσουν τα διάφορα θέματα και τα αντικείμενα με εναλλακτικούς τρόπους, ανταλλάσσοντας με τους συμμαθητές τους εμπειρίες, γνώσεις και προσεγγίσεις με αποτέλεσμα να προωθηθεί μια ενιαία «ροή» μάθησης μέσα στην τάξη. Αφετέρου στηρίζονται στις θεωρητικές αρχές του επικοινωνισμού για ενεργό γνωστική εξερεύνηση και 'κατασκευή' της δικιάς τους γνώσης.

Αναλυτικότερα, κατά το πρώτο μάθημα, οι φοιτητές έχοντας επισκεφτεί την ιστοσελίδα της πόλης Aciri και περιπλανηθεί στο Museo d' arte contemporanea (Μουσείο σύγχρονης τέχνης) από την ιστοσελίδα <http://www.medioctatitour.it>, τους προσφέρονταν 3 δραστηριότητες, από τις οποίες η κάθε ομάδα θα επέλεγε μία για να την αναπτύξει με όσο πιο δημιουργικό και πρωτότυπο τρόπο σε περιβάλλον wiki που είχαν ήδη δημιουργήσει (στα πλαίσια της δημιουργικής γραφής). Στη δεύτερη συνεδρία, οι φοιτητές καλούνταν να περιπλανηθούν σε ένα πραγματικά πρωτοφανή εικονικό χώρο ανοιχτού μουσείου (Museo all' aperto 'Carlo Bilotti') στην Cosenza (<http://www.medioctatitour.it>) της Κάτω Ιταλίας, όπου εκτίθενται έργα τέχνης σπουδαίων δημιουργών, όπως του Giorgio De Chirico, του Mimmo Rotella και του Salvador Dalì. Με τον ίδιο τρόπο, η κάθε ομάδα επέλεξε ένα θέμα από τις προτεινόμενες δραστηριότητες για να αναπτύξει γραπτά στο ατομικό της wiki. Στην ιστοσελίδα της πόλης της Cosenza παρέμειναν οι φοιτητές και για την τρίτη συνεδρία, όπου ήρθαν αντιμέτωποι τόσο με το θέατρο (Teatro Alfonsino Rendano) όσο και με την περίφημη βιβλιοθήκη (Biblioteca Civica con la mostra di Bernardino Telesio) και τα σπάνια χειρόγραφα που εκτίθενται εκεί. Αυτή τη φορά θα επέλεγαν ανάμεσα από τρεις δραστηριότητες δημιουργικής γραφής.

Το τέταρτο μάθημα προσέφερε στους φοιτητές ένα δικτυακό ταξίδι και σε άλλους πολιτιστικούς φορείς της Ιταλίας: στην πόλη Lattarico (<http://www.medioctatitour.it>) της Καλαβρίας, στο Μουσείο του Βατικανού (Musei Vaticani http://mv.vatican.va/2_IT/pages/MV_Visite.html) με τις αζεπέρας της ομορφιάς και μεγαλοπρέπειας σάλες του και την δυνατότητα εικονικής περιήγησης σε αυτές (π.χ.

Cappella Sistina, Sala di Costantino, Stanza di Eliodoro, Stanza della Segnatura, Stanza dell'Incendio di Borgo), και τέλος στην πόλη του Μιλάνο (Milano <http://www.duomomilano.it/>) σε εικονικούς χώρους όπως αυτός του καθεδρικού ναού, της αρχαιοθήκης και βιβλιοθήκης του ναού, του μουσικού παρεκκλησίου, κ.ο.κ. Η επιλογή της επιθυμητής δραστηριότητας έγινε πάλι από κάθε ομάδα και η ανάπτυξή της στο δικό τους περιβάλλον wiki. Με τον ίδιο τρόπο, οι φοιτητές εξερεύνησαν και στα επόμενα μαθήματα τους θησαυρούς τέχνης και άλλων πόλεων (π.χ. από την ιστοσελίδα <http://www.medioeratitour.it> την περιοχή Luzzi, την Rota Greca, Paola, το Montalto Uffugo, την Rose, τον San Giovanni in Fiore, το Rende με το Museo civico d' arte ή την Paola, με το παλαιό ιερό – Vecchio -του San Francesco αλλά και το μοντέρνο ιερό –Nuovo- που καθηγώνει τους επισκέπτες του, φυσικούς και ψηφιακούς, και που «παντρεύει» αρμονικά το παρελθόν και το παρόν), επισκέφτηκαν τρισδιάστατους ψηφιακούς ναούς και μονές και εκφράστηκαν γραπτά με όσο το δυνατόν πιο αυθεντικό, πρωτότυπο, δημιουργικό και συνεργατικό τρόπο.

Αν και η πιλοτική αυτή έρευνα βρίσκεται ακόμα σε εξέλιξη έχουν ήδη διαγραφεί κάποιες ενδιαφέρουσες τάσεις και έχουν διαμορφωθεί κάποια πρωτόλεια συμπεράσματα μέσα από τη συμμετοχική παρατήρηση των ερευνητών στη διάρκεια την εργαστηριακών συνεδριών. Κάποιες από τις διαπροσωπικές διεργασίες που επηρέασαν την μάθησή τους, σύμφωνα με τα άτυπα σχόλια των φοιτητών που συμμετέχουν, είναι η πλούσια αλληλεπίδραση, η ανταλλαγή και η διαπραγματεύση ιδεών, συγκρούσεων και ζυμώσεων μεταξύ τους, η εξέταση εναλλακτικών ιδεών και η διαμόρφωση ευέλικτης θεώρησης των πραγμάτων. Οι φοιτητές θεωρούν ότι η συγκεκριμένη προσέγγιση της ιταλικής γλώσσας και του πολιτισμού είναι ενδιαφέρουσα και τους ενεργοποιεί θετικά αφού τους θέτει στην θέση του παραγωγού της πληροφόρησης και η μάθηση που προκύπτει βασίζεται και στις ίδιες τους τις εμπειρίες. Έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν τι θα μάθουν, ενδιαφέρονται και ενθαρρύνουν την επίδοση του συνεργάτη – συφοιτητή τους. Η συνεργατική μάθηση τους δίνει περισσότερα κίνητρα αλληλεπίδρασης στη γλώσσα-στόχο και μετατρέπει τη γλωσσική και πολιτιστική εκπαίδευση σε πολυδιάστατη κοινωνική εμπειρία.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Βλάχος, Κ., Αθανασιάδης, Η. & Γκανέτσος, Θ. (2004). Η αδελφοποίηση σχολικών τάξεων με ηλεκτρονική σύνδεση στη διδασκαλία της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας με μαθητές Δημοτικού Σχολείου. Το πρόγραμμα "The Euro e-pals". Στο Γρηγοριάδου, Μ., Ράπτης, Α., Βοσνιάδου, Σ., Κυνηγός, Χ. (Επιμ.) *Πρακτικά 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή 2004 με θέμα «Οι Νέες Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση»*, ΕΚΠΑ, σσ. 419-424.

Δημητρακοπούλου, Α. (2000). Εκπαιδευτικές δραστηριότητες μέσω Internet: για μια ουσιαστική μαθησιακή αξιοποίηση. Στο Σκούρτου, Ε. (Επιμ.), *Διγλωσσία και μάθηση στο Διαδίκτυο*, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος, σσ. 73-84.

Ματσαγγούρας, Η. (2002). Διαθεματικότητα στη Σχολική Γνώση. *Εννοιολογική Αναπλασίωση και Σχέδια Εργασίας*. Αθήνα: Εκδ. Γρηγόρη.

Ματσαγγούρας, Η. (2004). *Η Σχολική Τάξη. Κειμενοκεντρική Προσέγγιση του Γραπτού Λόγου* Τόμος Β', Αθήνα

Μπούνια, Α. (2004). Τα Πολυμέσα ως Ερμηνευτικά Εργαλεία στα Ελληνικά Μουσεία: Γενικές Αρχές και Προβληματισμοί. Στο Δασκαλοπούλου, Μπούνια, Νικονάνου, Μπακογιάννη (Επιμ.), *Πρακτικά 1ου Διεθνούς Συνέδριου Μουσειολογίας με θέμα «Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες»*, Μυτιλήνη, σσ. 17-27.

Νάκου, Ε., (2001). *Μουσεία: Εμείς, τα Πράγματα και ο Πολιτισμός*, Αθήνα: Εκδ. Νήσος.

Παϊζάνου, Α., & Γαβριηλίδου, Μ. (2003). Εκπαιδευτικές πηγές και Διαδίκτυο στη Διδασκαλία των ξένων γλωσσών. Στο *Πρακτικά 2ου πανελληνίου συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ με θέμα "Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη"*, Β' τόμος, Σύρος, σσ. 578-591.

Πλακίτση, Κ. (2005). Σχέσεις και Αλληλεπιδράσεις της Εκπαίδευσης στις Φυσικές Επιστήμες. Στο Κόκκοτας, Π. & Πλακίτση, Π. (Επιμ.), *Μουσειοπαιδαγωγική και Εκπαίδευση στις Φυσικές Επιστήμες. Θεωρία και Πράξη, Διεπιστημονική και Διαθεματική Προσέγγιση*, Αθήνα: Εκδ. Πατάκη, σσ. 44-66.

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2003). *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας*, Α' και Β' τόμος, Αθήνα: Έκδοση ιδίων.

Ράπτης, Α., Ζυμπίδης, Δ., Παρκοσίδης, Ι. & Σταμούλης, Ε. (2005). Λογισμικό για τη Διδασκαλία θεμάτων των Φυσικών Επιστημών και Μουσειακής Αγωγής: Η ελιά. Στο Κόκκοτας, Π. & Πλακίτση,

- Π. (Επιμ.), *Μουσειοπαιδαγωγική και Εκπαίδευση στις Φυσικές Επιστήμες. Θεωρία και Πράξη, Διεπιστημονική και Διαθεματική Προσέγγιση*, Αθήνα: Εκδ. Πατάκη, σσ.102-121.
- Σκούρτου, Ε. (2000). Διδασκαλία δεύτερης/ ξένης γλώσσας σε περιβάλλον διαδικτύου: ζητήματα γλώσσας και μάθησης. Στο Σκούρτου, Ε. (Επιμ.), *Διγλωσσία και μάθηση στο Διαδίκτυο*, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος, σσ. 85-94.
- Σολωμονίδου, Χ., & Σταυρίδου, Ε. (2005). Νέες Ψηφιακές Τεχνολογίες και Νέοι τρόποι αλληλεπίδρασης στα Μουσεία Φυσικών Επιστημών και Τεχνολογίας. Στο Κόκκοτας, Π. & Πλακίτση, Π. (Επιμ.), *Μουσειοπαιδαγωγική και Εκπαίδευση στις Φυσικές Επιστήμες. Θεωρία και Πράξη, Διεπιστημονική και Διαθεματική Προσέγγιση*, Αθήνα: Εκδ. Πατάκη, σσ. 84-99
- Σφέτσου, Α. & Τάντση, Α. (2003). Τα Πολυτροπικά Κείμενα των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας και η Ανάγνωσή τους. Στο *Πρακτικά 2ου πανελληνίου συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ με θέμα «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη»*, Α' τόμος, Σύρος, σσ. 93-99.
- Τελλίδου, Δ. (2004). Αξιοποίηση του Παγκόσμιου Ιστού στη διδασκαλία της Αγγλικής γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Στο *Πρακτικά 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή με θέμα «Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση»*, Β' τόμος, ΕΚΠΑ, σσ. 478-480.
- Τσιτούρη, Α. (2004). "Πολιτιστικές Διαδρομές στο Διαδίκτυο" και "Χάρτης Κινδύνων για τα Μνημεία": Δύο παραδείγματα εφαρμογής Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών (G.I.S.) στον τομέα του Πολιτισμού. Στο Δασκαλοπούλου, Μπούνια, Νικονάνου, Μπακογιάννη (Επιμ.) *Πρακτικά 1ου Διεθνούς Συνέδριου Μουσειολογίας με θέμα «Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες»*, Μυτιλήνη, σσ. 63-73.
- Τύρου, Ι., Λάριος, Ν., Κουτλή, Μ. & Καρακίτσου, Β. (2007). Δημιουργική Γραφή και Δραστηριότητες βασισμένες στους Πολλαπλούς Τύπους Νοημοσύνης, με Αφορμή τα παραμύθια του Gianni Rodari, Διπλωματική Εργασία ΜΠΣ "Πληροφορική στην Εκπαίδευση", Α' μέρος.
- Bowen, J., Lisney, E., Filippini-Fantoni, S.& Bernal, I. (2007). A Museum Wiki. Ανακτήθηκε 20 Δεκεμβρίου 2010 από το <http://www.archimuse.com/mw2007/papers/bowen/bowen.html>.
- Désilets, A., Paquet, S.&Vinson, N., (2004). Are Wikis Usable?. Στο *WikiSym'05*, Oct 16-18, San Diego, U.S.A. National Research Council of Canada.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. New York: Basic.
- Jamieson, T. (2005). Trends in Computer- based second language assessment, *Annual Review of Applied Linguistics*, 25, pp. 228-242.
- Kessler, G., (2009) Student-initiated attention to form in WIKI-based collaborative writing. Στο *Language Learning & Technology*, Vol.13, Number 1, pp.79-95. Ανακτήθηκε στις 27 Δεκεμβρίου 2010 από τη διεύθυνση <http://lt.msu.edu/vol13num1/kessler.pdf>.
- Leuf, B. & Cunningham W. (2001). *The WikiWay: Quick Collaboration on the Web*, Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., Boston, MA, pp.14,30.
- Levy. M, (1997). *Computer-Assisted Language Learning. Context and Conceptualization*, Clarendon Press- Oxford.
- Mikros, G. & Perifanou, M. (2009). 'Italswebquest': a wiki as a platform of collaborative blended language learning and a course management system, Στο *Int. J. Knowledge and Learning*, Vol. 5, Nos. 3/4, pp. 273-288.
- Murray, D. (2005). Technologies for second language literacy, *Annual Review of Applied Linguistics*, 25, Cambridge University Press, pp.188-201.
- Osuna , M. & Meskill, C. (1998). *Using the World Wide Web to integrate Spanish Language and Culture: a pilot study*, University of New York and University of Albany.
- Tonkin, E. (2005). Making the case for a wiki. Στο *Ariadne*, January, No. 42. Ανακτήθηκε στις 2 Ιανουαρίου 2011 από τη διεύθυνση <http://www.ariadne.ac.uk/issue42/tonkin/>.
- Tudini, V. (2003). Using native speakers in chat. *Language Learning and Technology*, 7 (3), pp.41-159.
- Warschauer, M. & P.F. Whittaker (1997). The Internet for English Teaching: Guidelines for Teachers. Στο *The Internet TESL Journal* 3/10 [online] Available from <http://www.aitech.ac.jp/~iteslj/Articles/Warschauer-Internet.html>. Ανακτήθηκε στις 5 Νοεμβρίου 2010.
- Wiki (n.d.). Στη Wikipedia. Ανακτήθηκε 8 Ιανουαρίου 2011, από το <http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki>.