



ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ



**ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
«ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ  
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»**

**ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ  
ΤΜΗΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ  
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ**

**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ  
ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ**

**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ ΚΑΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ**

**ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

**«Η διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο  
με την τεχνολογία των Κωδίκων Γρήγορης Απόκρισης (QR Codes)  
σε συνδυασμό με το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική»**

Μεταπτυχιακή Φοιτήτρια:

Παπαγεωργίου Μαρία, Α.Μ. 5612

Επιβλέπουσα:

Ραγκούση Μαρία, Καθηγήτρια

Αθήνα, Φεβρουάριος 2023

## Ευχαριστίες

Για την ολοκλήρωση της διπλωματικής μου εργασίας, θα ήθελα να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα Καθηγήτριά μου, κ. Μαρία Ραγκούση, για την επιστημονική υποστήριξή της καθ' όλη τη διάρκεια της ερευνητικής διαδικασίας. Θα ήθελα, επίσης, να ευχαριστήσω την Αναπληρώτρια Καθηγήτρια κ. Μαρία Σφυρόερα και την Καθηγήτρια κ. Αγγελική Γιαννικοπούλου, που δέχτηκαν να είναι στην τριμελή επιτροπή και να συνεξετάσουν την παρούσα εργασία.

Επιπλέον, θα ήθελα να εκφράσω τις ευχαριστίες μου στην κ. Ελένη Δαμαλά, Διευθύντρια του Γυμνασίου όπου πραγματοποιήθηκε η εκπαιδευτική παρέμβαση, στη φιλόλογο-εκπαιδευτικό της Β' Τάξης, κ. Ασπασία Λαμπρινίδου, με την οποία συνεργάστηκα άψογα, καθώς και στους/στις μαθητές/-τριες του τμήματος Β2 του ίδου Γυμνασίου, για την προθυμία με την οποία ανταποκρίθηκαν στην πρόσκλησή μου για συμμετοχή σε έρευνα, στο πλαίσιο της διπλωματικής μου εργασίας, για τον χρόνο, αλλά και για τον τεχνολογικό εξοπλισμό που μου διέθεσαν, προκειμένου να υλοποιηθεί η έρευνα. Θα ήθελα να ευχαριστήσω επίσης και τους γονείς/κηδεμόνες των μαθητών/-τριών, αφού χωρίς τη γραπτή συγκατάθεσή τους, δεν θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί η παρούσα έρευνα.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον Προϊστάμενο της Διεύθυνσης Διοικητικής και Επιστημονικής Υποστήριξης του Εθνικού Οργανισμού Εξετάσεων (Ε.Ο.Ε.), όπου υπηρετώ, Δρ Κωνσταντίνο Παπαμεντζελόπουλο, καθώς και τους συναδέλφους μου Δρ Δημήτριο Γκότζο και την υποψήφια Δρ Μαρία Λαϊνά, από το Τμήμα Επιστημονικής Υποστήριξης του Ε.Ο.Ε. για τη βοήθεια και την υποστήριξη που μου πρόσφεραν σε αυτή μου την προσπάθεια.

*Σκουμμένος πάνω από το κινητό σου,  
μέσα στο μετρό του Βερολίνου  
ακούς μουσική ανατολίτικη,  
μουσική της πατρίδας σου,  
έτσι λέει το σκούρο χρώμα σου.*

*Είσαι βυθισμένος στη μουσική  
ούτε που δίνεις σημασία  
τι γίνεται γύρω σου.*

*Σου λείπει αυτή η μουσική  
και σου λείπει η πατρίδα σου  
χιλιάδες μίλια μακριά  
μόνο το διαδίκτυο σάς ενώνει.*

*Τα ξέρω κι εγώ όλα αυτά.  
Κι εγώ τα ίδια κάνω στο κινητό μου,  
αφού είμαι κι εγώ μακριά απ' τη χώρα μου.*

*Είμαστε κι οι δύο μετανάστες  
μόνο το χρώμα στο δέρμα μας χωρίζει,  
αλλά η μουσική και η νοσταλγία μας ενώνουν.*

*(Μετανάστες, Γιώργος Στρογγύλης)*

## Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία διερευνά την εφαρμογή των Κωδίκων Γρήγορης Απόκρισης (Quick Response Codes – QR Codes), μιας αναδυόμενης τεχνολογίας που παρέχει κωδικοποιημένες πληροφορίες για την ανάγνωση των οποίων απαιτείται συσκευή με κάμερα, το σχετικό λογισμικό που προσφέρεται δωρεάν και σύνδεση στο διαδίκτυο, κατά την εκπαιδευτική διαδικασία για τη διδασκαλία του γνωστικού αντικείμενου της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο. Σκοπός της έρευνας είναι η εξαγωγή συμπερασμάτων για τη συμβολή των Κωδίκων QR στην εξοικείωση των μαθητών/-τριών με τα λογοτεχνικά κείμενα, στην ανάπτυξη της φιλιαναγνωσίας και του κριτικού πνεύματος με τη δημιουργία μιας αυθεντικής εμπειρίας μάθησης στο σχολικό περιβάλλον, που εμπίπτει στη θεματική της ξενοφοβίας.

Στο πλαίσιο αυτό η παρούσα εργασία στο πρώτο μέρος, στο θεωρητικό, επιχειρεί αρχικά μια σύντομη αναφορά στη διδακτική της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και στην αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στη μαθησιακή διαδικασία. Στη συνέχεια περιγράφονται τα χαρακτηριστικά των Κωδίκων QR, της Επαυξημένης Πραγματικότητας (Augmented Reality) και της Κινητής Μάθησης (mobile learning) και ακολουθεί μια βιβλιογραφική επισκόπηση της εφαρμογής των Κωδίκων QR στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στο δεύτερο μέρος της εργασίας, στο ερευνητικό, παρουσιάζεται ο σχεδιασμός, η υλοποίηση και η αξιολόγηση εκπαιδευτικής παρέμβασης που αξιοποιεί την τεχνολογία των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας Γυμνασίου, σε συνδυασμό με το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική στη σχολική τάξη σε συγκεκριμένη σχολική μονάδα. Οι μαθητές/-τριες στη συνέχεια περνούν σε ρόλο δημιουργών: σχεδιάζουν και παίζουν το δικό τους Παιχνίδι Ρόλων, αξιοποιώντας και πάλι τους Κώδικες QR. Τα δεδομένα που συλλέγονται μέσω της συμπλήρωσης ερωτηματολογίου από τους/τις ίδιους/-ες τους/τις μαθητές/-τριες δείχνουν τη θετική ανταπόκριση των μαθητών/-τριών στη χρήση των Κωδίκων QR κατά τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο μπορεί η αξιοποίησή τους να επηρεάσει τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα και τη στάση των μαθητών/-τριών απέναντι σε ένα κοινωνικό πρόβλημα που αντιμετωπίζουν στην καθημερινή τους ζωή, όπως είναι το ζήτημα της ξενοφοβίας.

**Λέξεις-κλειδιά:** κώδικες γρήγορης απόκρισης (QR Codes), νεοελληνική λογοτεχνία, γυμνάσιο, κινητή μάθηση, υπολογιστής ταμπλέτα, ξενοφοβία, επαυξημένη πραγματικότητα, παιχνίδι ρόλων, δημιουργοί παιχνιδιών

### **Abstract**

This diploma thesis explores the application of Quick Response Codes (QR Codes), an emerging technology that provides encoded information for the reading of which a camera device is required, the relevant software offered free of charge and internet connection, during the educational process for the teaching of the subject of Modern Greek Literature in lower secondary education (Gymnasium).

The aim of the research is to draw conclusions about the contribution of QR Codes to the familiarization of students with literary texts, the joy of reading and critical thinking by creating an authentic learning experience in the school environment.

In this context, this thesis initially attempts a brief reference to the didactics of Modern Greek Literature and the use of Information and Communication Technologies (ICT) in the learning process. Then it describes the characteristics of QR Codes, Augmented Reality and Mobile learning. A literature review of the application of QR Codes in the educational process is mentioned and finally the design, implementation and evaluation of an educational intervention that utilizes the technology of QR Codes in the course of Modern Greek Literature of a public Gymnasium, in Athens area, Greece, in combination with the Role-Playing Game (RPG) as a teaching technique in the classroom in a specific school unit is presented. The students are subsequently encouraged to become game makers: they design, implement and play their own Role-Playing Games using the same QR Codes technology. The data collected through the completion of questionnaire by the students themselves show the positive response of the students to the use of QR Codes, when teaching Modern Greek Literature, but also the way in which they can affect the expected learning outcomes and the attitude of students towards a social problem they face in their daily lives, such as the issue of xenophobia.

**Keywords:** quick response codes (QR Codes), modern greek literature, high school, mobile learning, tablet computer, xenophobia, augmented reality, role-playing game, game makers

## **ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ**

Δηλώνω υπεύθυνα ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα έρευνα είναι προϊόν προσωπικής εργασίας. Για τη διεκπεραίωσή της κάθε υποστήριξη αναφέρεται λεπτομερώς. Όλες οι πηγές και λεκτικές αναφορές αναγράφονται στο τελευταίο μέρος της εργασίας, στις βιβλιογραφικές αναφορές.

Η συγγραφέας της εργασίας

Παπαγεωργίου Μαρία

# Πίνακας Περιεχομένων

<b>ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ</b>	<b>1</b>
<b>A. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ</b>	<b>7</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b>	<b>7</b>
1.1 ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	9
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΤΗΣ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ ΣΤΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ</b>	<b>11</b>
2.1 Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΤΟΥ ΚΡΙΤΙΚΟΥ ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ Η ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΗ ΑΝΑΓΝΩΣΗ	12
2.2 Η ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ Η ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΗ ΑΝΑΓΝΩΣΗ	13
2.3 ΤΟ ΔΡΑΜΑ ΚΑΙ ΟΙ ΘΕΑΤΡΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	14
2.4 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ ΩΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΤΕΧΝΙΚΗ ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΗΣ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ	14
2.4.1 Τα στάδια που περιλαμβάνονται στα Παιχνίδια Ρόλων κατά την αξιοποίησή τους ως διδακτικής τεχνικής	16
2.5 Η ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ Η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΤΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ	20
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΟΙ ΤΠΕ ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΗΣ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ</b>	<b>22</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ ΚΩΔΙΚΩΝ QR (QUICK RESPONSE CODES)</b>	<b>24</b>
4.1 ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΚΩΔΙΚΩΝ QR ΣΕ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΠΑΓΧΕΙΡΗΜΕΝΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ	25
4.2 ΚΩΔΙΚΕΣ QR ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ ΜΕΣΩ ΦΟΡΗΤΩΝ ΣΥΣΚΕΥΩΝ (MOBILE LEARNING)	28
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΚΩΔΙΚΩΝ QR ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ</b>	<b>32</b>
5.1 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΚΩΔΙΚΩΝ QR ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΗΣ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ	36
<b>B. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ</b>	<b>38</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ</b>	<b>38</b>
6.1 ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ	38
6.2 ΔΕΙΓΜΑ ΕΡΕΥΝΑΣ	39
6.3 ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΜΕΘΟΔΟΣ	39
6.4 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ	42
6.5 ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΩΝ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ	44
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ</b>	<b>48</b>
7.1 ΤΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ	48
7.2 ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ	50
7.3 ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ	53
7.3.1 1 <sup>η</sup> διδακτική ώρα	53
7.3.2 2 <sup>η</sup> διδακτική ώρα	55
7.3.3 3 <sup>η</sup> διδακτική ώρα	58
7.3.4 4 <sup>η</sup> διδακτική ώρα	62
7.4 ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ	63
7.5 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	65
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8: ΑΝΑΛΥΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ – ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ</b>	<b>67</b>
8.1 ΠΡΟ-ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ (PRE-TEST)	67
8.2 ΜΕΤΑ-ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ (POST-TEST)	68
8.2.1 Ερωτηματολόγια – Ποσοτική και ποιοτική ανάλυση	68
8.2.2 Ερωτήσεις ανοικτού τύπου – Ποιοτική ανάλυση	83
8.3 ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ-ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΡΙΑΣ ΤΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ	91

8.3.1 Προφίλ εκπαιδευτικού	91
8.3.2 Απαντήσεις εκπαιδευτικού	92
8.4 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΠΟ ΆΛΛΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ	93
8.4.1 Έγγραφο ενός λεπτού ( <i>one minute paper</i> ) από τους/τις μαθητές/-τριες	93
8.4.2 Φύλλο αξιολόγησης από την εκπαιδευτικό/παρατηρήτρια	94
8.5 ΣΥΝΟΨΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ	96
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ – ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ</b>	<b>99</b>
9.1 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	99
9.2 ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ	102
<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</b>	<b>103</b>
<b>ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ</b>	<b>110</b>
<b>ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ</b>	<b>112</b>
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α – ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ</b>	<b>113</b>
1 <sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ	113
<i>Πρώτο λογοτεχνικό κείμενο</i>	115
<i>Δραστηριότητες</i>	116
<i>Δεύτερο λογοτεχνικό κείμενο</i>	117
<i>Δραστηριότητες</i>	118
2 <sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ	120
<i>Τρίτο λογοτεχνικό κείμενο</i>	120
<i>Δραστηριότητες</i>	121
3 <sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ	122
<i>Τέταρτο λογοτεχνικό κείμενο</i>	122
<i>Δραστηριότητες</i>	123
4 <sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ	124
<i>Πέμπτο λογοτεχνικό κείμενο</i>	124
<i>Δραστηριότητες</i>	125
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β – ΚΑΡΤΕΣ ΡΟΛΩΝ</b>	<b>126</b>
1 <sup>ο</sup> ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ	126
<i>ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ για την 1<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ</i>	127
<i>ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ για τη 2<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ</i>	128
<i>ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ για την 3<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ</i>	129
<i>ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ για την 4<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ</i>	130
<i>ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ για την 5<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ</i>	131
2 <sup>ο</sup> ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ	132
<i>ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ 1<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ</i>	133
<i>ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ ΓΙΑ ΤΗ 2<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ</i>	134
<i>ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ 3<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ</i>	135
<i>ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ 4<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ</i>	136
<i>ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ 5<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ</i>	137
3 <sup>ο</sup> ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ	138
<i>ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΩΝ</i>	138
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ - ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑ</b>	<b>140</b>
ΕΝΤΥΠΟ ΕΝΥΠΟΓΡΑΦΗΣ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ	140
ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΜΑΘΗΤΩΝ/-ΤΡΙΩΝ	142
ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ	147
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Δ – ΆΛΛΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ</b>	<b>153</b>



ΕΓΓΡΑΦΟ 1΄ ΛΕΠΤΟΥ	153
ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ	154
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ε – ΦΥΛΛΑ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΡΟΛΩΝ</b>	<b>157</b>
1 <sup>ο</sup> ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ	157
2 <sup>ο</sup> ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ	162

## **Κατάλογος Πινάκων**

- Πίνακας 1. Χρήση Επαυξημένης Πραγματικότητας στην τάξη.....σελ. 69
- Πίνακας 2. Συχνότητα χρήσης Επαυξημένης Πραγματικότητας στην τάξη σελ. 70
- Πίνακας 3. Χρήση Επαυξημένης Πραγματικότητας στη Λογοτεχνία.....σελ. 71
- Πίνακας 4. Συχνότητα χρήσης Επαυξημένης Πραγματικότητας στη .....σελ.72  
Λογοτεχνία
- Πίνακας 5. Χρήση Κωδίκων QR στην τάξη.....σελ.72
- Πίνακας 6. Συχνότητα χρήσης Κωδίκων QR στην τάξη..... σελ.73
- Πίνακας 7. Χρήση Κωδίκων QR στη Λογοτεχνία.....σελ.74
- Πίνακας 8. Συχνότητα χρήσης Κωδίκων QR .....σελ. 75  
στη Λογοτεχνία
- Πίνακας 9. Για ποιους λόγους οι μαθητές/-τριες επιθυμούν .....σελ.84  
να χρησιμοποιούνται περισσότερο οι Κώδικες QR
- Πίνακας 10. Δυσκολία των μαθητών/-τριών στη χρήση των Κωδίκων QR...σελ. 86
- Πίνακας 11. Τι αρέσει περισσότερο στους/στις μαθητές/-τριες κατά .....σελ.86  
την αξιοποίηση των Κωδίκων QR στη λογοτεχνία
- Πίνακας 12. Για ποια άλλα μαθήματα ή γενικότερα θέματα βλέπουν.....σελ.90  
οι μαθητές/-τριες κατάλληλους τους Κώδικες QR
- Πίνακας 13. Δημιουργία από τους/τις μαθητές/-τριες παρόμοιας .....σελ. 92  
εκπαιδευτικής εφαρμογής

## **Κατάλογος Γραφημάτων**

- Γράφημα 1. Χρήση Επαυξημένης Πραγματικότητας στην τάξη.....σελ. 69
- Γράφημα 2. Συχνότητα χρήσης Επαυξημένης Πραγματικότητας στην τάξη..σελ. 70
- Γράφημα 3. Χρήση Επαυξημένης Πραγματικότητας στη Λογοτεχνία.....σελ. 71
- Γράφημα 4. Χρήση Κωδίκων QR στην τάξη..... σελ. 73
- Γράφημα 5. Συχνότητα χρήσης Κωδίκων QR στην τάξη.....σελ. 74
- Γράφημα 6. Χρήση Κωδίκων QR στη Λογοτεχνία..... σελ. 75
- Γράφημα 7. Συχνότητα χρήσης Κωδίκων QR .....σελ. 76  
στη Λογοτεχνία
- Γράφημα 8. Κατανόηση των λογοτεχνικών κειμένων μέσω των .....σελ. 77  
Κωδίκων QR
- Γράφημα 9. Πρόσβαση σε πληροφορίες μέσω των Κωδίκων QR..... σελ. 77
- Γράφημα 10. Πιο ενδιαφέρον μάθημα μέσω των Κωδίκων QR.....σελ. 78
- Γράφημα 11. Ανάπτυξη ενσυναίσθησης μέσω των Κωδίκων QR.....σελ. 79
- Γράφημα 12. Καλλιέργεια φιλαναγνωσίας μέσω των Κωδίκων QR.....σελ. 80
- Γράφημα 13. Εύκολος ο χειρισμός των Κωδίκων QR..... σελ. 80
- Γράφημα 14. Βοήθεια από εκπαιδευτικό κατά τη χρήση των Κωδίκων QR...σελ. 81
- Γράφημα 15. Κατανόηση κειμένου μέσω των Κωδίκων QR.....σελ. 82
- Γράφημα 16. Συνεργασία μαθητών/-τριών μέσω των Κωδίκων QR.....σελ. 82

## **Κατάλογος Σχημάτων**

Σχήμα 1.	Προετοιμασία του Παιχνιδιού Ρόλων από τον/την εκπαιδευτικό... σελ.	18
Σχήμα 2.	Προετοιμασία του Παιχνιδιού Ρόλων από τους/τις μαθητές/-τριες .σελ.	19
Σχήμα 3.	Υλοποίηση του Παιχνιδιού Ρόλων.....σελ.	20
Σχήμα 4.	Σχέσεις μεταβλητών εκπαιδευτικής παρέμβασης .....	σελ. 42
Σχήμα 5.	Σύντομη περιγραφή της πειραματικής διαδικασίας .....	σελ. 51
Σχήμα 6.	Οι ρόλοι για το πρώτο Παιχνίδι Ρόλων.....	σελ. 57
Σχήμα 7.	Οι ρόλοι για το δεύτερο Παιχνίδι Ρόλων.....	σελ. 61
Σχήμα 8.	Τι δεν άρεσε στους/στις μαθητές/-τριες από τη χρήση .....	σελ. 88
	των Κωδίκων QR	

## **Κατάλογος Εικόνων**

Εικόνα 1.	Ο Κώδικας QR.....	8
Εικόνα 2.	Πώς δουλεύει ο Κώδικας QR;.....	24
Εικόνα 3.	Αξιοποίηση φορητών συσκευών για τη σάρωση των Κωδίκων QR.....	30
Εικόνα 4.	Εικόνες σχολικού βιβλίου με δυνατότητες επαυξημένης τεχνολογίας .....	55
Εικόνα 5.	Εικόνα σχολικού βιβλίου με δυνατότητα επαυξημένης τεχνολογίας .....	59

## A. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Εισαγωγή

Η διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο, σύμφωνα με το νέο Πρόγραμμα Σπουδών (ΠΣ) του 2021 (ΦΕΚ 5871/τ.Β'/15-12-2021), αποσκοπεί μέσω της βιωματικής-διερευνητικής μάθησης<sup>1</sup> στην αλληλεπίδραση των μαθητών/-τριών με το λογοτεχνικό κείμενο για την ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης του λογοτεχνικού κειμένου. Κατά τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας επιδιώκεται οι μαθητές/-τριες να αντιλαμβάνονται τον λογοτεχνικό λόγο, να εκφράζουν προβληματισμούς, να ασκούν την κριτική τους σκέψη και τη δημιουργικότητά τους, να κατανοούν την ετερότητα μέσω της ενσυναίσθησης και να εμπλέκονται σε δραστηριότητες για την καλλιέργεια της φιλιανγνωσίας σε ένα συνεργατικό και παραγωγικό περιβάλλον μάθησης. Για την κινητοποίηση των μαθητών/-τριών, επιλέγεται η παιγνιώδης προσέγγιση του λογοτεχνικού κειμένου μέσα από δραστηριότητες, που αξιοποιούν πέραν του υλικού που υπάρχει στο σχολικό βιβλίο και επιπλέον ψηφιακό υλικό (φωτογραφίες, ηχογραφημένες αναγνώσεις από τους/τις ίδιους/-ες τους/τις συγγραφείς/ποιητές/-τριες ή από ηθοποιούς, κινηματογραφικές ταινίες, βιντεοσκοπημένες θεατρικές παραστάσεις, μελοποιημένες εκδοχές των κειμένων), καθώς και τεχνικές της Παιδαγωγικής του Θεάτρου<sup>2</sup>, που δίνουν τη δυνατότητα στους/στις μαθητές/-τριες να βιώσουν τον κόσμο των κειμένων.

Στο ΠΣ του 2021, αλλά και στις οδηγίες διδασκαλίας του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας<sup>3</sup> προβλέπεται η αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ), οι οποίες δίνουν τη δυνατότητα για συνομιλία του λογοτεχνικού κειμένου με τις άλλες τέχνες (ζωγραφική, μουσική, κινηματογράφος κ.ά.) και διευρύνουν την ποικιλία των δραστηριοτήτων που μπορούν να υλοποιηθούν μέσα στη σχολική τάξη. Οι μαθητές/-τριες στο πλαίσιο της διδασκαλίας του λογοτεχνικού κειμένου επιδιώκεται να

---

<sup>1</sup> Βιωματική Μάθηση είναι η μάθηση που δίνει έμφαση στον ρόλο της εμπειρίας των μαθητών/-τριών στη διαδικασία της μάθησης (Δεδούλη, 2002). Διερευνητική Μάθηση είναι η μάθηση που μπορεί να οριστεί ως μια διαδικασία ανακάλυψης γνώσεων με τον/την μαθητή/-τρια να διατυπώνει υποθέσεις και να τις δοκιμάζει διεξάγοντας πειράματα ή κάνοντας παρατηρήσεις (Τζιμογιάννης, 2019). Σχετικά με τη Βιωματική Μάθηση βλ. κεφάλαιο 2.2. επιπροσθέτως.

<sup>2</sup> Η αξιοποίηση του θεάτρου ως καλλιτεχνικής έκφρασης και παιδαγωγικής μεθόδου στην εκπαίδευση.

<sup>3</sup> Οδηγίες για τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας των Ημερησίων και των Εσπερινών Γυμνασίων για το σχολικό έτος 2022-2023 (Εγγραφο Αρ.Πρωτ. 107956/Δ2/06-09-2022).

αξιοποιούν ψηφιακά εργαλεία για την εμπλοκή τους σε ερευνητικές δραστηριότητες ανάγνωσης, δημιουργικής γραφής, καλλιτεχνικής δράσης, διαδικτυακής επικοινωνίας.

Οι Κώδικες Γρήγορης Απόκρισης (Quick Response Codes, QR Codes)<sup>4</sup> αποτελούν ένα τεχνολογικό εργαλείο, το οποίο αποτελείται από έναν γραμμικό κώδικα δύο διαστάσεων, που μπορεί να αποθηκεύσει κωδικοποιημένες πληροφορίες (κείμενο, εικόνες, διεύθυνση URL<sup>5</sup>, βίντεο ή άλλα δεδομένα) για την ανάγνωση των οποίων απαιτείται μόνο μια συσκευή με κάμερα, το σχετικό λογισμικό και σύνδεση στο Διαδίκτυο (Παπαδάκης & Ορφανάκης, 2013). Αν και αναπτύχθηκαν για τον έλεγχο της παραγωγής εξαρτημάτων αυτοκινήτων, οι Κώδικες QR χρησιμοποιούνται πλέον σε πολλά άλλα πεδία (Tiwari, 2016), όπως για παράδειγμα στην εκπαίδευση. Οι Κώδικες QR μπορούν να συνδέουν τον πραγματικό κόσμο (π.χ. ένα κείμενο) με τον ψηφιακό (π.χ. έναν δικτυακό τόπο ή ένα βίντεο). Για αυτό και αξιοποιούνται στην ανάπτυξη εφαρμογών Επαυξημένης Πραγματικότητας (Augmented Reality, AR), μιας αναδυόμενης τεχνολογίας που επαυξάνει τον πραγματικό κόσμο μέσω ψηφιακών πληροφοριών. Η αντίληψη της Επαυξημένης Πραγματικότητας ως έννοιας και όχι ως είδος τεχνολογίας θα ήταν πιο παραγωγική για τους εκπαιδευτικούς, τους ερευνητές και τους σχεδιαστές τέτοιων εφαρμογών (Wu, Lee, Chang & Liang, 2013).



Εικόνα 1: Κώδικας QR

Πηγή: [QR.net - Your QR code generator to create QR codes](https://www.qr.net)

---

<sup>4</sup> Εφεξής Κώδικες QR

<sup>5</sup> Uniform Resource Locator

Ο τρόπος λειτουργίας των Κωδίκων QR, τα οφέλη που αποκομίζουν οι μαθητές/-τριες Γυμνασίου στο πλαίσιο εφαρμογής διδακτικής παρέμβασης με βάση τις αρχές του ΠΣ του 2021, αλλά και οι δυσκολίες που τυχόν αντιμετωπίζουν κατά την αξιοποίησή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία, συγκεκριμένα στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, αναφέρονται αναλυτικά στα κεφάλαια που ακολουθούν.

### **1.1 Σκοπός της έρευνας**

Για την παρούσα εργασία υλοποιείται έρευνα σε δημόσιο Γυμνάσιο αστικής περιοχής της Αττικής με τη συμμετοχή 21 μαθητών/-τριών από τη Β΄ Γυμνασίου. Συγκεκριμένα σκοπός της έρευνας είναι να διερευνηθεί η αποτελεσματικότητα της αξιοποίησης των Κωδίκων QR σε συνδυασμό με την διδακτική τεχνική του Παιχνιδιού Ρόλων, κατά την εκπαιδευτική διαδικασία στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, με στόχο την αναζήτηση και εύρεση ενός αποτελεσματικού τρόπου ενσωμάτωσής τους στη μαθησιακή διαδικασία. Επίσης σκοπός είναι η διερεύνηση της στάσης των μαθητών/-τριών απέναντι στη συγκεκριμένη τεχνολογία και διδακτική τεχνική, σε σχέση με το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας.

Για την επίτευξη του σκοπού της έρευνας σχεδιάζεται και υλοποιείται εκπαιδευτική παρέμβαση, που στηρίζεται στην αξιοποίηση της τεχνολογίας Κωδίκων QR σε συνδυασμό με την διδακτική τεχνική του Παιχνιδιού Ρόλων. Οι κώδικες QR εισάγονται μέσω έντυπου φύλλου εργασίας, και επιτυγχάνουν τη σύνδεση και επαύξηση του περιεχομένου των λογοτεχνικών κειμένων από το σχολικό βιβλίο (συγκεκριμένα, του προβλήματος που αντιμετωπίζουν οι ήρωες της ιστορίας) με ψηφιακές πληροφορίες. Στη συγκεκριμένη εκπαιδευτική παρέμβαση, το Παιχνίδι Ρόλων αξιοποιείται ως διδακτική τεχνική. Καινοτομικό στοιχείο της παρέμβασης είναι ότι περιλαμβάνει δύο φάσεις, στην πρώτη εκ των οποίων οι μαθητές έχουν το ρόλο του παίκτη (game players), δηλαδή παίζουν Παιχνίδι Ρόλων σχεδιασμένο από την εκπαιδευτικό (γράφουσα), ενώ στη δεύτερη φάση περνούν οι ίδιοι σε ρόλο δημιουργού (game makers): σχεδιάζουν, αναπτύσσουν και παίζουν δικό τους Παιχνίδι Ρόλων, αξιοποιώντας την ίδια τεχνολογία κωδίκων QR και παραμένοντας στην ίδια θεματική που καθορίζουν τα επιλεγμένα κείμενα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας.

Τα ερευνητικά ερωτήματα που διατυπώνονται κατά τον σχεδιασμό της εκπαιδευτικής παρέμβασης είναι, αν οι μαθητές/-τριες, μέσω της χρήσης των Κωδίκων QR και της συμμετοχής σε Παιχνίδια Ρόλων, κατά την προσέγγιση των λογοτεχνικών κειμένων:

- α) αντιλαμβάνονται αποτελεσματικότερα το περιεχόμενο των λογοτεχνικών κειμένων (γνωσιακός τομέας),
- β) αποκτούν θετική στάση προς την ανάγνωση λογοτεχνικών βιβλίων (μεταγνωστικός τομέας),
- γ) αναπτύσσουν την κριτική τους σκέψη, την πολυπολιτισμική τους συνείδηση και την ικανότητα ενσυναίσθησης, παίζοντας και σχεδιάζοντας Παιχνίδια Ρόλων, τα οποία αξιοποιούν την τεχνολογία των Κωδίκων QR και σχετίζονται με το περιεχόμενο των λογοτεχνικών κειμένων (συναισθηματικός τομέας),
- δ) συνεργάζονται και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους κατά την επεξεργασία των ενσωματωμένων ψηφιακών πληροφοριών στους Κώδικες QR αλλά και κατά το σχεδιασμό και υλοποίηση του δικού τους Παιχνιδιού Ρόλων (κοινωνικός τομέας).

Στο θεωρητικό μέρος της εργασίας προηγείται μια αναφορά στη σύγχρονη διδακτική της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και στη στενή της σχέση με τις ΤΠΕ. Έπειτα αποσαφηνίζονται τα χαρακτηριστικά της τεχνολογίας των Κωδίκων QR και η σχέση τους με την Επαυξημένη Πραγματικότητα και τη Μάθηση μέσω φορητών συσκευών, την Κινητή ή Φορητή Μάθηση (mobile learning) και ακολουθεί μια βιβλιογραφική επισκόπηση των δυνατοτήτων αξιοποίησης των Κωδίκων QR στην εκπαίδευση και συγκεκριμένα στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας. Στο ερευνητικό μέρος παρουσιάζεται το ερευνητικό πλαίσιο, ο σχεδιασμός και η υλοποίηση εκπαιδευτικής παρέμβασης με τη χρήση των Κωδίκων QR και του Παιχνιδιού Ρόλων στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας Γυμνασίου, σε ένα μη τυχαίο δείγμα μαθητών/-τριών, καθώς και η αξιολόγηση της συγκεκριμένης παρέμβασης μέσα από τη συμπλήρωση ερωτηματολογίων από τους/τις ίδιους/-ιες τους/τις μαθητές/-τριες (με τη συγκατάθεση των γονέων). Τέλος μετά την επεξεργασία και ανάλυση των δεδομένων, παρουσιάζονται τα συμπεράσματα που προέκυψαν από τα δεδομένα της έρευνας, εξετάζεται η αποτελεσματικότητα της χρήσης των Κωδίκων QR και της διδακτικής τεχνικής του Παιχνιδιού Ρόλων στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας για το Γυμνάσιο και διατυπώνονται προτάσεις για περαιτέρω έρευνα.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η διδακτική της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο

Σύμφωνα με το νέο ΠΣ του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας των Α΄, Β΄ και Γ΄ τάξεων Γυμνασίου (ΦΕΚ 58771/τ. Β΄/15-12-2021), που από το σχολικό έτος 2023 έως 2024 θα εφαρμοστεί σε όλα τα Γυμνάσια της χώρας<sup>6</sup>, η διδακτική της Λογοτεχνίας έχει ως στόχο την ενεργό εμπλοκή των μαθητών/-τριών με την εμπειρία της ανάγνωσης, η οποία συνιστά δημιουργική πράξη, καθώς ισοδυναμεί με μια πολύπλοκη διαδικασία διαλόγου των μαθητών/-τριών με τις αξίες του λογοτεχνικού κειμένου. Οι μαθητές/-τριες, αλληλεπιδρώντας με το λογοτεχνικό κείμενο, εκφράζουν τα συναισθήματα και τους προβληματισμούς τους, σε ένα συνεργατικό και παραγωγικό περιβάλλον μάθησης.

Κατά την αλληλεπίδρασή τους με το λογοτεχνικό κείμενο οι μαθητές/-τριες εξοικειώνονται με τον λογοτεχνικό λόγο, αξιοποιούν τις εμπειρίες τους και προσεγγίζοντας το λογοτεχνικό κείμενο κριτικά, αιτιολογούν τις σκέψεις τους. Με την ανάγνωση του λογοτεχνικού κειμένου επιδιώκεται η ευαισθητοποίηση των μαθητών/-τριών σχετικά με τον κόσμο που αναπαρίσταται σε αυτό, καθώς και η αξιολόγηση των αντιλήψεων που εκφράζονται στο συγκεκριμένο λογοτεχνικό κείμενο, ώστε να αποκτήσουν σταδιακά συνείδηση ενεργού και δημοκρατικού πολίτη. Επιπλέον στόχος της προσέγγισης ενός λογοτεχνικού κειμένου είναι η καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας, μέσω της εμπλοκής των μαθητών/-τριών σε παιγνιώδεις δραστηριότητες και της αξιοποίησης ψηφιακών εργαλείων.

Η μάθηση κατά την προσέγγιση του λογοτεχνικού κειμένου έχει ανακαλυπτικό χαρακτήρα. Στο πλαίσιο αυτό, οι μαθητές/-τριες, μέσω κατάλληλων διδακτικών δραστηριοτήτων, καλούνται να αρχίσουν με το κείμενο έναν ερμηνευτικό διάλογο, να διερευνήσουν δηλαδή το τι λέει το λογοτεχνικό κείμενο, πού και πώς το λέει, για να μπορέσουν να βιώσουν το περιεχόμενό του, να το κατανοήσουν, να του αποδώσουν νόημα, σύμφωνα με τα δικά τους βιώματα και τελικά να το απολαύσουν. Στη φάση αυτή ο/η εκπαιδευτικός προσπαθεί να κάνει τους/τις μαθητές/-τριες πιο προσεκτικούς αναγνώστες, ενθαρρύνοντας τις διαφορετικές αναγνώσεις των μαθητών/-τριών και τη διερεύνηση των

---

<sup>6</sup> Κατά τα σχολικά έτη 2021-2022 και 2022-2023 το συγκεκριμένο ΠΣ εφαρμόζεται πιλοτικά-σε συνδυασμό με τα ισχύοντα Προγράμματα Σπουδών-σε όλα τα Πρότυπα και Πειραματικά Γυμνάσια της χώρας (ΦΕΚ 58771/τ. Β΄/15-12-2021).

ποικίλων ερμηνευτικών εκδοχών, αποβλέποντας στην καλλιέργεια του κριτικού στοχασμού.

Για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας προτείνεται η συνεργατική μάθηση, η οποία συμβάλλει στη δημιουργία κινήτρων στους/στις μαθητές/-τριες για την απόκτηση γνώσεων μέσω της δράσης και η κατ' εναλλαγή αξιοποίηση της ερμηνευτικής μεθόδου, *«που έχει ως στόχο την κατανόηση του όλου μέσα από την ανάλυση των μερών, με τις τεχνικές που προκύπτουν: α) από τις αναγνωστικές θεωρίες, οι οποίες εστιάζουν στο πώς ο/η ίδιος/-α ο/η αναγνώστης/-τρια προσλαμβάνει το λογοτεχνικό κείμενο με βάση τα δικά του βιώματα, β) από τη Νέα Κριτική Θεωρία, σύμφωνα με την οποία το κείμενο αποτελεί μια αυτοτελή δημιουργία και γ) από τις θεωρίες που συγκροτούν την Αφηγηματολογία»* (ΦΕΚ 5871/τ.Β'/15-12-2021).

## **2.1 Η Παιδαγωγική του Κριτικού Γραμματισμού και η λογοτεχνική ανάγνωση**

Η Λογοτεχνία *«ως πολιτισμικό πεδίο επιτρέπει στον άνθρωπο να αντιληφθεί τη ζωή στην πολλαπλότητά της»* (ΦΕΚ 5871/τ.Β'/15-12-2021/σ. 75015). Ο Κριτικός Γραμματισμός βοηθά τους/τις αναγνώστες/-στριες να εστιάσουν πέρα από τις λέξεις και να καταλάβουν πώς λειτουργεί το κείμενο σε επίπεδο γλωσσικό, κοινωνικοπολιτικό και πολιτισμικό, διευρύνοντας τις εμπειρίες τους μέσω των πολλαπλών οπτικών στην επεξεργασία των κειμένων (Malafandis, 2017). Μέσω της κριτικής ανάγνωσης των λογοτεχνικών κειμένων οι αναγνώστες/-τριες αλληλεπιδρούν με τα κείμενα, μορφοποιώντας, τροποποιώντας και ανασυνθέτοντας την κοινωνική εμπειρία που διαθέτουν. Οι πρακτικές ανάγνωσης των λογοτεχνικών κειμένων στο πλαίσιο του Κριτικού Γραμματισμού αποτελούν διαφορετικούς τρόπους οργάνωσης της εμπειρίας των μαθητών/τριών γύρω από τα κείμενα. Τέτοιες διδακτικές πρακτικές μπορεί να είναι: η σύγκριση κειμένων με παρόμοιο θέμα, η διερεύνηση των κειμένων σε σχέση με τις προσδοκίες των μαθητών/-τριών, ώστε να φανούν οι αντιλήψεις που συνδέονται με αυτές τις προσδοκίες, η απόδοση διαφορετικού τέλους της ιστορίας ενός κειμένου, ώστε να φανερωθούν οι υπολανθάνουσες αξίες και κοινωνικές προσδοκίες, η πρόταση διαφορετικών τρόπων προσέγγισης του θέματος που προσεγγίζεται στο κείμενο (εναλλαγή οπτικής γωνίας), τα Παιχνίδια Ρόλων και οι κριτικές συζητήσεις που έχουν ως στόχο την ενθάρρυνση των μαθητών/-τριών να θέτουν ερωτήματα που προκαλούν προβληματισμό (Παπαρούση, 2014).

## 2.2 Η Βιωματική Μάθηση και η λογοτεχνική ανάγνωση

Η Βιωματική Μάθηση αφορά τη μάθηση που περιλαμβάνει δράση. Οι μαθητές/-τριες μαθαίνουν μέσω της προσωπικής τους εμπειρίας και συμμετοχής στη μαθησιακή διαδικασία. Στο πλαίσιο της ανάγνωσης, μέσα από την παιδαγωγική της Βιωματικής Μάθησης, οι μαθητές/-τριες έχουν τη δυνατότητα να διερευνήσουν και να ανακαλύψουν το νόημα του κειμένου, μέσα από την προσωπική τους εμπειρία. Με τον τρόπο αυτό η ανάγνωση παύει να θεωρείται ως μια διαδικασία που έχει ως στόχο την αναζήτηση συγκεκριμένων πληροφοριών στο κείμενο για την απάντηση των ερωτήσεων στο τέλος του κειμένου (Abdul Rahim, Azizan & Ishak, 2020).

Η παιδαγωγική προσέγγιση της Βιωματικής Μάθησης συμβάλλει, μέσω της αμφισβήτησης της προηγούμενης εμπειρίας, της ανατροφοδότησης και του αναστοχασμού, στην εξάσκηση των μαθητών/-τριών στις ήπιες δεξιότητες (soft skills), όπως είναι η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων και η λήψη αποφάσεων (Abdul Rahim et al., ό.π.). Η Βιωματική Μάθηση περιλαμβάνει τέσσερις φάσεις: α) στη φάση όπου ο/η μαθητής/-τρια εστιάζει σε συγκεκριμένη εμπειρία, (concrete experience), β) στη φάση της αναστοχαστικής παρατήρησης (reflective observation), όπου οι μαθητές/-τριες προβληματίζονται, παρατηρούν και επεξεργάζονται τη μαθησιακή εμπειρία από διάφορες οπτικές γωνίες, γ) τη φάση της αφηρημένης θεωρητικής σύλληψης (abstract conceptualization), όπου η γνώση που αποκτάται από την τρέχουσα εμπειρία ενσωματώνεται με την προηγούμενη γνώση και δ) τη φάση της εφαρμογής (active experimentation), στην οποία οι μαθητές/-τριες εφαρμόζουν τη νέα γνώση που αποκτούν από την παρατήρηση και τον αναστοχασμό σε νέες καταστάσεις μέσα από τη λήψη αποφάσεων και επίλυση προβλημάτων (Abdul Rahim et al., ό. π.).

Η Βιωματική Μάθηση ενισχύει την εμπλοκή των μαθητών/-τριών στη μαθησιακή διαδικασία και περιλαμβάνει διάφορες μεθόδους διδασκαλίας, όπως την εργασία σε μικρές ομάδες, το Παιχνίδι Ρόλων, συζητήσεις και προσομοιώσεις. Το Παιχνίδι Ρόλων θεωρείται από τους ερευνητές ως μια αποτελεσματική στρατηγική Βιωματικής Μάθησης, καθώς ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών/-τριών και την ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης με την κριτική ανάγνωση κειμένων που χρησιμοποιούνται ως προπαρασκευαστικό υλικό (Stevens, 2015).

### 2.3 Το Δράμα και οι θεατρικές τεχνικές στην εκπαίδευση

Το Δράμα στην εκπαίδευση αναφέρεται στη χρήση θεατρικών τεχνικών για την υποστήριξη και βελτιστοποίηση της μάθησης στην τάξη. Οι θεατρικές τεχνικές όπως το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτικές τεχνικές συμβάλλουν στην ενίσχυση της συναισθηματικής νοημοσύνης των μαθητών/-τριών, καθώς και στην καλλιέργεια της αυτοπεποίθησης, της περιέργειας, του αυτοελέγχου και της ικανότητάς τους για επικοινωνία και συνεργασία (Van de Water, 2021).

Το Δράμα στην εκπαίδευση διαφέρει από το θέατρο που παίζεται σύμφωνα με ένα σενάριο μπροστά σε κοινό. Το εκπαιδευτικό Δράμα περιλαμβάνει ολόκληρη την τάξη σε αυτοσχέδιους ρόλους μέσα σε ένα φανταστικό πλαίσιο. Στο εκπαιδευτικό Δράμα κάθε μαθητής/-τρια που υποδύεται έναν ρόλο όχι μόνο συμμετέχει, αλλά και παρατηρεί κατά την αλληλεπίδρασή του με τους άλλους ρόλους. Κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού Δράματος ο/η εκπαιδευτικός της τάξης, παρακολουθώντας τις ενέργειες και τις αντιδράσεις των μαθητών/-τριών που συμμετέχουν στους ρόλους, μπορεί να διαμορφώσει εκ νέου το φανταστικό πλαίσιο, για να δημιουργήσει μια ακολουθία δραματικής δράσης. Στο εκπαιδευτικό Δράμα η μάθηση προκύπτει από τις επιλογές και τις αποφάσεις που λαμβάνονται κατά τον αυτοσχεδιασμό (Andersen, 2004).

Τέλος οι μέθοδοι του εκπαιδευτικού Δράματος έχουν τη δυνατότητα να δημιουργούν εντός της τάξης «κόσμους», που μοιάζουν με τον πραγματικό για την υποστήριξη της μαθησιακής διαδικασίας με την υιοθέτηση στοιχείων από αυθεντικά περιβάλλοντα (Andersen, ό.π.).

### 2.4 Το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας

Κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, ο/η εκπαιδευτικός καλείται, σύμφωνα με το ΠΣ του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας του 2021 (ΦΕΚ 58771/τ. Β'/15-12-2021), να αξιοποιεί διδακτικές μεθόδους, που επιτρέπουν στους/στις μαθητές/-τριες *«να αντιμετωπίζουν την αναγνωστική και ερμηνευτική προσέγγιση του λογοτεχνικού κειμένου ως πρόκληση, ως δημιουργικό πρόβλημα και ως παιχνίδι»*, αποσκοπώντας στην εμπλοκή των μαθητών/-τριών στη μαθησιακή διαδικασία, στην αξιοποίηση των βιωμάτων τους, στην καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων και στην αισθητική τους απόλαυση.

Το Παιχνίδι Ρόλων ορίζεται ως συμμετοχή σε προσομοιωμένες κοινωνικές καταστάσεις που έχουν σκοπό να διερευνήσουν καταστάσεις από την πραγματική ζωή και προσφέρεται για την ανάπτυξη της ευαισθησίας των μαθητών/-τριών (Cohen, Manion & Morrison, 2002).

Τα Παιχνίδια Ρόλων προέρχονται από το κοινωνιόδραμα (Μπαγιάτη, 2014) και αξιοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία για την επίλυση προβλημάτων με τη βιωματική εμπλοκή των μαθητών/-τριών. Οι μαθητές/-τριες δουλεύοντας σε ομάδες, υποδυόμενοι/-ες ρόλους κοινωνικών ομάδων με αντίθετες απόψεις, δραματοποιούν μια συγκρουσιακή κατάσταση της πραγματικής ζωής, με προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα την ανάπτυξη των δεξιοτήτων της πρωτοβουλίας, της επικοινωνίας, της επίλυσης προβλημάτων και της συνεργασίας σε ομάδες. Επιπλέον, οι μαθητές/-τριες κατά τη διάρκεια ενός Παιχνιδιού Ρόλων έρχονται σε επαφή με διάφορες πτυχές του προβλήματος προς επίλυση και έχουν τη δυνατότητα να διερευνήσουν τα δικά τους συναισθήματα, στάσεις και αξίες. Οι δεξιότητες αυτές καλλιεργούνται τόσο κατά το παίξιμο όσο και κατά τη σχεδίαση ενός τέτοιου παιχνιδιού.

Ως διδακτική τεχνική τα Παιχνίδια Ρόλων καλλιεργούν την ενεργητική μάθηση (Active Learning) (Westrup & Planander, 2013), η οποία δίνει έμφαση στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων των μαθητών/-τριών και στην καλλιέργεια της κριτικής και δημιουργικής σκέψης (Bonwell, Eison, 1991). Ιδιαίτερα η φαντασία, η επινοητικότητα και η δημιουργικότητα καλλιεργούνται όταν οι μαθητές/-τριες περνούν σε ρόλο δημιουργού παιχνιδιών, σχεδιάζοντας το δικό τους παιχνίδι.

Στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας τα Παιχνίδια Ρόλων συμβάλλουν στη διερεύνηση του προβλήματος που κατευθύνει τη δράση των αφηγηματικών ηρώων και στην αναζήτηση τρόπων επίλυσής του. Οι μαθητές/-τριες στο πλαίσιο του παιχνιδιού μεταφέρονται νοητά σε πλασματικούς τόπους, αναλαμβάνουν ρόλους, ταυτίζονται με τους λογοτεχνικούς χαρακτήρες και αναπτύσσουν την κριτική τους ικανότητα, αποδομώντας το λογοτεχνικό κείμενο και οικοδομώντας καινούρια νοήματα (Μπαγιάτη, 2014).

Ο/η εκπαιδευτικός, πριν αξιοποιήσει τα Παιχνίδια Ρόλων ως διδακτική τεχνική, πρέπει να σκεφτεί, γιατί να χρησιμοποιήσει ένα Παιχνίδι Ρόλων κατά τη διδασκαλία του, πότε να το χρησιμοποιήσει και πώς να το οργανώσει (Westrup & Planander, ό.π.). Μέσα από τα Παιχνίδια Ρόλων ο/η εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να διερευνήσει την ανταπόκριση των μαθητών/-τριών στο πρόβλημα που θέτει το λογοτεχνικό κείμενο, να αξιοποιήσει τα

βιώματα των μαθητών/-τριών, δημιουργώντας ένα αυθεντικό πεδίο δράσης και να ενισχύσει την αλληλεπίδραση των μαθητών/-τριών μέσα στη σχολική τάξη.

Τα Παιχνίδια Ρόλων συμβάλλουν στην καλύτερη επικοινωνία και στην ανάπτυξη της ενσυναίσθησης των μαθητών/-τριών (Rosell, 2005), καθώς ανάλογα με τον κοινωνικό ρόλο που υποδύονται, οι μαθητές/-τριες μπαίνουν στη θέση των άλλων. Σε έρευνα για το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική φαίνεται ότι ενθαρρύνεται η εμπλοκή των μαθητών/-τριών σε συζήτηση, μέσα από το Παιχνίδι Ρόλων, υποδυόμενοι τον ρόλο του γονέα που το παιδί τους έχει πέσει θύμα σχολικού εκφοβισμού (Rosell, ό.π.).

Σύμφωνα με έρευνα των Cook, Dow & Hammer (2017) η μεγαλύτερη δυσκολία για την υλοποίηση μιας δραστηριότητας με Παιχνίδι Ρόλων είναι ο χρόνος που απαιτείται για την προετοιμασία και την εφαρμογή της στη σχολική τάξη. Η χρήση, ωστόσο, της τεχνολογίας μπορεί να βοηθήσει τους/τις εκπαιδευτικούς που έχουν σχεδιάσει μια δραστηριότητα που περιλαμβάνει Παιχνίδι Ρόλων να διαχειριστούν τον διδακτικό χρόνο αποτελεσματικότερα κατά την υλοποίησή της.

Ένας από τους άξονες προβληματισμού γύρω από τον οποίο οργανώνεται το περιεχόμενο του γνωστικού αντικείμενου της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, σύμφωνα με το νέο ΠΣ του 2021 (ΦΕΚ 58771/τ. Β'/15-12-2021), είναι η κοινωνική ζωή, όπου ένα από τα θέματα τα οποία πραγματεύεται είναι το κοινωνικό πρόβλημα της ξενοφοβίας, το αίσθημα φόβου δηλαδή προς τους ξένους. Η ξενοφοβία είναι ένα ζήτημα που μπορεί να οδηγήσει τους/τις μαθητές/-τριες σε συγκρουσιακές καταστάσεις στην καθημερινή τους ζωή. Για αυτό και τα Παιχνίδια Ρόλων μπορούν να αξιοποιηθούν στη διδακτική της συγκεκριμένης ενότητας για την καλλιέργεια της διαπολιτισμικής συνείδησης των μαθητών/-τριών, καθώς συμβάλλουν στην καλύτερη επικοινωνία και στην ανάπτυξη της ενσυναίσθησης των μαθητών/-τριών (Στιβακτά, 2019). Σε έρευνα των Mikander & Hummelstedt-Djedou (2018) σε σχολείο στη Φιλανδία το Παιχνίδι Ρόλων χρησιμοποιείται ως διδακτική τεχνική για την αντιμετώπιση και εξάλειψη των ρατσιστικών διακρίσεων.

#### **2.4.1 Τα στάδια που περιλαμβάνονται στα Παιχνίδια Ρόλων κατά την αξιοποίησή τους ως διδακτικής τεχνικής**

Τα Παιχνίδια Ρόλων αξιοποιούνται σε διάφορες φάσεις της εκπαιδευτικής δραστηριότητας (Φλογαΐτη, Λιαράκου & Γαβριλάκης, 2021):

- α. Κατά την έναρξη: για την προσέλκυση του ενδιαφέροντος των μαθητών/-τριών, όσο και για την αποτύπωση των προηγούμενων γνώσεων και στάσεων τους σχετικά με το προς διαπραγμάτευση θέμα,
- β. Κατά τη διάρκεια: ως στοιχείο ενίσχυσης και βελτίωσης της μαθησιακής διαδικασίας, και
- γ. Στο τέλος: ως εργαλείο σύνθεσης και αξιολόγησης των διαφορετικών απόψεων, στάσεων και αξιών των μαθητών/-τριών, καθώς και εξαγωγής/ελέγχου των συμπερασμάτων.

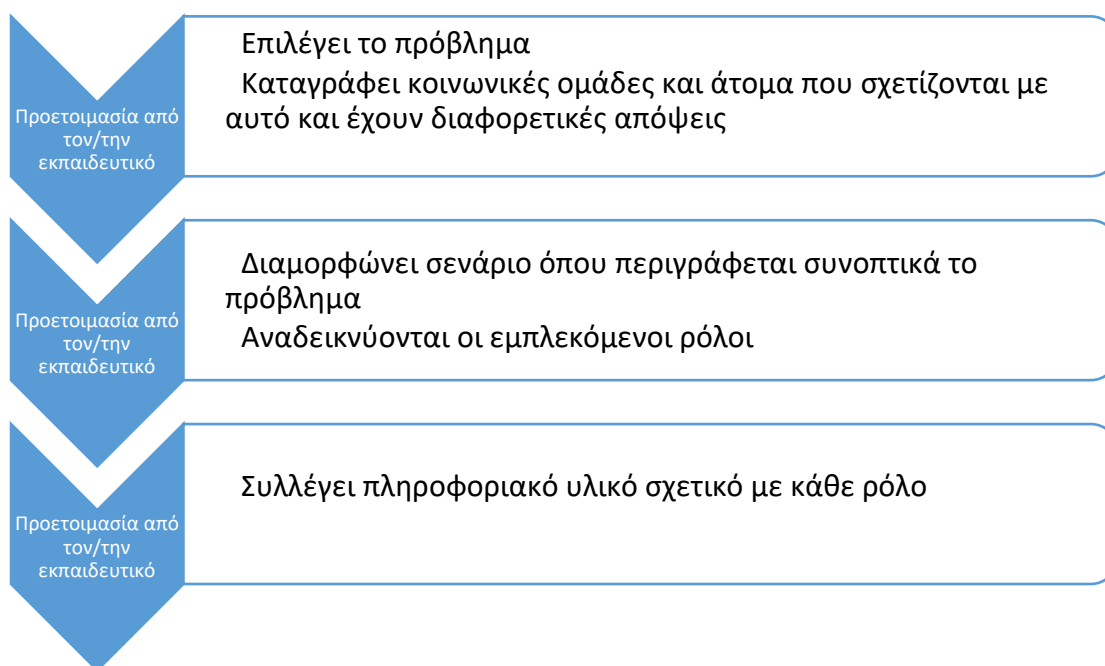
Τα Παιχνίδια Ρόλων περιλαμβάνουν τις ακόλουθες φάσεις:

#### **α) Τον σχεδιασμό**

Στη φάση αυτή επιλέγεται ένα κοινωνικό ζήτημα που σχετίζεται με την καθημερινή ζωή των μαθητών/-τριών. Το ζήτημα αυτό μπορεί να συνδέεται με έναν προβληματισμό που εξέφρασε ένας/μία μαθητής/-τρια, με ένα επίκαιρο ζήτημα που απασχολεί την κοινότητα ή συζητείται στα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Έπειτα με βάση το συγκεκριμένο θέμα καθορίζονται οι μαθησιακοί στόχοι του Παιχνιδιού Ρόλων. Στη συνέχεια ακολουθεί η προετοιμασία του παιχνιδιού από τον/την εκπαιδευτικό. Πρώτα διαμορφώνεται το σενάριο του παιχνιδιού, το οποίο συγκεκριμενοποιεί το θέμα και περιγράφει την κατάσταση του θέματος, γύρω από την οποία οι συμμετέχοντες/-ουσες συζητούν/επιχειρηματολογούν και για την οποία πρέπει να λάβουν μια απόφαση. Διακόσιες λέξεις αρκούν για τη διατύπωση ενός καλού σεναρίου, που περιγράφει την κατάσταση και τις επιμέρους πτυχές της, οι οποίες αναδεικνύουν τα σημεία σύγκρουσης, ενώ καταλήγει στο κεντρικό ζήτημα (ή ερώτημα) για το οποίο πρέπει να ληφθεί μια απόφαση (Φλογαΐτη, Λιαράκου & Γαβριλάκης, 2021). Το σενάριο παρουσιάζεται στους/στις συμμετέχοντες/-ουσες είτε μέσω ανοικτής ανάγνωσης είτε μοιράζοντας το σχετικό κείμενο σε έντυπη μορφή. Τα περισσότερα Παιχνίδια Ρόλων γράφονται για συγκεκριμένες ανάγκες και εντάσσονται σε ένα συγκεκριμένο πρόγραμμα μαθημάτων (Cohen et al., 2002).

Ακολουθεί ο προσδιορισμός των ρόλων, μέσω συζήτησης ή καταγισμού ιδεών, που εμπλέκονται στο σενάριο και έχουν αντικρουόμενα συμφέροντα γύρω από το θέμα που έχει επιλεχθεί. Για τον προσδιορισμό των ρόλων συνεργάζεται ο/η εκπαιδευτικός με τους/τις μαθητές/-τριες. Έξι ρόλοι δημιουργούν μια καλή δυναμική στο παιχνίδι (Φλογαΐτη, Λιαράκου & Γαβριλάκης, 2021). Ομάδες μαθητών/-τριών αναλαμβάνουν να εκπροσωπήσουν έναν ρόλο. Η κατανομή των ρόλων γίνεται είτε με τυχαίο τρόπο είτε τους

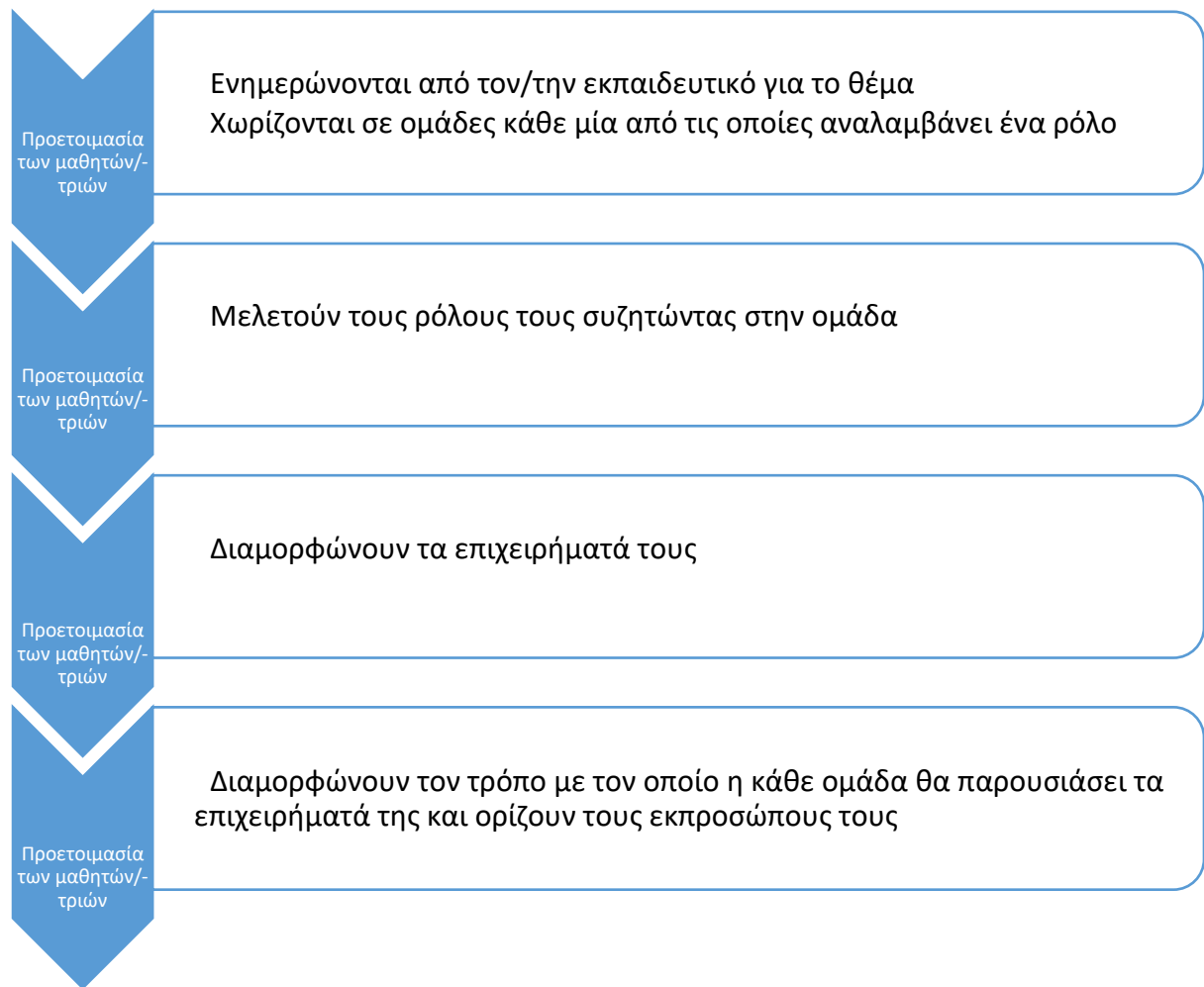
επιλέγουν οι ίδιοι/-ες οι συμμετέχοντες/-ουσες. Ένας από τους ρόλους του σεναρίου είναι εκείνος του/της συντονιστή/-στριας της συζήτησης τον οποίο μπορεί να αναλάβει ο/η ίδιος/-α ο/η εκπαιδευτικός ή κάποιος/-α από τους/τις συμμετέχοντες/-ουσες.



Σχήμα 1: Προετοιμασία του Παιχνιδιού Ρόλων από τον/την εκπαιδευτικό

Στη συνέχεια ακολουθεί η προετοιμασία του Παιχνιδιού Ρόλων από τους/τις μαθητές/-τριες. Κάθε ομάδα μαθητών/-τριών αρχίζει να προετοιμάζει τον ρόλο της, αναπτύσσοντας την επιχειρηματολογία της. Ο/η εκπαιδευτικός μοιράζει σε όλους/-ες ενημερωτικό-πληροφοριακό υλικό, μέσω του οποίου επιτυγχάνεται η εμβάθυνση στο θέμα. Ορίζονται οι εκπρόσωποι των ομάδων, που αναλαμβάνουν να υποδυθούν τους ρόλους και να συμμετάσχουν στη συζήτηση που θα ακολουθήσει, εκπροσωπώντας όλη την ομάδα, ενώ οι υπόλοιποι/-ες συμμετέχουν ως παρατηρητές/-τριες, ο χρόνος για την έναρξη και την ολοκλήρωση της συζήτησης, καθώς και οι κανόνες διεξαγωγής της. Η διάρκεια της συζήτησης, που μπορεί να είναι από μισή ώρα μέχρι και μερικές ώρες, εξαρτάται από τα χαρακτηριστικά του θέματος, του σεναρίου και των συμμετεχόντων/-ουσών (Φλογαΐτη, Λιαράκου & Γαβριλάκης, 2021).





Σχήμα 2: Προετοιμασία του Παιχνιδιού Ρόλων από τους/τις μαθητές/-τριες

Κατόπιν αυτών γίνονται σαφείς οι κανόνες του παιχνιδιού (οι οποίοι συνδιαμορφώνονται με τους/τις μαθητές/-τριες), όπως τον λόγο σε κάθε ομάδα δίνει ο/η συντονιστής/-στρια, ο/η συντονιστής/-στρια φροντίζει για τη δίκαιη κατανομή του χρόνου στους ρόλους-ομάδες, κάθε τοποθέτηση από κάθε ομιλητή/-τρια δεν μπορεί να υπερβεί τον προσδιορισμένο χρόνο, οι συμμετέχοντες/-ουσες δε διακόπτουν αυτούς/-ες που έχουν τον λόγο μέχρι να έρθει η σειρά τους να τοποθετηθούν, οι απόψεις που εκφράζονται πρέπει να στηρίζονται σε επιχειρήματα και να γίνονται σεβαστές, ακόμα και αν υπάρχει διαφωνία με αυτές.

### **β) Την υλοποίηση και αξιολόγηση**

Κατά την υλοποίηση του Παιχνιδιού Ρόλων, ο/η συντονιστής/-στρια της συζήτησης εισάγει τη συζήτηση, παρουσιάζει το θέμα που θα συζητηθεί, φροντίζει για την ομαλή διεξαγωγή της συζήτησης. Κατά τη διεξαγωγή της συζήτησης οι εκπρόσωποι κάθε ομάδας

αρχικά διατυπώνουν τα επιχειρήματα του ρόλου, ενώ στη συνέχεια μπορούν να λάβουν εκ νέου τον λόγο, για να απαντήσουν στα επιχειρήματα των άλλων ρόλων.

Όταν η επιχειρηματολογία έχει προχωρήσει αρκετά από όλους τους ρόλους, ο συντονιστής/-στρια ζητά από τις ομάδες-παρατηρητές να θέσουν ερωτήματα, τα οποία θα πρέπει να απαντηθούν από τους άμεσα εμπλεκόμενους στη συζήτηση. Η συζήτηση ολοκληρώνεται με μια ψηφοφορία από το κοινό (παρατηρητές/-τριες), με την οποία λαμβάνεται απόφαση σχετικά με το κεντρικό ζήτημα που έχει τεθεί από το σενάριο και γίνεται η αξιολόγηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού είναι καθοριστικός σε όλη τη διάρκεια του Παιχνιδιού Ρόλων, από τον σχεδιασμό μέχρι την εφαρμογή και την αξιολόγηση. Ο/η εκπαιδευτικός αναλαμβάνει ρόλο συντονιστικό, συμβουλευτικό ή διαμεσολαβητικό, ανάλογα με τη φάση του παιχνιδιού και τη μορφή του, ενώ παράλληλα οι μαθητές/-τριες εκφράζουν τις απόψεις τους, διερωτώνται και αναζητούν λύσεις για το ζήτημα που διερευνάται. Ταυτόχρονα ο/η εκπαιδευτικός παρατηρεί και αξιολογεί τους/τις μαθητές/-τριες και τις ικανότητές τους. Αντίστοιχο ρόλο συντονιστή, διαμεσολαβητή και συμβούλου διατηρεί ο/η εκπαιδευτικός και κατά τη διαδικασία σχεδίασης και υλοποίησης παιχνιδιού ρόλων από την πλευρά των μαθητών/-τριών.

1. Οι εκπρόσωποι των ομάδων-«ρόλων» συζητούν μεταξύ τους σε μία ανοικτή συζήτηση
2. Ο/Η κάθε εκπρόσωπος, σε συγκεκριμένο χρόνο αναπτύσσει τα επιχειρήματα της ομάδας του, υποδυόμενος τον ρόλο
3. Ο/Η εκπαιδευτικός συντονίζει τη διαδικασία
4. Η κατάληξη σε μια κοινά αποδεκτή λύση για το πρόβλημα, από όλες τις ομάδες που συμμετέχουν, σημαίνει και τη λήξη του
5. Ο/Η εκπαιδευτικός, μετά τη λήξη της συζήτησης μεταξύ των ομάδων, παρουσιάζει το πρόβλημα, τις απόψεις και τα επιχειρήματα, και διατυπώνει την προτεινόμενη λύση

Σχήμα 3:Υλοποίηση του Παιχνιδιού Ρόλων

## 2.5 Η Διαπολιτισμική εκπαίδευση και η διδακτική της Λογοτεχνίας

Σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών Νεοελληνικής Λογοτεχνίας (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) για το Γυμνάσιο (ΦΕΚ 303/τ.Β'/13-03-2003) «τα λογοτεχνικά κείμενα είναι φορείς εθνικών, οικουμενικών και διαπολιτισμικών αξιών». Η επαφή των μαθητών/-τριών με τα λογοτεχνικά κείμενα μπορεί να διευρύνει την εμπειρία και ευαισθησία τους με στόχο την ανάπτυξη θετικής αντίληψης για τη σύγχρονη πολυπολιτισμική κοινωνία και θετικής στάσης απέναντι στον Άλλο, στον ξένο, στον

πρόσφυγα, στον μετανάστη. Για τον σκοπό αυτό στα σχολικά βιβλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας περιλαμβάνονται λογοτεχνικά κείμενα που αποβλέπουν στην καλλιέργεια του σεβασμού προς τη διαφορετικότητα και στην ανάπτυξη της ενσυναίσθησης στο πλαίσιο της πολυπολιτισμικότητας.

Ως αποτέλεσμα της παγκοσμιοποίησης υπήρξε μια αυξημένη μετακίνηση ανθρώπων μεταναστών, προσφύγων, απλών ταξιδιωτών ανάμεσα σε διάφορες χώρες, οι οποίοι συχνά φέρνουν μαζί τους άλλες γλώσσες, πολιτισμούς και κοσμοθεωρίες. Αυτή η γλωσσική και πολιτισμική ποικιλομορφία αποτελεί σημαντική πρόκληση για το εκπαιδευτικό σύστημα, την οποία καλείται να αντιμετωπίσει, προωθώντας την κατανόηση και τον σεβασμό για τους άλλους ανθρώπους.

Η Διαπολιτισμική εκπαίδευση, που συνδέεται με ζητήματα ανισότητας, διακρίσεων, πολυπολιτισμικότητας και πολιτειότητας, επιδιώκει έναν βιώσιμο τρόπο ζωής των ανθρώπων σε πολυπολιτισμικές κοινωνίες με την καλλιέργεια του σεβασμού, της κατανόησης και της ανεκτικότητας προς τους άλλους πολιτισμούς (Lourenço, 2018). Επομένως στόχοι της Διαπολιτισμικής εκπαίδευσης είναι η εκπαίδευση για ενσυναίσθηση (empathy), για αλληλεγγύη, για διαπολιτισμικό σεβασμό, η εκπαίδευση ενάντια στον εθνικιστικό τρόπο σκέψης, το αξίωμα της ισοτιμίας των πολιτισμών, η παροχή ίσων ευκαιριών στην εκπαίδευση (Κεσίδου, 2008).

Για την επίτευξη των παραπάνω στόχων απαιτείται η πολιτισμική διεύρυνση των προγραμμάτων διδασκαλίας με τη συζήτηση θεμάτων όπως είναι η ξеноφοβία, την απαλλαγή των σχολικών εγχειριδίων από προκαταλήψεις και στερεότυπα με την ανάδειξη των διαφορών και των ομοιοτήτων ανάμεσα στους διάφορους πολιτισμούς και την υιοθέτηση εναλλακτικών διδακτικών προσεγγίσεων (Κεσίδου, ό.π.).

Τα λογοτεχνικά κείμενα σχετίζονται με δύο διακριτές έννοιες, την έννοια του πολιτισμού αφενός και αφετέρου με την εικόνα του «Άλλου», που εμπλουτίζει τη γνώση για την ετερότητα. Για αυτό και ένας από τους στόχους που επιδιώκεται στην εκπαίδευση με την ανάγνωση λογοτεχνικών κειμένων είναι η αλληλεπίδραση των μαθητών/-τριών με το λογοτεχνικό κείμενο, που αναπαριστά μια άλλη κοινωνία, έναν άλλο πολιτισμό, μέσω της διαπολιτισμικής κατανόησης και επικοινωνίας, διερευνώντας τις πολλαπλές οπτικές του κειμένου (Matos, 2011).

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Οι ΤΠΕ στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας

Η σύγχρονη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, σύμφωνα με το ΠΣ του 2021, δίνει έμφαση στον δημιουργικό ρόλο του/της αναγνώστη/-στριας κατά την ερμηνευτική διαδικασία, ο/η οποίος/-α αλληλεπιδρά με το κείμενο, για να αναδιοργανώσει τη σχέση του/της με τον εαυτό του/της και τον κόσμο.

Η χρήση των ΤΠΕ κατά τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας μπορεί να λειτουργεί συμπληρωματικά (Νέζη, 2000) διευκολύνοντας την επικοινωνία του/της μαθητή/-τριας-αναγνώστη/-τριας με το λογοτεχνικό κείμενο και τη σύνδεση του λογοτεχνικού κειμένου με την πραγματική ζωή. Η αξιοποίηση των ΤΠΕ, με την ενσωμάτωση ποικίλων εκπαιδευτικών λογισμικών, σύμφωνα και με τις Οδηγίες διδασκαλίας του μαθήματος για το σχολικό έτος 2022-2023<sup>7</sup>, συνδέει τη Λογοτεχνία με τις άλλες μορφές τέχνης (ζωγραφική, μουσική, θέατρο, κινηματογράφος, κ.ά.). Ως εκ τούτου το λογοτεχνικό κείμενο εμπλουτίζεται με οπτικοακουστικό υλικό, με στόχο τη συνδιαμόρφωση του νοήματος που εκφράζεται στο λογοτεχνικό κείμενο. Ταυτόχρονα ο/η μαθητής/-τρια-αναγνώστης/-στρια ασκείται στους νέους γραμματισμούς (όπως οπτικό, γραμματισμό των μέσων, ψηφιακό γραμματισμό). Επιπλέον η αξιοποίηση των δυνατοτήτων συνεργατικής γραφής και ασύγχρονης επικοινωνίας που προσφέρουν οι ΤΠΕ ενθαρρύνουν τη συνεργασία των μαθητών/-τριών για την από κοινού οικοδόμηση και διαπραγμάτευση του νοήματος του λογοτεχνικού κειμένου (Μουλά, 2012). Επίσης η χρήση των ΤΠΕ, συγκεκριμένα του διαδικτύου, κατά τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, συμβάλλει στην άμεση πρόσβαση τόσο των μαθητών/-τριών όσο και των εκπαιδευτικών σε ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες, ψηφιακές πηγές, ηλεκτρονικά βιβλιοπωλεία και προσωπικές ιστοσελίδες των συγγραφέων, δημιουργώντας το κατάλληλο μαθησιακό περιβάλλον (Κουκλατζίδου, 2011).

Με την αξιοποίηση των ΤΠΕ σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες που αξιοποιούν το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική διευκολύνεται η συλλογή δεδομένων και η αποτελεσματική ταξινόμηση του εκπαιδευτικού υλικού που απαιτείται για την προετοιμασία και την υλοποίηση των δραστηριοτήτων. Επίσης επιτυγχάνεται η ενθάρρυνση των μαθητών/-τριών που διστάζουν να συμμετάσχουν στην εκπαιδευτική δραστηριότητα. Ωστόσο, αν και ενθαρρύνεται η αλληλεπίδραση των μαθητών/-τριών,

---

<sup>7</sup> Οδηγίες για τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας των Ημερησίων και των Εσπερινών Γυμνασίων για το σχολικό έτος 2022-2023 (Εγγραφο Αρ.Πρωτ. 107956/Δ2/06-09-2022).

υπάρχει ο κίνδυνος η τεχνολογία να αποσπάσει την προσοχή των μαθητών/-τριών από το μάθημα. Επίσης άλλοι παράγοντες, όπως η πρόσβαση στην τεχνολογία, η ελλιπής εμπειρία των μαθητών/-τριών στη χρήση μιας τεχνολογίας ή στη συμμετοχή σε Παιχνίδι Ρόλων επηρεάζουν τον αντίκτυπο που μπορεί να έχει η αξιοποίηση της τεχνολογίας και του Παιχνιδιού Ρόλων στη μαθησιακή διαδικασία (Cook et al., 2017).

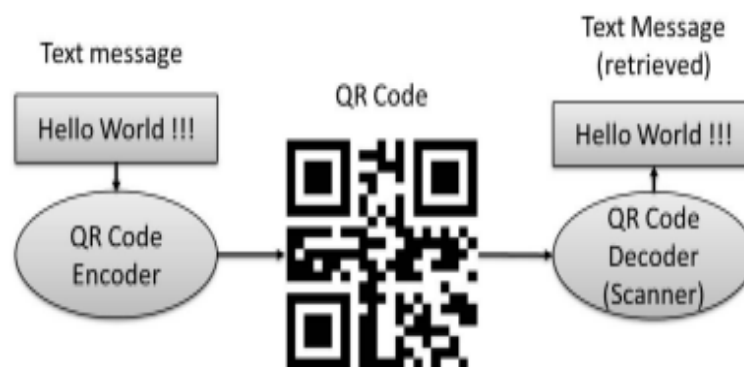
Γενικότερα οι μαθητές/-τριες, μέσω των ΤΠΕ, εξοικειώνονται με την ενεργητική και διερευνητική μάθηση, αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας, προσεγγίζουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία και πηγές μάθησης και εξασκούνται στην αναζήτηση και αξιολόγηση πληροφοριών μέσω διαδικτύου (Κέκκερης, 2012).

Ωστόσο η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία επηρεάζεται από διάφορους παράγοντες όπως είναι οι προσδοκίες των εκπαιδευτικών ως προς την προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ, η ύπαρξη παιδαγωγικών γνώσεων που σχετίζονται με την αξιοποίηση των ΤΠΕ, η εμπειρία στη χρήση των ΤΠΕ, η επάρκεια χρόνου για την αξιοποίησή τους μέσα στη σχολική τάξη, τα τεχνικά προβλήματα, η δυνατότητα πρόσβασης στις ΤΠΕ, γεγονός που αποδεικνύει ότι οι ΤΠΕ δεν μπορούν από μόνες τους να εξασφαλίσουν την επιτυχία της εφαρμογής τους στην εκπαιδευτική διαδικασία (Καριπίδης & Πρέτζας, 2015).

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Η τεχνολογία των Κωδίκων QR (Quick Response Codes)

Οι Κώδικες QR δημιουργούνται από τη θυγατρική εταιρεία Denso Wave της Toyota, το 1994, για την παρακολούθηση του αποθέματος που σχετίζεται με την κατασκευή ανταλλακτικών οχημάτων. Ο περιορισμός της χωρητικότητας πληροφοριών του γραμμικού κώδικα (barcode), που μπορεί να αποθηκεύσει μόνο είκοσι αλφαριθμητικούς χαρακτήρες, οδήγησε στην ιδέα δημιουργίας των Κωδίκων QR (Tiwari, 2016).

Οι Κώδικες QR είναι γραμμικοί κώδικες δύο διαστάσεων που έχουν σχεδιαστεί λαμβάνοντας υπόψη την αποθήκευση μεγάλου όγκου δεδομένων και την αποκωδικοποίησή τους με υψηλή ταχύτητα, χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε φορητή συσκευή με κάμερα, όπως τα έξυπνα κινητά τηλέφωνα (smartphones), η οποία διαθέτει το κατάλληλο λογισμικό. Οι Κώδικες QR αποτυπώνονται με μαύρα και λευκά τετράγωνα διατεταγμένα σε τετράγωνο μοτίβο. Ένας συγκεκριμένος συνδυασμός τετραγώνων αντιστοιχεί σε συγκεκριμένη τιμή. Το σύστημα Κωδίκων QR αποτελείται από έναν κωδικοποιητή Κωδίκων QR (QR code encoder) και έναν αποκωδικοποιητή Κωδίκων QR (QR code decoder). Ο κωδικοποιητής είναι υπεύθυνος για την κωδικοποίηση δεδομένων και τη δημιουργία του Κώδικα QR, ενώ ο αποκωδικοποιητής αποκωδικοποιεί τα δεδομένα. Οι πληροφορίες που κωδικοποιούνται μπορεί να είναι ένα κείμενο, μια διεύθυνση URL (Uniform Resource Locator) ή άλλα δεδομένα (Tiwari, 2016).



Εικόνα 2: Πώς δουλεύει ο Κώδικας QR

Πηγή: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7966807>

Οι Κώδικες QR διαθέτουν μοτίβα που ανιχνεύονται, τα οποία είναι διατεταγμένα σε τρεις από τις γωνίες του, ώστε να είναι δυνατή η ανάγνωση υψηλής ταχύτητας σε όλες τις

κατευθύνσεις (360°). Επιπλέον τα δεδομένα στους Κώδικες QR επεκτείνονται με έναν κώδικα διόρθωσης σφαλμάτων (Durak, Ozkeskin & Ataizi, 2016).

Η δημοτικότητα των Κωδίκων QR αυξάνεται γρήγορα σε όλο τον κόσμο, καθώς τα κινητά τηλέφωνα με ενσωματωμένη κάμερα χρησιμοποιούνται ευρέως για την αναγνώριση των Κωδίκων QR. Πλέον οι Κώδικες QR χρησιμοποιούνται σε πολλούς άλλους τομείς, από το εμπόριο, τη ψυχαγωγία, σε προϊόντα τροφίμων και σε διάφορες άλλες εφαρμογές που απευθύνονται σε χρήστες/-στριες κινητών τηλεφώνων. Στην Ιαπωνία, οι Κώδικες QR είναι παντού, όπως π.χ. σε επαγγελματικές κάρτες, περιοδικά, εφημερίδες, φυλλάδια, αφίσες, αυτοκόλλητα, τρόφιμα, ιστοσελίδες, πίνακες ανακοινώσεων, ακόμη και σε τάφους (Deineko, Kraievska, & Lyashenko, 2022). Οι χρήστες/-στριες, με τη σάρωση του Κωδικού QR, μπορούν να ανοίξουν μια διεύθυνση URL, να κάνουν λήψη ενός αρχείου (κείμενο, βίντεο, εικόνα κ.ά.). Μάλιστα οι χρήστες/-στριες μπορούν, χρησιμοποιώντας ιστότοπους ή εφαρμογές δημιουργίας Κωδίκων QR, να δημιουργήσουν και να εκτυπώσουν τους δικούς τους Κώδικες QR, σε μορφή εικόνας, για σάρωση και χρήση από άλλους/-ες.

#### **4.1 Αξιοποίηση των Κωδίκων QR σε εφαρμογές Επαυξημένης Πραγματικότητας<sup>8</sup>**

Η χρήση των Κωδίκων QR αποτελεί έναν εύκολο τρόπο, για να συνδεθεί ο φυσικός κόσμος με τον ηλεκτρονικό κόσμο, καθώς επιτρέπει τη σύνδεση του φυσικού κόσμου (τοποθεσιών ή άλλων περιβαλλόντων) με κατάλληλες πληροφορίες και πόρους που ενσωματώνονται στους Κώδικες QR, οι οποίοι διαβάζονται και ενεργοποιούνται από τη φορητή συσκευή με κάμερα (Walsh, 2010). Για αυτό και χρησιμοποιούνται ως εργαλεία ανάπτυξης εφαρμογών ΕΠ για φορητές συσκευές.

Σε εμπειρική έρευνα που διερευνά την αξιοποίηση πολυμεσικών στοιχείων σε εκπαιδευτικές εφαρμογές ΕΠ για μαθητές/-τριες της Α΄ τάξης του Δημοτικού, στο μάθημα της Μελέτης Περιβάλλοντος, αναπτύχθηκε εφαρμογή ΕΠ που βασίστηκε σε κάρτες με Κώδικες QR (Νικολαΐδου, Μπέλλου, & Μικρόπουλος, 2020).

Σε άλλη έρευνα δημιουργήθηκε παιχνίδι μυστηρίου ΕΠ για μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Αμερική, που βασίζεται στη χρήση Κωδίκων QR, η σάρωση των οποίων, μέσω φορητών συσκευών, επιτρέπει στους/στις μαθητές/-τριες την πρόσβαση σε

---

<sup>8</sup> Εφεξής ΕΠ

ψηφιακές πληροφορίες για την αναζήτηση αποδεικτικών στοιχείων (Bressler, & Bodzin, 2016).

Η έννοια της ΕΠ, χωρίς να περιορίζεται σε κανένα είδος τεχνολογίας (Wu et al., 2013), ενισχύει τον πραγματικό κόσμο με εικονικά αντικείμενα που φαίνονται να συνυπάρχουν στον ίδιο χώρο με τον πραγματικό κόσμο (Azuma et al., 2001). Η ΕΠ αξιοποιεί τις δυνατότητες του πραγματικού κόσμου, υπερθέτοντας σε αυτόν ψηφιακά πρόσθετες πληροφορίες που αυξάνουν την εμπειρία για τον πραγματικό κόσμο. Δίνει έτσι τη δυνατότητα για μια αυθεντική εξερεύνηση του πραγματικού κόσμου, όπου τα εικονικά αντικείμενα, όπως κείμενα, βίντεο, εικόνες, τρισδιάστατα αντικείμενα υπερτίθενται στην εικόνα του πραγματικού χώρου που έχει ο χρήστης και λειτουργούν συμπληρωματικά.

Μια εφαρμογή ΕΠ για την εμφάνιση εικονικού περιεχομένου σε πραγματικό περιβάλλον, μπορεί να επιτευχθεί με την αξιοποίηση ενός οπτικού δείκτη (picture/template marker), που ανιχνεύεται από κάμερα, για τον εντοπισμό και την τοποθέτηση των καθορισμένων εικονικών στοιχείων στον πραγματικό κόσμο. Ως δείκτες χρησιμοποιούνται απλά πρότυπα, όπως ένας Κώδικας QR, που ενεργοποιούν τις ψηφιακές πληροφορίες (Kan, Teng & Chen, 2011).

Μέσω των φορητών συσκευών, η ΕΠ επιτρέπει τη μάθηση, ανεξάρτητα από τον χώρο και τον χρόνο, ενισχυμένη με προσομοιώσεις, παιχνίδια και εικονικά αντικείμενα σε πραγματικό περιβάλλον.

Η εκπαιδευτική αξία της ΕΠ δεν βασίζεται αποκλειστικά στη χρήση τεχνολογιών, αλλά συνδέεται στενά με τον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζεται, υλοποιείται και ενσωματώνεται σε τυπικές και άτυπες συνθήκες μάθησης (Wu et al., 2013). Για τον σχεδιασμό περιβαλλόντων μάθησης ΕΠ λαμβάνονται υπόψη διάφορες διδακτικές και μαθησιακές προσεγγίσεις, που μπορούν να διακριθούν σε τρεις μεγάλες κατηγορίες: α) προσεγγίσεις που δίνουν έμφαση στη συμμετοχή των μαθητών/-τριών σε «ρόλους», β) προσεγγίσεις που δίνουν έμφαση στην αλληλεπίδραση των μαθητών/-τριών με φυσικές «τοποθεσίες» και γ) προσεγγίσεις που δίνουν έμφαση στον σχεδιασμό των μαθησιακών «καθηκόντων» (Wu et al., 2013).

Ορισμένες παιδαγωγικές προσεγγίσεις που μπορούν να υποστηριχθούν από την ΕΠ είναι:

- α) η εποικοδομιστική μάθηση (constructivist learning), η οποία χρησιμοποιεί την ΕΠ με τρόπο που ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/-τριες να ασχοληθούν με τις εργασίες σε βαθύτερο επίπεδο και να συνδέουν την προηγούμενη γνώση με τη νέα,



- β) η πλακισωμένη μάθηση (situated learning), βασίζεται στην ενσωμάτωση εκπαιδευτικών εμπειριών στο πραγματικό περιβάλλον και στην εισαγωγή του πραγματικού κόσμου στην τάξη,
- γ) η μάθηση που βασίζεται στο παιχνίδι (game-based learning), δημιουργώντας μια ψηφιακή αφήγηση, τοποθετώντας τους/τις μαθητές/-τριες σε ρόλο, και
- δ) η μάθηση μέσω διερεύνησης (enquiry-based learning), που βασίζεται στη συλλογή δεδομένων και εικονικών μοντέλων που βρίσκονται σε ένα πραγματικό περιβάλλον, με στόχο οι μαθητές/-τριες να κατανοήσουν σε βάθος το προσφερόμενο μαθησιακό υλικό (Bower, Howe, McCredie, Robinson & Grover, 2014).

Οι περισσότερες έρευνες στην εκπαίδευση για την ΕΠ έχουν ως στόχο τη διδασκαλία εννοιών των Φυσικών Επιστημών, των Μαθηματικών και της Στατιστικής, και λιγότερο των Ανθρωπιστικών Επιστημών και Τεχνών, ενώ σχετίζονται κατά κύριο λόγο με την εφαρμογή της ΕΠ στην πρωτοβάθμια και τριτοβάθμια εκπαίδευση (Garzon, Pavon & Baldiris, 2019).

Σε σχέση με το γνωστικό αντικείμενο της Λογοτεχνίας η ΕΠ αξιοποιείται για τον εμπλουτισμό λογοτεχνικών κειμένων με ψηφιακά στοιχεία που προβάλλονται μέσω φορητής συσκευής, κυρίως στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Σε έρευνα για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση επιλέγονται ποιήματα από το «Ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κειμένων Γ΄ και Δ΄ Δημοτικού», τα οποία επαυξάνονται με ψηφιακά στοιχεία (εικόνες, βίντεο, ιστοσελίδες, κείμενα), με την αξιοποίηση της διαδικτυακής πλατφόρμας Layar Creator<sup>9</sup> (<https://www.layar.com/>), με στόχο την ενεργό συμμετοχή των μαθητών/-τριών στη μαθησιακή διαδικασία, καθώς και την υποστήριξή τους κατά την επεξεργασία και ερμηνευτική προσέγγιση των συγκεκριμένων ποιημάτων (Πάτσιου, Βουδούρη, Κουτρομάνος, Δράκου & Μαυροματίδου, 2018). Σε άλλη έρευνα, το σχολικό βιβλίο των λογοτεχνικών κειμένων της Ε΄ και ΣΤ΄ τάξης του Δημοτικού εμπλουτίστηκε με ψηφιακά στοιχεία, με τη βοήθεια στρογγυλών καρτών που είναι τοποθετημένες σε συγκεκριμένα σημεία στις σελίδες του σχολικού βιβλίου, οι οποίες μέσω της κάμερας του τάμπλετ, προβάλλουν περιεχόμενο ΕΠ. Στόχος της έρευνας ήταν η αξιοποίηση της συγκεκριμένης

---

<sup>9</sup> Πλατφόρμα δημιουργίας ΕΠ

τεχνολογίας για τη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας προέφηβων μαθητών/-τριών με μαθησιακές δυσκολίες (Παναγοπούλου & Καραγιαννίδης, 2022).

Τέλος η εφαρμογή της ΕΠ στη σχολική τάξη κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας έχει αποδειχθεί ότι συμβάλλει στην αύξηση του κινήτρου των μαθητών/-τριών, στην επίτευξη των προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων (Bower et al., ό.π.), καθώς και στην ενεργοποίηση όλων των αισθήσεων των μαθητών/-τριών (sensory engagement), στην εμπλοκή της μνήμης, στη συνεργασία και στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας των μαθητών/-τριών (Garzon, Pavon & Baldiris, 2019).

Υπάρχουν ωστόσο σημαντικά εμπόδια για την επιτυχή χρήση της ΕΠ στη σχολική τάξη, όπως ο χρόνος, η τεχνογνωσία που απαιτείται κατά την εφαρμογή της ΕΠ, καθώς και η αντίσταση από τους εκπαιδευτικούς, που προτιμούν να έχουν τον έλεγχο πάνω στο περιεχόμενο διδασκαλίας (Garzon, et. al., ό.π.). Οι εκπαιδευτικοί επίσης μπορεί να μην έχουν τον κατάλληλο τεχνολογικό εξοπλισμό, να μην είναι κατάλληλα εκπαιδευμένοι/-ες να αντιμετωπίσουν τα τεχνικά ζητήματα που μπορεί να προκύψουν κατά την εφαρμογή της ΕΠ ή να μη γνωρίζουν το εννοιολογικό πλαίσιο λειτουργίας της ΕΠ (Bower et al., ό.π.).

#### **4.2 Κώδικες QR και Μάθηση μέσω Φορητών Συσκευών (mobile learning)**

Η αξιοποίηση των Κωδίκων QR στην εκπαίδευση συνδέεται με τη Μάθηση Μέσω Φορητών συσκευών ή Κινητή Μάθηση (mobile learning). Με τη γρήγορη εξέλιξη της τεχνολογίας ολοένα και περισσότερες φορητές συσκευές (mobile devices), όπως είναι τα έξυπνα κινητά τηλέφωνα (smartphones) και τους υπολογιστές ταμπλέτα (tablet), χρησιμοποιούνται κατά την εκπαιδευτική και μαθησιακή διαδικασία (Φιλιπούσης, 2019). Η Μάθηση μέσω Φορητών Συσκευών προσφέρει έναν νέο τρόπο προσέγγισης της μαθησιακής διαδικασίας και μπορεί να οριστεί ως κάθε εκπαίδευση που παρέχεται, όπου η μόνη ή η κυρίαρχη τεχνολογία είναι οι φορητές συσκευές (Traxler, 2005). Σύμφωνα με τον ορισμό αυτό, η Μάθηση Μέσω Φορητών συσκευών περιλαμβάνει τη χρήση έξυπνων κινητών τηλεφώνων (smartphones), προσωπικών ψηφιακών βοηθών (Personal Digital Assistant, PDA), τάμπλετ και φορητών υπολογιστών. Η φορητή τεχνολογία, που αξιοποιείται κατά τη χρήση εφαρμογών ΕΠ και των Κωδίκων QR, υποστηρίζει τους/τις μαθητές/-τριες στην εξερεύνηση του κόσμου γύρω τους και στην ανάπτυξη προσωπικών λύσεων σε σύνθετα προβλήματα, ενώ έχουν τη δυνατότητα να συνεργάζονται με άλλους/-ες μαθητές/-τριες υπό την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών. Με την αξιοποίηση της φορητής τεχνολογίας κατά την εκπαιδευτική διαδικασία επιτυγχάνεται «ανεξαρτησία

τοποθεσίας» (location independence), η μάθηση δεν περιορίζεται σε σταθερή τοποθεσία, «χρονική ανεξαρτησία» (time independence), η μάθηση επεκτείνεται και πέρα από τον χρόνο μάθησης στη σχολική τάξη και «ουσιαστικό περιεχόμενο» (meaningful content), το περιεχόμενο που ενσωματώνεται στις φορητές συσκευές να είναι κατάλληλο (Law & So, 2010).

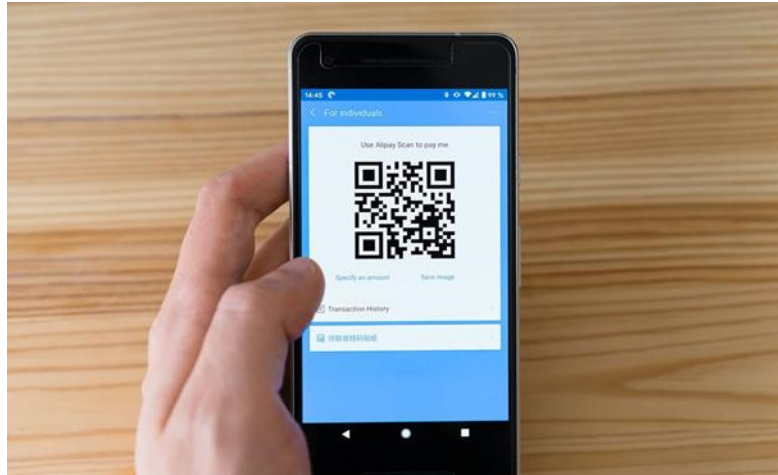
Η έννοια της κινητικότητας στο πλαίσιο της μάθησης μέσω φορητών συσκευών αναπτύσσεται σε τέσσερις διαστάσεις που αλληλοσυσχετίζονται: α) Κινητικότητα των τεχνολογικών μέσων, η δυνατότητα δηλαδή μεταφοράς και χρήσης των φορητών συσκευών στην τάξη, β) Κινητικότητα στον φυσικό χώρο, η επέκταση δηλαδή των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων εκτός των στενών ορίων της σχολικής τάξης, γ) Κινητικότητα στον χώρο μάθησης, τα θέματα προς μάθηση δηλαδή εξελίσσονται μαζί με τα ενδιαφέροντα των μαθητών/-τριών, δ) Κινητικότητα στον κοινωνικό χώρο, η μάθηση μπορεί να πραγματοποιηθεί μέσα σε συγκεκριμένο εκπαιδευτικό και κοινωνικό πλαίσιο, με την υιοθέτηση των αρχών της παισιοθετημένης<sup>10</sup> και συνεργατικής μάθησης (Τζιμογιάννης, 2019).

Η Μάθηση μέσω Φορητών Συσκευών έχει αναπτυχθεί, σε μεγάλο βαθμό, εκτός του πλαισίου της τυπικής εκπαίδευσης. Η πλειονότητα των δραστηριοτήτων της Μάθησης μέσω Φορητών Συσκευών έχει σχεδιαστεί για άτυπη μάθηση (UNESCO, 2013). Σε παγκόσμιο επίπεδο, δύο από τα πιο δημοφιλή μοντέλα Μάθησης μέσω Φορητών Συσκευών στο σχολείο είναι τα προγράμματα: α) ένας προς έναν (one-to-one, 1:1), όπου όλοι οι μαθητές/-τριες προμηθεύονται δική τους συσκευή, χωρίς κόστος για τους/τις ίδιους/-ες ή τις οικογένειές τους, β) «Φέρτε τη δική σας συσκευή» (Bring Your Own Device - BYOD), που η μαθησιακή διαδικασία βασίζεται σε συσκευές που ανήκουν στους/στις μαθητές/-τριες και μπορούν να τις φέρουν στο σχολείο, με το σχολείο να προμηθεύει ή να επιδοτεί την αγορά συσκευών για τους/τις μαθητές/-τριες που δεν έχουν την οικονομική δυνατότητα. Το πρόγραμμα 1:1 τείνει να είναι πιο συνηθισμένο σε φτωχότερες χώρες, ενώ το πρόγραμμα BYOD εφαρμόζεται συνήθως σε πλουσιότερες χώρες όπου η κατοχή κινητών συσκευών από τους/στις νέους/-ες είναι πολύ διαδεδομένη<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> Η παισιοθετημένη μάθηση (situated learning) δίνει έμφαση στον τρόπο με τον οποίο η μάθηση συμβαίνει καθημερινά. Η γνώση οικοδομείται δυναμικά από την ενσωμάτωση εκπαιδευτικών εμπειριών στο πλαίσιο του πραγματικού κόσμου μέσα στη σχολική τάξη.

<sup>11</sup> <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219637> (Ανακτήθηκε στις 10-01-2023)



Εικόνα 3: Αξιοποίηση φορητών συσκευών για τη σάρωση των Κωδίκων QR

Πηγή: [QR Codes : attention, les hackers s'en servent pour pirater les smartphones \(phonandroid.com\)](http://phonandroid.com)

Η Μάθηση μέσω Φορητών Συσκευών μπορεί να επεκτείνει τα όρια των παραδοσιακών παιδαγωγικών προσεγγίσεων με προσεγγίσεις που μπορούν να μετατοπίσουν την εστίαση στη μάθηση στον/στην ίδιο/-α τον/την μαθητή/-τρια και να δημιουργήσουν νέους τρόπους μάθησης (Crompton, 2013). Η φορητή τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί, για την παροχή επιπρόσθετου εκπαιδευτικού υλικού (scaffolding) στους/στις μαθητές/-τριες είτε με στόχο την παροχή διαδικαστικών πληροφοριών που σχετίζονται με την υλοποίηση δραστηριοτήτων που έχουν αναλάβει είτε με πληροφορίες που σχετίζονται με τη θεματική της δραστηριότητας, ωστόσο το εκπαιδευτικό υλικό που ενσωματώνεται στις φορητές συσκευές πρέπει να είναι κατάλληλα διαμορφωμένο για τη διευκόλυνση της πρόσβασης των μαθητών/-τριών σε πληροφορίες και την επίτευξη του παιδαγωγικού στόχου που τίθεται κάθε φορά (Nouri, Cerrato-Pargman & Zetali, χ.χ.).

Πρόσφατες έρευνες επικεντρώνονται στη διερευνητική μάθηση (inquiry based learning) που υποστηρίζεται από τη φορητή τεχνολογία και δίνει τη δυνατότητα στους/στις μαθητές/-τριες να σκεφτούν κριτικά, δημιουργικά και παραγωγικά, οι οποίοι/-ες μπορούν να λειτουργήσουν αυτόνομα κατά την ερευνητική διαδικασία. Η διερευνητική μάθηση κατά την εφαρμογή της παρουσιάζει διάφορες μορφές ανάλογα με τον βαθμό συμμετοχής των εκπαιδευτικών και των μαθητών/-τριών. Για αυτό και κατά τη διερευνητική μάθηση η μάθηση μπορεί να εξαρτάται εντελώς από τον/την μαθητή/-τρια ή να στηρίζεται στην καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού (Jongwon, 2020). Ως παιδαγωγική στρατηγική, η διερευνητική μάθηση δίνει έμφαση στην επίλυση προβλημάτων, στη λήψη αποφάσεων ή στην απάντηση σε ένα συγκεκριμένο ερώτημα (Τζιμογιάννης, 2019).

Η Μάθηση μέσω Φορητών Συσκευών προσφέρει πολλές ευκαιρίες αλλά παρουσιάζει και μια σειρά από εμπόδια κατά την εφαρμογή της στα σχολεία. Η έρευνα δείχνει ότι οι οικονομικοί περιορισμοί, οι ανησυχίες για το απόρρητο των προσωπικών δεδομένων και η ανάγκη για αλλαγή του τρόπου διδασκαλίας μπορεί να λειτουργήσουν ως εμπόδια για τους εκπαιδευτικούς που προσπαθούν να ενσωματώσουν τις συγκεκριμένες τεχνολογίες στη μάθηση και τη διδασκαλία (Crompton, 2013).

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Βιβλιογραφική επισκόπηση της χρήσης των Κωδίκων QR στην εκπαίδευση

Τα τελευταία χρόνια η χρήση των Κωδίκων QR στην εκπαίδευση έχει σταδιακά αυξηθεί (Chee & Tan, 2021). Στην εκπαιδευτική διαδικασία οι Κώδικες QR ενθαρρύνουν τους/τις μαθητές/-τριες να δημιουργούν και να μοιράζονται το μαθησιακό περιεχόμενο, διευκολύνοντας τη μάθηση μέσα και έξω από τη σχολική τάξη. Οι Κώδικες QR μπορούν να χρησιμοποιούνται:

- α) ως πρόσθετο υλικό σε φύλλα εργασίας που παρέχουν στους/στις μαθητές/-τριες ψηφιακές πηγές και πόρους πολυμέσων,
- β) για την τοποθέτηση υλικού αναφοράς σε εκπαιδευτική και μεθοδολογική βιβλιογραφία,
- γ) για χρήση στον κατάλογο της βιβλιοθήκης εκπαιδευτικών ιδρυμάτων,
- δ) για την ενσωμάτωση και τοποθέτηση του προγράμματος των μαθημάτων,
- ε) για να εισέλθουν οι μαθητές/-τριες στην εικονική τάξη κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση,
- στ) ως συνημμένο σε ένα μαθησιακό αντικείμενο, για παράδειγμα οι Κώδικες QR μπορούν να τοποθετούνται σε εξοπλισμό εκτύπωσης,
- ζ) σε θεματική έρευνα, για τον έλεγχο των γνώσεων των μαθητών/-τριών σχετικά με ένα συγκεκριμένο θέμα, με τη μορφή καρτών με διάφορες επιλογές για εργασίες,
- η) σε ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι,
- θ) για την ανάρτηση σχολιασμών από τους/τις μαθητές/-τριες πάνω σε βιβλία που έχουν διαβάσει και εκπαιδευτικής βιβλιογραφίας σχετικά με ένα θέμα σε ιστότοπο και
- ι) για την τοποθέτηση στοιχείων επικοινωνίας στην επαγγελματική κάρτα του/της εκπαιδευτικού, αλλά και περιγραφής με πληροφορίες για εκθεσιακά έργα (Deineko et al., 2022).

Οι Κώδικες QR μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ως ανατροφοδότηση σε εργασία μαθητών/-τριών, για παράδειγμα, ο/η εκπαιδευτικός θα μπορούσε να δημιουργήσει

ανατροφοδότηση για μεμονωμένες εργασίες μέσω ενός podcast, που θα ενσωμάτωνε σε Κώδικα QR (Morton, 2011).

Οι περισσότερες έρευνες που εξέτασαν τη χρήση των Κωδίκων QR στην εκπαίδευση, η χρήση των οποίων σε αρκετές έρευνες συνδυάζεται με πλατφόρμες ΕΠ, σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα έχουν καταλήξει στο συμπέρασμα ότι η στάση των μαθητών/-τριών απέναντι στην αξιοποίηση των Κωδίκων QR είναι θετική και ότι η χρήση αυτής της τεχνολογίας βελτιώνει τη μαθησιακή διαδικασία, ενισχύοντας το μαθησιακό κίνητρο. Ωστόσο, παρά τα πιθανά οφέλη, η αξιοποίηση των Κωδίκων QR σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα χρειάζεται να διερευνηθεί περαιτέρω (Ali, Santos & Areepattamannil, 2017).

Στις επόμενες παραγράφους αναφέρονται σύντομα τα σημαντικότερα αποτελέσματα αυτών των ερευνών που αποτυπώνουν την τρέχουσα κατάσταση της τεχνολογίας αυτής στην εκπαίδευση:

Σε εκπαιδευτική παρέμβαση που υλοποιήθηκε στο μάθημα των Γερμανικών με την αξιοποίηση δραστηριοτήτων, οι οποίες βασίζονται στη χρήση των Κωδίκων QR, πρώτα στο Λύκειο κατά το σχολικό έτος 2012-2013, οι μαθητές/-τριες χρησιμοποίησαν τάμπλετ και κινητό τηλέφωνο, για να αποκωδικοποιήσουν τους Κώδικες QR, που είναι ενσωματωμένοι στο φύλλο εργασίας σε ηλεκτρονική μορφή, το οποίο είναι αποθηκευμένο στην πλατφόρμα EDMONDO. Το επόμενο σχολικό έτος 2013-2014 όλοι/-ες οι μαθητές/-τριες και των τριών τάξεων Γυμνασίου υλοποίησαν δραστηριότητα με τη χρήση Κωδίκων QR, ενσωματωμένων σε έντυπη μορφή σε φύλλο εργασίας, που αποκωδικοποιούνται μέσω τάμπλετ ή κινητού τηλεφώνου για τη διδασκαλία γραμματικών φαινομένων. Μετά την αξιολόγηση της διαδικασίας διαπιστώθηκε ότι τόσο οι μαθητές/-τριες Γυμνασίου όσο και του Λυκείου είναι θετικοί απέναντι στη δραστηριότητα που υλοποιήθηκε με τη χρήση Κωδίκων QR (Χαρδαλούπα, 2014).

Σε διδακτική παρέμβαση, που υλοποιήθηκε το σχολικό έτος 2012-2013 σε μαθητές/-τριες Λυκείου στην Κρήτη, εντός και εκτός σχολικού περιβάλλοντος, με θέμα την περιβαλλοντική εκπαίδευση και αειφορία, αξιοποιήθηκαν εφαρμογές μάθησης μέσω φορητών συσκευών που στηρίζονται στη χρήση των Κωδίκων QR. Οι ψηφιακές πηγές κωδικοποιήθηκαν μέσω των Κωδίκων QR, σε μορφή εικόνων και ενσωματώθηκαν στο έντυπο υλικό, ενώ αποκωδικοποιήθηκαν με τη χρήση των φορητών συσκευών. Μετά την ολοκλήρωση της διδακτικής παρέμβασης προκύπτει, ότι οι μαθητές/-τριες, κατά την

αξιολόγηση της παρέμβασης, παρά τις μικρές τεχνικές δυσκολίες, δήλωσαν ότι η δραστηριότητα με τη χρήση των Κωδίκων QR τους αρέσει και επιθυμούν να την επαναλάβουν και την επόμενη σχολική χρονιά. Στη δραστηριότητα ωστόσο παρατηρήθηκαν ορισμένες δυσκολίες που μπορεί να επηρεάσουν τη μελλοντική υιοθέτηση των Κωδίκων QR στην εκπαιδευτική διαδικασία, όπως ότι κατά την υλοποίηση της παρέμβασης δε διέθεταν όλοι/-ες οι μαθητές/-τριες κατάλληλες συσκευές (smartphones ή tablets), για να σαρώσουν τους Κώδικες QR, ενώ και οι μαθητές/-τριες που κατάφεραν να σαρώσουν τους Κώδικες QR, δε γνώριζαν πώς να τους αξιοποιήσουν (Kalogiannakis & Papadakis, 2017).

Για τη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο μπορούν να ενσωματώνονται οι Κώδικες QR σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες, αλλά και των αντιλήψεων των συμμετεχόντων/-ουσών σχετικά με αυτή την ενσωμάτωση στην εκπαιδευτική διαδικασία διεξήχθη έρευνα σε προπτυχιακό μάθημα που διδάσκεται σε ίδρυμα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης στα Ηνωμένα Αραβικά Εμιράτα. Στο μάθημα αυτό για δύο μήνες υλοποιήθηκαν δύο εβδομαδιαίες δραστηριότητες που περιλαμβάνουν επιπλέον υποστήριξη στους/στις μαθητές/-τριες, με ηλεκτρονικούς συνδέσμους, βίντεο, εικόνες, για να ολοκληρώσουν τις εργασίες στην τάξη. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι οι μαθητές/-τριες αντιλαμβάνονται την ενσωμάτωση των Κωδίκων QR ως εύχρηστη και χρήσιμη εφαρμογή για την υποστήριξη των μαθησιακών δραστηριοτήτων και σκοπεύουν να τους χρησιμοποιήσουν στο μέλλον (Ali et al., 2017).

Σε έρευνα που αξιοποιεί την ΕΠ και τον Κώδικα QR κατά την υποστήριξη της μαθησιακής διαδικασίας στο γνωστικό αντικείμενο της Ιστορίας, στο Δημοτικό, δημιουργήθηκε διαδραστικό βιβλίο που αξιοποιεί τον Κώδικα QR και την πλατφόρμα Aurasma<sup>12</sup> για τη δημιουργία ΕΠ. Οι μαθητές/-τριες βλέποντας τον Κώδικα QR αναγνωρίζουν ότι κρύβεται κάποια δραστηριότητα, την οποία για να την αξιοποιήσουν, πρέπει να σαρώσουν τον Κώδικα QR μέσω φορητής συσκευής (smartphone ή tablet). Από την έρευνα προέκυψε ότι με τον τρόπο αυτό διδακτικής προσέγγισης ενισχύθηκε το κίνητρο των μαθητών/-τριών για ενεργό εμπλοκή στο μάθημα της Ιστορίας και οι μαθητές/-τριες κατανόησαν το θέμα της διδακτικής ενότητας βαθύτερα (Φιλιπούσης, 2017).

Σε έρευνα για την αποτελεσματικότητα της τεχνολογίας των Κωδίκων QR και των κινητών συσκευών ως εργαλείων μάθησης στην προσχολική ηλικία πραγματοποιήθηκε

---

<sup>12</sup> Πλατφόρμα δημιουργίας ΕΠ ( <https://cxocard.com/hp-reveal-formerly-aurasma-alternative/> ).



εκπαιδευτική παρέμβαση για τη διδασκαλία της Μουσικής, που είχε σχεδιαστεί ως παιχνίδι «κυνήγι θησαυρού» σε νηπιαγωγείο του νομού Αττικής. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας η τεχνολογία των Κωδίκων QR ενεργοποιεί και διατηρεί το ενδιαφέρον των μαθητών/-τριών κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας και ενισχύει τις γνωστικές τους δεξιότητες, τις δεξιότητες συνεργασίας και την κοινωνική τους αλληλεπίδραση (Preka & Rangoussi, 2019).

Σε εκπαιδευτική δράση που απευθύνεται σε μαθητές/-τριες Δημοτικού για την ασφάλεια του διαδικτύου δημιουργήθηκε εφαρμογή ΕΠ με τη βοήθεια της εφαρμογής Metaverse. Αφού ενσωματώθηκε στην εφαρμογή Metaverse (<https://mvs.org/>), όλο το ψηφιακό υλικό που είχαν δημιουργήσει οι μαθητές/-τριες κατά τη διάρκεια της δράσης, ο/η εκπαιδευτικός εκτύπωσε τον Κώδικα QR που δημιουργήθηκε αυτόματα από την εφαρμογή και τον έδωσε στους/στις μαθητές/-τριες, για να τον σαρώσουν και να ολοκληρωθεί η δράση. Από τη δράση αυτή προέκυψε ότι η αξιοποίηση της ΕΠ και των Κωδικών QR καθιστά τη μαθησιακή διαδικασία πιο ελκυστική για τους/τις μαθητές/-τριες (Φιλιπούσης, 2019).

Σε έρευνα για τη χρήση της ΕΠ στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, που περιλαμβάνει τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενοτήτων ΕΠ στα σχολικά βιβλία και την αξιοποίησή τους από τους/τις μαθητές/-τριες στο πλαίσιο της εξ αποστάσεως διδασκαλίας, αναπτύχθηκαν σελίδες ΕΠ από τους εκπαιδευτικούς στα σχολικά βιβλία με την πλατφόρμα Zarwork<sup>13</sup> (<https://zap.works/>). Στη συνέχεια μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας E-class<sup>14</sup> έγινε η αποστολή των Κωδικών QR που δημιουργήθηκαν αυτόματα από την πλατφόρμα Zarwork στους/στις μαθητές/-τριες, για να κάνουν τη σάρωση, ώστε να ενεργοποιηθεί η ψηφιακή πληροφορία. Τα αποτελέσματα της έρευνας για τους/τις μαθητές/-τριες έδειξαν ότι η χρήση της ΕΠ στα σχολικά βιβλία τους φαίνεται πολύ εύκολη και χρήσιμη για τη μάθησή τους (Κουτρομάνος, Γεωργιάδης, 2021).

Ωστόσο σε διδακτική παρέμβαση που διεξήχθη το σχολικό έτος 2012-2013 σε μαθητές/-τριες της Α΄ Τάξης ενός Λυκείου στην Κρήτη, στο πλαίσιο περιβαλλοντικού προγράμματος, κατά τη διάρκεια της οποίας αξιοποιήθηκαν οι Κώδικες QR για την ενσωμάτωση και κωδικοποίηση ψηφιακών πηγών, παρατηρήθηκαν ορισμένες δυσκολίες. Στην αρχή της διδακτικής παρέμβασης διαπιστώθηκε ότι οι μαθητές/-τριες δεν γνώριζαν την ύπαρξη των Κωδικών QR και χρειάστηκε να πραγματοποιηθούν διάφορες βιωματικές

---

<sup>13</sup> Πλατφόρμα δημιουργίας ΕΠ

<sup>14</sup> Σύγχρονη ψηφιακή εκπαιδευτική πλατφόρμα για μαθητές/-τριες και εκπαιδευτικούς που υποστηρίζει τη μεταξύ τους μάθηση, επικοινωνία και συνεργασία.

δραστηριότητες, όπως να φέρουν στο σχολείο από το σπίτι τους προϊόντα που είχαν πάνω τους Κώδικες QR και με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού να δουν πώς αποκωδικοποιείται η πληροφορία που περιλαμβάνεται στον κώδικα QR και να κατανοήσουν τη χρησιμότητά του. Επίσης διαπιστώθηκε, επειδή για την αποκωδικοποίηση των Κωδίκων QR χρησιμοποιήθηκαν τα έξυπνα κινητά τηλέφωνα των ίδιων των μαθητών/-τριών, ότι δεν είχαν όλοι οι μαθητές/-τριες κατάλληλες συσκευές, ώστε να μπορούν να σαρώσουν έναν Κώδικα QR. Τέλος παρατηρήθηκε ότι ορισμένες φορές οι μαθητές/-τριες οδηγούνταν σε περιεχόμενο το οποίο δεν ήταν βελτιστοποιημένο για χρήση από φορητές συσκευές (Παπαδάκης & Ορφανάκης, χ.χ.).

### **5.1 Βιβλιογραφική επισκόπηση της χρήσης των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας**

Η αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών ως εργαλείων έρευνας και μάθησης είναι ένας από τους βασικούς διδακτικούς προσανατολισμούς του νέου ΠΣ του 2021 για το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο. Κάθε προσπάθεια για τον εκσυγχρονισμό της διδασκαλίας της Λογοτεχνίας με τη χρήση των ΤΠΕ πρέπει να γίνεται επαναπροσδιορίζοντας τους διδακτικούς στόχους και τις διδακτικές μεθόδους. Κάθε είδους οπτικοακουστικός εξοπλισμός μπορεί να αξιοποιηθεί στο μάθημα της Λογοτεχνίας και να ενσωματωθεί με διάφορους τρόπους στη σχολική τάξη.

Η βιβλιογραφική επισκόπηση επικεντρώθηκε στη διερεύνηση της δυνατότητας εφαρμογής των Κωδίκων QR στην εκπαίδευση και συγκεκριμένα στη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο. Ωστόσο, δεν εντοπίστηκε έρευνα για τη χρήση των Κωδίκων QR στο γνωστικό αντικείμενο της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Η μόνη έρευνα που εντοπίστηκε για το γνωστικό αντικείμενο της Λογοτεχνίας ήταν έρευνα που έγινε με την αξιοποίηση ερωτηματολογίου σε φοιτητές/-τριες του τμήματος Γαλλικής Γλώσσας και Λογοτεχνίας του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, στο προπτυχιακό μάθημα της Λογοτεχνίας, σχετικά με τη χρήση των Κωδίκων QR κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας. Από την έρευνα προέκυψε ότι η χρήση των Κωδίκων QR βοηθά τους/τις φοιτητές/-τριες να αποκτήσουν καλύτερη αντίληψη του περιεχομένου των μαθημάτων, να εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους και να κατανοούν αποτελεσματικότερα τις έννοιες που σχετίζονται με το διδασκόμενο μάθημα. Η

πλειοψηφία των φοιτητών/-τριών ανέφερε ότι στο μέλλον προτιμούν να παρακολουθούν μαθήματα Λογοτεχνίας στα οποία αξιοποιείται η τεχνολογία των Κωδίκων QR. Ο λόγος για τον οποίο επιθυμούν να συμπεριληφθούν οι Κώδικες QR στη διδακτική διαδικασία του μαθήματος, είναι επειδή η χρήση των Κωδίκων QR κάνει το μάθημα πιο ενδιαφέρον, πιο δημιουργικό, ευχάριστο, διαδραστικό, προσβάσιμο και διασκεδαστικό, παρά τα προβλήματα που παρουσιάστηκαν σε ορισμένες συσκευές με τη συνδεσιμότητα, την μπαταρία, την πρόσβαση, ακόμη και τη σάρωση των Κωδίκων QR. Χαρακτηριστικό είναι, τέλος, ότι η πλειοψηφία των φοιτητών/-τριών θα επέλεγαν να εξεταστούν χρησιμοποιώντας τους Κώδικες QR, επειδή παρέχουν την ευκαιρία να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις των εξετάσεων, πέρα από την απομνημόνευση ενός γραπτού κειμένου (Μανγρούλου, & Galani, 2022).

Και από την έρευνα αυτή διαπιστώνεται ότι η χρήση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, παρά τις τεχνικές δυσκολίες που μπορεί να προκύψουν, καθιστά τη μαθησιακή διαδικασία ελκυστική προς τους/τις μαθητές/-τριες.

## **B. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ**

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Μεθοδολογία της έρευνας**

#### **6.1 Σκοπός της έρευνας και ερευνητικά ερωτήματα**

Στην παρούσα ερευνητική εργασία το κύριο ζητούμενο είναι η διερεύνηση της χρήσης των Κωδίκων QR στο πλαίσιο Παιχνιδιού Ρόλων στην εκπαίδευση και συγκεκριμένα στη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο. Μέσα από την επισκόπηση της βιβλιογραφίας διαπιστώνεται ότι το ζήτημα της χρήσης των Κωδίκων QR στην εκπαίδευση απαιτεί περαιτέρω διερεύνηση (Law & So, 2010). Συγκεκριμένα στο γνωστικό αντικείμενο της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, η έρευνα για την αξιοποίηση των Κωδίκων QR κατά τη μαθησιακή διαδικασία, είναι ακόμα περιορισμένη σε σύγκριση με άλλα γνωστικά αντικείμενα. Επομένως η έρευνα που διενεργείται στην παρούσα εργασία είναι αναγκαία για τη διερεύνηση της αξιοποίησης των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, καθώς επιχειρεί να καλύψει το ερευνητικό κενό που αναδείχθηκε κατά την επισκόπηση της βιβλιογραφίας και να εμπλουτίσει τα συμπεράσματα των άλλων ερευνών.

Για τον σκοπό αυτό σχεδιάζεται εκπαιδευτική παρέμβαση, η οποία παρουσιάζεται αναλυτικά στη συνέχεια, λαμβάνοντας υπόψη το ΠΣ του 2021 του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας. Στο πλαίσιο της συγκεκριμένης έρευνας επιδιώκεται η διερεύνηση της χρήσης των Κωδίκων QR κατά της διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας σε συνδυασμό με την αξιοποίηση των Παιχνιδιών Ρόλων ως διδακτικής τεχνικής. Αυτό το δίπτυχο αποτελεί τον βασικό άξονα σχεδιασμού της συγκεκριμένης ερευνητικής εργασίας. Για την υλοποίηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης επιλέγονται λογοτεχνικά κείμενα από τα σχολικά βιβλία των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Α΄ και Β΄ Τάξης Γυμνασίου που σχετίζονται με τον άξονα προβληματισμού της κοινωνικής ζωής και συγκεκριμένα με τη θεματική της ξενοφοβίας, σύμφωνα με το νέο Πρόγραμμα Σπουδών του 2021 για το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας ΦΕΚ 5871/τ.Β΄/15-12-2021).

Τα ερευνητικά ερωτήματα (υποθέσεις) της παρούσας ερευνητικής εργασίας διαμορφώνονται ως εξής:

Η εμπλοκή των μαθητών/-τριών κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας σε δραστηριότητες Παιχνιδιού Ρόλων που οι μαθητές είτε παίζουν είτε δημιουργούν και παίζουν, αξιοποιώντας την τεχνολογία των Κωδίκων QR, συμβάλλει:

- α) στην αποτελεσματικότερη κατανόηση του νοήματος των λογοτεχνικών κειμένων από τους/τις μαθητές/-τριες (γνωσιακός τομέας)
- β) στην καλλιέργεια θετικής στάσης στους/στις μαθητές/-τριες για την ανάγνωση λογοτεχνικών βιβλίων (μεταγνωστικός τομέας)
- γ) στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της ενσυναίσθησης των μαθητών/-τριών, με την αξιοποίηση των Παιχνιδιών Ρόλων ως διδακτικής τεχνικής (συναισθηματικός τομέας)
- δ) στη συνεργασία και αλληλεπίδραση των μαθητών/-τριών (κοινωνικός τομέας).

## 6.2 Δείγμα έρευνας

Στην έρευνα συμμετείχαν 21 μαθητές/-τριες της Β΄ τάξης Γυμνασίου αστικής περιοχής της Αττικής, κατά το σχολικό έτος 2022-2023. Το δείγμα της παρούσας έρευνας επιλέγεται με μη τυχαίο τρόπο, πριν τη διδακτική παρέμβαση, στο πλαίσιο της διδασκαλίας του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας.

## 6.3 Ερευνητική μέθοδος

Η παρούσα ερευνητική εργασία αποτελεί ποσοτική έρευνα, η οποία ακολουθεί την πειραματική μέθοδο έρευνας (Holton & Burnett, 2005). Βασικό χαρακτηριστικό της πειραματικής έρευνας είναι ότι οι ερευνητές/-τριες, ελέγχοντας σκόπιμα τις συνθήκες που καθορίζουν μια κατάσταση για την οποία ενδιαφέρονται, χειρίζονται μια ή περισσότερες ανεξάρτητη/-ες μεταβλητή/-ες με σκοπό να επιφέρουν αλλαγή σε μια ή περισσότερες εξαρτημένη/-ες μεταβλητή/-ες. Ως ανεξάρτητη μεταβλητή ορίζεται η δραστηριότητα ή το χαρακτηριστικό, το οποίο κατά την άποψη του/της ερευνητή/-τριας θα κάνει τη διαφορά, όπως για παράδειγμα μια νέα μέθοδος, μια καινοτόμα παρέμβαση, ενώ εξαρτημένη μεταβλητή είναι η επίδραση, το αποτέλεσμα του χειρισμού της ανεξάρτητης μεταβλητής, για παράδειγμα οι αλλαγές που αυτή επιφέρει στις επιδόσεις, στις βαθμολογίες, στις στάσεις ή τις συμπεριφορές που παρατηρούνται και μετρούνται (Cohen, Manion & Morrison, 2002).

Βασικοί παράγοντες στην πειραματική μέθοδο έρευνας είναι η τυχαία κατανομή σε ομάδα ελέγχου και πειραματική ομάδα, ο προσδιορισμός των βασικών μεταβλητών, ο έλεγχος των βασικών μεταβλητών, ο αποκλεισμός οποιωνδήποτε άλλων μεταβλητών, η παρέμβαση στην πειραματική ομάδα, η τελική μέτρηση της απόδοσης, η σύγκριση της απόδοσης των δύο ομάδων, πειραματικής ομάδας και ομάδας ελέγχου και τέλος το στάδιο της γενίκευσης.

Τα είδη πειραματικού σχεδιασμού που μπορούν να αξιοποιηθούν στην εκπαίδευση είναι (Cohen et al., 2002):

- α) το ελεγχόμενο πείραμα (controlled experiment) σε εργαστηριακές συνθήκες,
- β) το οιωνεί πείραμα (field/quasi-experiment) σε πραγματικό χώρο και όχι σε εργαστήριο, όπου οι μεταβλητές απομονώνονται και ελέγχονται,
- γ) το φυσικό πείραμα (natural experiment) στο οποίο δεν είναι δυνατόν να απομονωθούν και να ελεγχθούν οι μεταβλητές.

Η πλειοψηφία των πειραματικών ερευνών που διενεργούνται στο σχολικό περιβάλλον είναι οιωνεί πειραματικές (quasi experimental). Η πιο σημαντική διαφορά μεταξύ της οιωνεί πειραματικής έρευνας (quasi experimental) και της πειραματικής έρευνας είναι ότι στην πρώτη περίπτωση ο/η ερευνητής/-τρια πραγματοποιεί την έρευνά του/της σε ομάδες που έχουν δεν έχουν συγκροτηθεί με τυχαία επιλογή. Τα οιωνεί πειράματα σχεδιάζονται με διάφορους τρόπους όπως

- α) με τον προπειραματικό σχεδιασμό για μια ομάδα, κατά τον οποίο η εξαρτημένη μεταβλητή μετριέται είτε πριν και μετά την πειραματική μεταχείριση (the one group pretest-post-test), είτε μόνο μετά την πειραματική μεταχείριση στη μία ή και στις δύο ομάδες, πειραματικής και ελέγχου (the one group post-tests only design, the post-tests only non-equivalent groups design),
- β) με τον προπειραματικό και μεταπειραματικό σχεδιασμό στις δύο ομάδες, πειραματικής και ελέγχου (the pretest-post-test non-equivalent group design),
- γ) με τον σειροχρονικό σχεδιασμό σε μια ομάδα (the one-group time series), που λειτουργεί ως πειραματική και στην οποία δίνονται περισσότερες από μία δραστηριότητες ως pre-test ή post-test (Cohen et al., ό.π.)

Η παρούσα πειραματική έρευνα ακολουθεί τον πειραματικό σχεδιασμό του οιωνεί πειράματος (quasi-experiment), καθώς η πειραματική ομάδα δεν συγκροτείται με τυχαίο

τρόπο. Η επιλογή του δείγματος έγινε με «βολική δειγματοληψία» (convenience sampling), δηλαδή με μη τυχαίο τρόπο, πριν την εφαρμογή της διδακτικής ερευνητικής παρέμβασης. Με βάση τη διαθεσιμότητα των συμμετεχόντων/-ουσών για συμμετοχή στην έρευνα, δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν οι μαθητές/-τριες ενός τμήματος συγκεκριμένης σχολικής τάξης της Β΄ Γυμνασίου, υιοθετώντας την εσωτερική κατανομή των μαθητών/-τριών σε τμήματα που έχει γίνει στο συγκεκριμένο σχολείο από την έναρξη της σχολικής χρονιάς.

Ο σχεδιασμός του συγκεκριμένου οριζοντίου πειράματος ακολουθεί τον προπαρασκευαστικό σχεδιασμό για μια ομάδα που ονομάζεται «πειραματική» και όπου οι εξαρτημένες μεταβλητές μετρήθηκαν πριν και μετά την πειραματική παρέμβαση. Στο συγκεκριμένο πείραμα ανεξάρτητες μεταβλητές είναι η χρήση της ΕΠ και των Κωδίκων QR, που η τιμή τους παραμένει ανεξάρτητη από τη συμπεριφορά πάνω στην οποία γίνεται η παρατήρηση, ενώ εξαρτημένες μεταβλητές είναι το αποτέλεσμα του χειρισμού των ανεξάρτητων μεταβλητών. Στο συγκεκριμένο οριζόντιο πείραμα εξαρτημένες μεταβλητές θεωρούνται

- (α) η κατανόηση του περιεχομένου των λογοτεχνικών κειμένων,
- (β) η φιλιαναγνωσία,
- (γ) η ενσυναίσθηση και
- (δ) η συνεργασία,

οι τιμές των οποίων εξαρτώνται από την τιμή των ανεξάρτητων μεταβλητών, μετρούνται και αξιολογούνται.

Σύμφωνα με τον συγκεκριμένο σχεδιασμό του οριζοντίου πειράματος ορίζονται: α) μία Πειραματική Ομάδα, που είναι η ομάδα με την οποία πραγματοποιείται η διδακτική παρέμβαση με τη χρήση των Κωδίκων QR σε συνδυασμό με το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική και β) ο πειραματικός έλεγχος, σύμφωνα με τον οποίο οι ενδεχόμενες μετρήσιμες διαφορές στα μαθησιακά αποτελέσματα οφείλονται στις ανεξάρτητες μεταβλητές (χρήση της ΕΠ και των Κωδίκων QR), υπό την προϋπόθεση ότι όλοι οι άλλοι παράγοντες έχουν ελεγχθεί και διατηρηθεί σταθεροί.

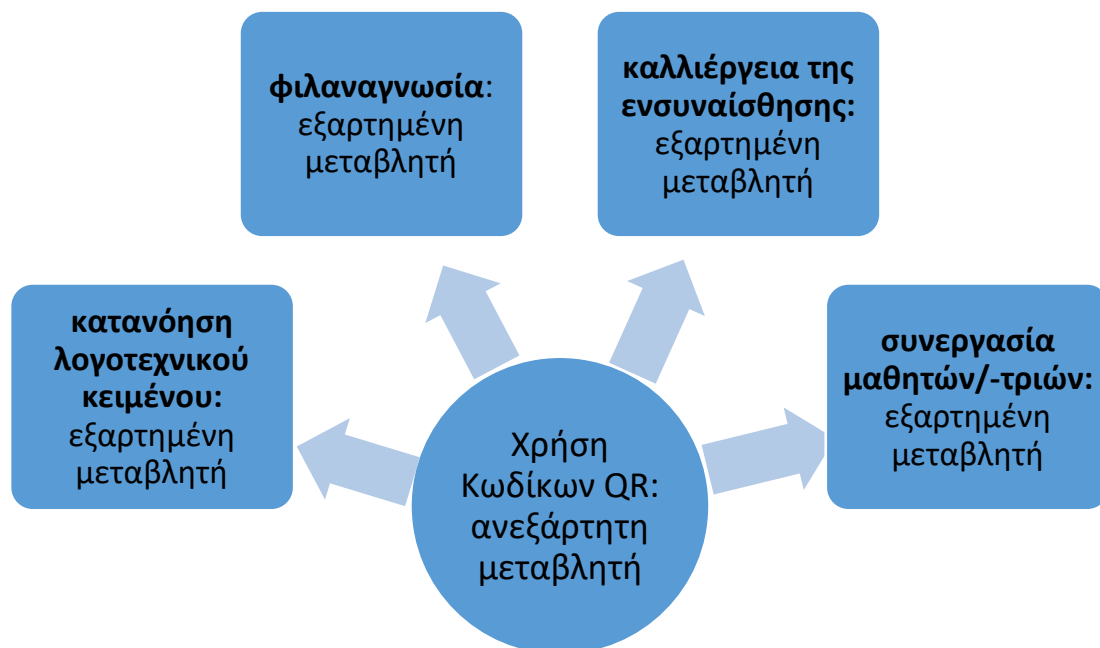
Ο συγκεκριμένος πειραματικός σχεδιασμός μπορεί να αναπαρασταθεί ως εξής:

$O_1 \dots\dots\dots X \dots\dots\dots O_2$

όπου:

- $X$  = η εκπαιδευτική παρέμβαση (πειραματικός χειρισμός των ανεξάρτητων μεταβλητών που είναι η διδασκαλία με τη χρήση της ΕΠ και των Κωδίκων QR),
- $O$  = οι εξαρτημένες μεταβλητές (εδώ: η κατανόηση του νοήματος του κειμένου, η ανάπτυξη της ενσυναίσθησης, η φιλαναγνωσία, η συνεργασία),
- $O_1$  = η καταγραφή / μέτρηση / αξιολόγηση των εξαρτημένων μεταβλητών **πριν** τη διδασκαλία, και τέλος
- $O_2$  = η καταγραφή / μέτρηση / αξιολόγηση των εξαρτημένων μεταβλητών **μετά** τη διδασκαλία.

Στο ανωτέρω πλαίσιο, η γράφουσα υλοποίησε διδακτική παρέμβαση, για να διαπιστωθεί κατά πόσο επηρεάζονται τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα (οι εξαρτημένες μεταβλητές: κατανόηση περιεχομένου, φιλαναγνωσία, ενσυναίσθηση, συνεργασία) από τις ανεξάρτητες μεταβλητές που είναι η χρήση της ΕΠ και των Κωδίκων QR, στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας. Επομένως με το οιονεί πείραμα ελέγχεται κατά πόσο η χρήση της ΕΠ και των Κωδίκων QR επηρεάζει το αποτέλεσμα της μαθησιακής διαδικασίας.



Σχήμα 4: Σχέσεις μεταβλητών εκπαιδευτικής παρέμβασης

#### 6.4 Εργαλεία συλλογής δεδομένων

Τα εργαλεία συλλογής δεδομένων ήταν τα φύλλα εργασίας των μαθητών/-τριών, τα έγγραφα ενός λεπτού (one minute paper) των μαθητών/-τριών, το φύλλο αξιολόγησης της



εκπαιδευτικού-παρατηρήτριας και τέλος το ερωτηματολόγιο που συμπλήρωσαν οι μαθητές/-τριες και η εκπαιδευτικός-παρατηρήτρια.

Για τη συλλογή των δεδομένων της έρευνας, συλλέχθηκε υλικό από το φύλλο εργασίας που συμπλήρωσαν οι μαθητές/-τριες κατά την πρώτη διδακτική ώρα της εκπαιδευτικής παρέμβασης. Το φύλλο εργασίας αυτό λειτούργησε ως προ-πειραματικός έλεγχος (pre-test) για τη μέτρηση των εξαρτημένων μεταβλητών της κατανόησης του περιεχομένου των λογοτεχνικών κειμένων και της ενσυναίσθησης των μαθητών/-τριών πριν την εκπαιδευτική παρέμβαση.

Πληροφορίες συλλέχθηκαν και από τα έγγραφα του ενός λεπτού (one minute paper) , τα οποία δόθηκαν στους/στις μαθητές/-τριες στο τέλος της 2ης και 3ης διδακτικής ώρας για την αξιολόγηση της διδακτικής τεχνικής του Παιχνιδιού Ρόλων με την αξιοποίηση των Κωδίκων QR. Τα έγγραφα αυτά περιλαμβάνουν δύο ερωτήσεις τις οποίες οι μαθητές/-τριες ανώνυμα απάντησαν μέσα σε ένα λεπτό, αφού είχαν ολοκληρώσει τη δραστηριότητα που είχαν αναλάβει ([βλ. Παράρτημα Δ-Άλλα εργαλεία συλλογής δεδομένων](#)).

Η συλλογή δεδομένων πραγματοποιήθηκε και μέσω της αξιολόγησης της εκπαιδευτικού που ήταν παρούσα κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής παρέμβασης και παρατηρούσε τη διαδικασία. Για την αξιολόγηση των δραστηριοτήτων που αξιοποιούν το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική σε συνδυασμό με τη χρήση των Κωδίκων QR, η ερευνήτρια έδωσε στην εκπαιδευτικό-παρατηρήτρια να συμπληρώσει κατά τη διεξαγωγή της έρευνας φύλλο αξιολόγησης για τη 2η και 3η διδακτική ώρα, με ερωτήσεις τύπου Likert πενταβάθμιας κλίμακας από ένα έως πέντε (1-5) βαθμούς, με το ένα (1) να αντιστοιχεί στην απόλυτη διαφωνία και το πέντε (5) στην απόλυτη συμφωνία.

Η συλλογή δεδομένων πραγματοποιήθηκε και με ερωτηματολόγιο προς τους/τις μαθητές/-τριες, το οποίο δόθηκε στο τέλος της εκπαιδευτικής παρέμβασης. Το ερωτηματολόγιο συμπληρώθηκε από τους/τις μαθητές/-τριες, χωρίς την παρουσία της ερευνήτριας, στο σπίτι, λαμβάνοντας τη γραπτή συγκατάθεση των γονέων (βλ. υπόδειγμα γραπτής συγκατάθεσης γονέων στο [Παράρτημα Γ](#) της παρούσας εργασίας), ήταν ανώνυμο και αποτελούνταν από:

- οκτώ (8) ερωτήσεις κλειστού τύπου, με τις οποίες διερευνάται η χρήση ΕΠ και Κωδίκων QR στην εκπαίδευση και στη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας πιο συγκεκριμένα,

- εννέα (9) ερωτήσεις τύπου Likert πενταβάθμιας κλίμακας από ένα έως πέντε (1-5) βαθμούς, με το ένα (1) να αντιστοιχεί στο Καθόλου και το πέντε (5) στο Πάρα Πολύ, για τη διερεύνηση των απόψεων των μαθητών/-τριών πάνω στην αξιοποίηση των Κωδίκων QR για τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, και
- έξι (6) ερωτήσεις ανοικτού τύπου για την αξιολόγηση των απόψεων των μαθητών/-τριών πάνω στη χρήση των Κωδίκων QR κατά τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας.

Για τις ερωτήσεις ανοικτού τύπου του ερωτηματολογίου ακολουθείται η ποιοτική ανάλυση των δεδομένων.

Μετά το τέλος της εκπαιδευτικής παρέμβασης, ερωτηματολόγιο συμπλήρωσε και η διδάσκουσα εκπαιδευτικός του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο συγκεκριμένο τμήμα, η οποία ήταν παρούσα στη διεξαγωγή της έρευνας ως παρατηρήτρια. Το ερωτηματολόγιο προς την εκπαιδευτικό περιλάμβανε 21 ερωτήσεις κλειστού τύπου (πολλαπλής επιλογής και σύντομης ανάπτυξης) για τη διερεύνηση της χρήσης ΕΠ και Κωδίκων QR στην εκπαίδευση και στη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας πιο συγκεκριμένα, αλλά και για την αξιοποίηση του Παιχνιδιού Ρόλων ως διδακτικής τεχνικής στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας. Το συγκεκριμένο ερωτηματολόγιο είχε επιπλέον τρεις ερωτήσεις ανοικτού τύπου με τις οποίες διερευνήθηκαν τα μαθησιακά οφέλη που προέκυψαν από την αξιοποίηση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, μετά την ολοκλήρωση της διδακτικής παρέμβασης.

Επιπλέον

## **6.5 Επιλογή των λογοτεχνικών κειμένων για την εκπαιδευτική παρέμβαση**

Για να αποκτήσουν οι μαθητές/-τριες σταδιακά συνείδηση ενεργού και δημοκρατικού πολίτη που σέβεται τα ανθρώπινα δικαιώματα, ένας από τους άξονες προβληματισμού των λογοτεχνικών κειμένων που περιλαμβάνονται στα σχολικά βιβλία των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας του Γυμνασίου είναι η κοινωνική ζωή (ΦΕΚ 5871/τ.Β' /15-12-2021). Μέσα στο πλαίσιο αυτό τα λογοτεχνικά κείμενα που καλούνται να επεξεργαστούν οι μαθητές/-τριες σχετίζονται με θέματα όπως είναι η φιλία, η αγάπη, ο αλτρουισμός, η ξеноφοβία, οι οικουμενικές αξίες, τα ανθρώπινα δικαιώματα. Στην εκπαιδευτική παρέμβαση, που υλοποιήθηκε, αξιοποιήθηκαν λογοτεχνικά κείμενα που αναφέρονται στα

συναισθήματα και στις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες και οι μετανάστες, καθώς και στη στάση των άλλων ανθρώπων απέναντί τους, με στόχο την ευαισθητοποίηση των μαθητών/-τριών για το κοινωνικό ζήτημα της ξενοφοβίας και την επίτευξη της ειρηνικής συνύπαρξης και της θετικής αλληλεπίδρασης μεταξύ των διαφορετικών πολιτισμικών ομάδων.

Τα λογοτεχνικά κείμενα που αξιοποιήθηκαν είναι από την ενότητα «*Η αποδημία - Ο καημός της ξενιτιάς – Ο ελληνισμός έξω από τα σύνορα – Τα μικρασιατικά – Οι πρόσφυγες*» και «*Προβλήματα της σύγχρονης ζωής*» των σχολικών βιβλίων των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Α΄ και Β΄ Τάξης Γυμνασίου ([βλ. Παράρτημα Α-Φύλλα Εργασίας](#)). Δεν περιλαμβάνονται λογοτεχνικά κείμενα από το σχολικό βιβλίο των Κειμένων της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Γ΄ Τάξης Γυμνασίου, καθώς όπως αναφέρεται στο νέο ΠΣ του 2021 για το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, στη Γ΄ Γυμνασίου η διάταξη των κειμένων είναι «*ιστορικο-γραμματική και έχει ως πυρήνα των επιλογών την παρουσίαση του έργου αξιόλογων δημιουργών, σχολών, γενεών και τεχνοτροπιών*».

1<sup>η</sup> διδακτική ώρα

1. «Για τον όρο μετανάστες» του Μπέρτολτ Μπρεχτ, από το σχολικό βιβλίο των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας Β΄ Γυμνασίου
2. «Δύο γράμματα της Χαράς» του Θανάση Βαλτινού, από το σχολικό βιβλίο των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας Β΄ Γυμνασίου

Με την ανάγνωση των συγκεκριμένων λογοτεχνικών κειμένων οι μαθητές/-τριες εξοικειώθηκαν με το περιεχόμενο των όρων «πρόσφυγας» και «μετανάστης», καθώς και με τα συναισθήματα και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι συγκεκριμένες κοινωνικές ομάδες.

2<sup>η</sup> διδακτική ώρα

3. «Ο δρόμος για τον παράδεισο είναι μακρύς» της Μαρούλας Κλιάφα, από το σχολικό βιβλίο των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας Α΄ Γυμνασίου

Στο συγκεκριμένο λογοτεχνικό κείμενο η ηρωίδα και η οικογένειά της αντιμετωπίζονται με εχθρότητα από την τοπική κοινωνία, λόγω της καταγωγής τους.

Η ανάγνωση του συγκεκριμένου λογοτεχνικού κειμένου, που το περιεχόμενο του αποτέλεσε την αφορμή για τη δημιουργία του σεναρίου του πρώτου Παιχνιδιού Ρόλων, σε συνδυασμό με την υλοποίηση του Παιχνιδιού Ρόλων προβλημάτισε τους/τις μαθητές/-τριες για την αρνητική στάση των ανθρώπων απέναντι σε άλλους ανθρώπους που προέρχονται από διαφορετική πολιτισμική κουλτούρα, όπως είναι οι μετανάστες.

3<sup>η</sup> διδακτική ώρα

4. «Με το λεωφορείο» του Τάσου Καλούτσα, από το σχολικό βιβλίο των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας Β΄ Γυμνασίου

Στο συγκεκριμένο λογοτεχνικό κείμενο παρουσιάζεται η εικόνα Ελλήνων παλινοστούντων από τη πρώην Σοβιετική Ένωση. Η εικόνα τους δίνεται μέσα από την αφήγηση ενός αστυνομικού διευθυντή των ΜΑΤ, ο οποίος έτυχε να βρεθεί μαζί τους στο λεωφορείο.

Η ανάγνωση του συγκεκριμένου λογοτεχνικού κειμένου, που το περιεχόμενο του αποτέλεσε την αφορμή για τη δημιουργία του σεναρίου του δεύτερου Παιχνιδιού Ρόλων, σε συνδυασμό με την υλοποίηση του Παιχνιδιού Ρόλων, έχει ως σκοπό οι μαθητές/-τριες να επαναπροσδιορίσουν τη στάση τους απέναντι στους πρόσφυγες, λαμβάνοντας υπόψη τη θετική στάση του συγκεκριμένου λογοτεχνικού ήρωα απέναντι σε άλλους ανθρώπους με διαφορετική πολιτισμική κουλτούρα.

4<sup>η</sup> διδακτική ώρα

5. «Ξενοφοβία» του Σουρούνη Αντώνη, από το σχολικό βιβλίο των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας Β΄ Γυμνασίου, που υπάρχει ως υπερκείμενο στο κείμενο «Με το λεωφορείο» του Τάσου Καλούτσα

Το συγκεκριμένο λογοτεχνικό κείμενο αναφέρεται στη ζωή Έλληνα μετανάστη στη Γερμανία τη δεκαετία του 1950 και τις δυσκολίες που αντιμετώπισε. Με την ανάγνωση του λογοτεχνικού κειμένου επιχειρήθηκε ο προβληματισμός και επαναπροσδιορισμός της στάσης των μαθητών/-τριών απέναντι σε ανθρώπους με διαφορετική πολιτισμική κουλτούρα, όπως είναι οι πρόσφυγες και οι μετανάστες.

Τα λογοτεχνικά κείμενα δόθηκαν στους μαθητές/-τριες, συνοδευόμενα από σύντομες ερωτήσεις κατανόησης, σε φύλλα εργασίας. Στην αρχή κάθε λογοτεχνικού κειμένου υπήρχε και ένας Κώδικας QR, τον οποίο σαρώνοντάς τον με το τάμπλετ, οι μαθητές/-τριες θα μπορούσαν να έχουν το κείμενο ψηφιακά. Για τη δημιουργία του Κώδικα QR

αξιοποιήθηκε το ARTutor (Augmented Reality Tutor) που είναι πλατφόρμα ΕΠ για την Εκπαίδευση, η οποία αναπτύσσεται στο ερευνητικό εργαστήριο του Διεθνούς Πανεπιστημίου Ελλάδος<sup>15</sup>. Επίσης για τις ανάγκες της παρούσας ερευνητικής εργασίας αξιοποιήθηκε η επαύξηση ορισμένων εικόνων από τα λογοτεχνικά κείμενα του σχολικού βιβλίου με βίντεο μέσω της εφαρμογής <https://www.blippar.com/>.

---

<sup>15</sup> βλ. [artutor.ihu.gr/index\\_el/](http://artutor.ihu.gr/index_el/)

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: Πραγματοποίηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης

### 7.1 Το διδακτικό σενάριο

Το διδακτικό σενάριο με τίτλο «Γνωρίζω τον Άλλον παίζοντας με τη Λογοτεχνία» σχεδιάστηκε για εκπαιδευτική παρέμβαση στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας Γυμνασίου σε ένα τμήμα μαθητών/-τριών της Β΄ Τάξης Γυμνασίου σχολικής μονάδας του νομού Αττικής και υλοποιήθηκε σε τέσσερις διδακτικές ώρες. Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο σχετίζεται με τη θεματική της ξеноφοβίας, όπως ορίζεται στο νέο Πρόγραμμα Σπουδών του 2021 για το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, και ακολουθεί την προσέγγιση της καθοδηγούμενης διερευνητικής μάθησης, αξιοποιώντας την συνεργατική μάθηση και το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική. Για την υλοποίηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης αξιοποιήθηκαν πέντε (5) υπολογιστές τύπου ταμπλέτας, στους οποίους είχε προ-εγκατασταθεί η εφαρμογή «Σαρωτής QR & Barcode» για τις ανάγκες της παρούσας ερευνητικής εργασίας.

Με αφορμή το περιεχόμενο συγκεκριμένων λογοτεχνικών κειμένων από το σχολικό βιβλίο των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Α΄ και Β΄ Τάξης Γυμνασίου, τα οποία σχετίζονται με τη θεματική της ξеноφοβίας, η ερευνήτρια έγραψε δύο (2) σενάρια για Παιχνίδια Ρόλων, με στόχο τη διερεύνηση και την εμπλοκή των μαθητών/-τριών σε μια ρεαλιστική προβληματική κατάσταση, που σχετίζεται με τη συμπεριφορά των ανθρώπων απέναντι σε άλλους ανθρώπους από διαφορετικούς πολιτισμούς. Για κάθε Παιχνίδι Ρόλων σχεδιάστηκαν Καρτέλες Ρόλων που είχαν σε έντυπη μορφή Κώδικες QR, στους οποίους ενσωματώθηκε το πληροφοριακό υλικό που απαιτούνταν για την προετοιμασία του ρόλου, που είχε αναλάβει να υποδυθεί κάθε ομάδα μαθητών/-τριών. Οι μαθητές/-τριες, με το σκανάρισμα των Κωδίκων QR, μέσω υπολογιστή ταμπλέτα, αποκτούσαν πρόσβαση σε διαδικτυακές πηγές και ψηφιακούς πόρους. Με τον τρόπο αυτό δόθηκε η δυνατότητα στους/στις μαθητές/-τριες να αλληλεπιδράσουν άμεσα με το περιβάλλον τους, να συλλέξουν πληροφορίες από εικόνες, βίντεο, κείμενα, για να τις χρησιμοποιήσουν στην τάξη και να προετοιμάσουν τα επιχειρήματά τους για τον ρόλο που πρόκειται να υποδυθούν στο πλαίσιο του παιχνιδιού.

Κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής παρέμβασης, οι μαθητές/-τριες συνεργάστηκαν σε ομάδες με σκοπό να διερευνήσουν την προβληματική κατάσταση που τους είχε ανατεθεί, να συγκεντρώσουν δεδομένα και αφού τα αναλύσουν, να διαμορφώσουν τα επιχειρήματά

τους και να αναστοχαστούν συλλογικά για την επίλυση της συγκεκριμένης προβληματικής κατάστασης.

Επιπλέον, κατά τη δεύτερη φάση της παρέμβασης, οι μαθητές/-τριες κλήθηκαν να περάσουν σε ρόλο δημιουργών παιχνιδιού ρόλων (game makers) και να σχεδιάσουν και να υλοποιήσουν το δικό τους παιχνίδι ρόλων, αξιοποιώντας την τεχνολογία Κωδίκων QR και παραμένοντας στην θεματική που ορίζουν τα λογοτεχνικά κείμενα που έχουν επιλεγεί.

Ως προς τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα, στο τέλος της διδακτικής παρέμβασης αναμένεται οι μαθητές/-τριες να είναι σε θέση:

α) σε γνωστικό επίπεδο:

- να ορίζουν την έννοια του μετανάστη/-στριας και του/της άνδρα/γυναίκας πρόσφυγα
- να κατανοούν, διαβάζοντας τα λογοτεχνικά κείμενα που τους δίνονται, τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι μετανάστες/-στρίες και οι πρόσφυγες στη νέα χώρα που έρχονται

β) σε συναισθηματικό επίπεδο:

- να αισθάνονται σεβασμό και αλληλεγγύη απέναντι στους/στις μετανάστες/-στρίες και στους πρόσφυγες
- να μπαίνουν στη θέση των ανθρώπων αυτών και να κατανοούν τη συμπεριφορά τους (ενσυναίσθηση)

γ) σε κοινωνικό επίπεδο:

- να καλλιεργήσουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες και το ομαδικό πνεύμα μέσα από την ενασχόλησή τους με το Παιχνίδι Ρόλων
- να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη με την αξιοποίηση του ενσωματωμένου εκπαιδευτικού υλικού στους Κώδικες QR

δ) σε μεταγνωστικό επίπεδο:

- να ασκηθούν στη δεξιότητα της προσεκτικής ανάγνωσης με στόχο την καλλιέργεια της αναγνωστικής απόλαυσης και την ανάπτυξη της φιλιαναγνωσίας
- να αναπτύξουν τη φαντασία, την επινοητικότητα και τη δημιουργικότητά τους καθώς θα δημιουργούν και θα παίζουν ένα δικό τους παιχνίδι,

ε) σε επίπεδο τεχνολογίας:

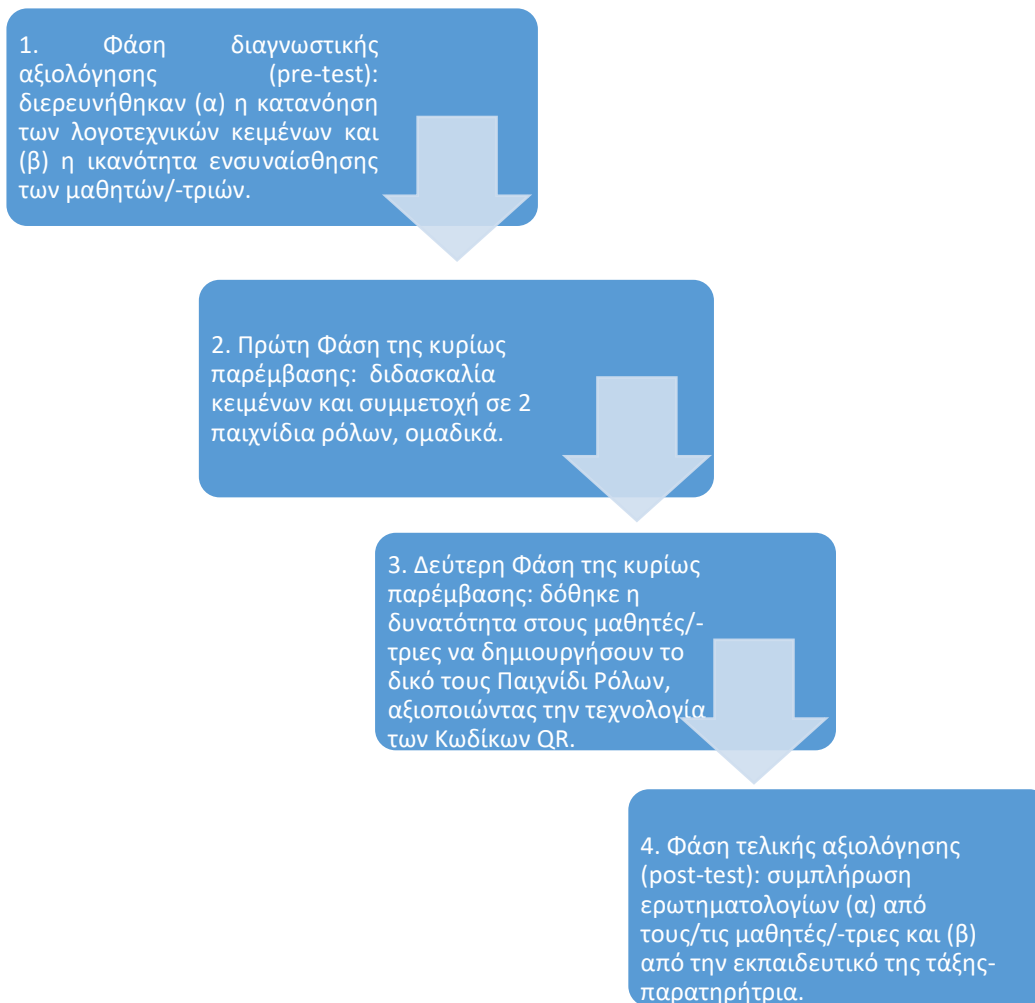
- να εξοικειωθούν με τη χρήση των Κωδίκων QR

## 7.2 Συνοπτική παρουσίαση της εκπαιδευτικής παρέμβασης

Η εκπαιδευτική παρέμβαση πραγματοποιήθηκε το σχολικό έτος 2022-2023, τη χρονική περίοδο από 01/12/2022 έως 19/12/2022, σε τμήμα δημόσιας σχολικής μονάδας δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης του νομού Αττικής, στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, αφού ζητήθηκε η άδεια από τη Διευθύντρια και η συγκατάθεση από τους εμπλεκόμενους εκπαιδευτικούς του σχολείου. Η εκπαιδευτική παρέμβαση είχε διάρκεια τέσσερις διδακτικές ώρες (μία διδακτική ώρα ανά εβδομάδα) και έγινε χρήση πέντε υπολογιστών τύπου ταμπλέτας (tablet), που διατέθηκαν στους/στις μαθητές/-τριες από το σχολείο. Οι συμμετέχοντες/-ουσες μαθητές/-τριες ενημερώθηκαν για τη διαδικασία της έρευνας, πριν την έναρξη της παρέμβασης.

Με αφορμή συγκεκριμένα λογοτεχνικά κείμενα η εκπαιδευτική παρέμβαση συνδύασε τη χρήση των Κωδίκων QR με το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική, με στόχους την προσέγγιση της έννοιας του «Άλλου», αλλά και τη διερεύνηση και τον επαναπροσδιορισμό της στάσης των μαθητών/-τριών απέναντί του. Συνολικά η δομή της παρέμβασης είχε τέσσερις φάσεις, που αποτυπώνονται στο Σχήμα 5 και αναλύονται στη συνέχεια.





Σχήμα 5: Σύντομη περιγραφή της πειραματικής διαδικασίας

**Στη φάση της διαγνωστικής αξιολόγησης:** πριν την ανάγνωση των λογοτεχνικών κειμένων, διερευνήθηκαν οι γνώσεις των μαθητών/-τριών για το εννοιολογικό περιεχόμενο των όρων «μετανάστης» και «πρόσφυγας», για τα προβλήματα και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες και οι μετανάστες, καθώς και τα συναισθήματα που αισθάνονται οι μαθητές/-τριες για αυτούς. Στη συνέχεια οι μαθητές/-τριες διάβασαν δύο λογοτεχνικά κείμενα από το σχολικό βιβλίο των Κειμένων της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Β΄ Τάξης Γυμνασίου, τα οποία σχετίζονται με τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες και οι μετανάστες, για την αξιολόγηση του βαθμού αναγνωστικής δυσκολίας του γραπτού υλικού που πρόκειται να αξιοποιηθεί για τις ανάγκες της συγκεκριμένης διδακτικής παρέμβασης. Ακολούθως οι μαθητές/-τριες συμπλήρωσαν τις ερωτήσεις του

φύλλου εργασίας που τους δόθηκε ως pre-test για τις εξαρτημένες μεταβλητές της κατανόησης του περιεχομένου των λογοτεχνικών κειμένων και της ενσυναίσθησης.

**Στην πρώτη φάση της κυρίως παρέμβασης:** πραγματοποιείται εναλλακτική διδακτική προσέγγιση της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας με τη χρήση των Κωδίκων QR και συγκεκριμένα γίνεται η διδασκαλία δύο λογοτεχνικών κειμένων από τα σχολικά βιβλία των Κειμένων της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Α΄ και Β΄ Γυμνασίου, εστιάζοντας στην έννοια του «Άλλου». Τα λογοτεχνικά κείμενα που επιλέχθηκαν πραγματεύονται τη θετική ή αρνητική στάση που εκδηλώνουν οι άνθρωποι μιας χώρας απέναντι σε ανθρώπους με διαφορετική προέλευση και διαφορετική κουλτούρα. Η διδασκαλία συνδυάζεται με το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική και με την αξιοποίηση της χρήσης της τεχνολογίας των Κωδίκων QR (ανεξάρτητες μεταβλητές). Οι μαθητές/-τριες στο πλαίσιο αυτό, μετά την ανάγνωση των δύο πεζών λογοτεχνικών κειμένων, σε μια προσπάθεια να κατανοήσουν τα προβλήματα και τα συναισθήματα των μεταναστών και των προσφύγων, όπως αποτυπώνονται στη γραφή συγκεκριμένων δημιουργών, χωρίστηκαν σε πέντε (5) ομάδες και συμμετείχαν σε δύο (2) Παιχνίδια Ρόλων. Τα παιχνίδια αυτά είχαν σχεδιαστεί με αφορμή το περιεχόμενο των συγκεκριμένων λογοτεχνικών κειμένων, με σκοπό τον αναπροσδιορισμό της στάσης τους απέναντι στο κοινωνικό ζήτημα της ξеноφοβίας.

**Στη δεύτερη φάση της κυρίως παρέμβασης:** μετά την ανάγνωση ενός τελευταίου λογοτεχνικού κειμένου από τους/τις μαθητές/-τριες, δόθηκε η δυνατότητα στους/στις μαθητές/-τριες, να συνεργαστούν και να δημιουργήσουν το δικό τους Παιχνίδι Ρόλων, γράφοντας οι ίδιοι/-ες το σενάριο που θα έχει το Παιχνίδι Ρόλων, αξιοποιώντας την τεχνολογία των Κωδίκων QR και προσπαθώντας στο τέλος της δραστηριότητας να το ενσωματώσουν σε Κώδικα QR. Η δράση αυτή σχεδιάστηκε ώστε να καλλιεργήσει τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των μαθητών/-τριών αλλά και να αποτυπώσει και αναδείξει τη στάση που διαμόρφωσαν κατά την πρώτη φάση της παρέμβασης έναντι του κοινωνικού ζητήματος των προσφύγων και των μεταναστών.

**Στην φάση της τελικής αξιολόγησης, μετά την ολοκλήρωση της παρέμβασης:** οι μαθητές/-τριες συμπλήρωσαν ερωτηματολόγιο για την αξιολόγηση της μαθησιακής διαδικασίας, με το οποίο ελέγχεται η επίδραση της ανεξάρτητης μεταβλητής της χρήσης των Κωδίκων QR στο πλαίσιο Παιχνιδιού Ρόλων πάνω στις εξαρτημένες μεταβλητές της κατανόησης του περιεχομένου του λογοτεχνικού κειμένου, της ενσυναίσθησης, της φιλιαναγνωσίας και της συνεργασίας των μαθητών/-τριών. Ερωτηματολόγιο για την

αξιολόγηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης συμπλήρωσε και η εκπαιδευτικός της τάξης που ήταν παρούσα κατά τη διάρκεια της πειραματικής διαδικασίας ως παρατηρήτρια.

### 7.3 Αναλυτική παρουσίαση της εκπαιδευτικής παρέμβασης

#### 7.3.1 1<sup>η</sup> διδακτική ώρα

##### *1<sup>η</sup> δραστηριότητα*

Αφού έγινε μια σύντομη γνωριμία με τους/τις μαθητές/-τριες, προβλήθηκαν στον πίνακα της σχολικής τάξης, με τη βοήθεια προτζέκτορα, τίτλοι ειδήσεων, οι οποίοι συνοδεύονταν από εικόνα και σύντομη λεζάντα με θέμα τους λόγους για τους οποίους ένας άνθρωπος εγκαταλείπει το σπίτι του, για να ζήσει σε μια άλλη χώρα ([βλ. Παράρτημα Α-1<sup>η</sup> διδακτική ώρα](#)). Στόχος της δραστηριότητας αυτής ήταν να προβληματιστούν οι μαθητές/-τριες για τους λόγους για τους οποίους ένας άνθρωπος εγκαταλείπει το σπίτι του. Οι σκέψεις των μαθητών/-τριών με την τεχνική του καταγισμού ιδεών καταγράφηκαν στον πίνακα της σχολικής τάξης. Με βάση τις απαντήσεις των μαθητών/-τριών έγινε η διάκριση των όρων «πρόσφυγας» και «μετανάστης». Μετανάστες είναι οι άνθρωποι που εγκαταλείπουν την πατρίδα τους, για να μεταβούν σε ένα νέο τόπο με τη θέλησή τους, ενώ πρόσφυγες είναι οι άνθρωποι που εγκαταλείπουν την πατρίδα τους, επειδή αναγκάζονται λόγω πολέμου<sup>16</sup>.

##### *2<sup>η</sup> δραστηριότητα*

Ακολούθησε η ανάγνωση δύο λογοτεχνικών κειμένων από το σχολικό βιβλίο των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Β΄ Τάξης Γυμνασίου, του Μπέρτολτ Μπρέχτ «Για τον όρο μετανάστες» ([βλ. Παράρτημα Α-Πρώτο λογοτεχνικό κείμενο](#)) και του Θανάση Βαλτινού «Δύο γράμματα της Χαράς» ([βλ. Παράρτημα Α-Δεύτερο λογοτεχνικό κείμενο](#)) συνοδευόμενα από φύλλο εργασίας με ερωτήσεις, οι οποίες λειτούργησαν ως προ-πειραματική διαδικασία (pre-test) για τον έλεγχο των εξαρτημένων μεταβλητών της κατανόησης του περιεχομένου λογοτεχνικών κειμένων και της ικανότητας των μαθητών/-τριών για ενσυναίσθηση. Οι μαθητές/-τριες, ατομικά και χωρίς τη χρήση της τεχνολογίας των Κωδίκων QR, επεξεργάστηκαν τις ιδέες που αποτυπώνονταν στα λογοτεχνικά κείμενα σχετικά με τη ζωή των μεταναστών και των προσφύγων, τα συναισθήματα και τις δυσκολίες που είχαν και στη συνέχεια προσπάθησαν να σκεφτούν πώς θα αισθάνονταν οι

---

<sup>16</sup> Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται ότι πολλοί άνθρωποι αναγκάζονται να εγκαταλείψουν τον τόπο τους λόγω της κλιματικής αλλαγής (περιβαλλοντικοί πρόσφυγες).

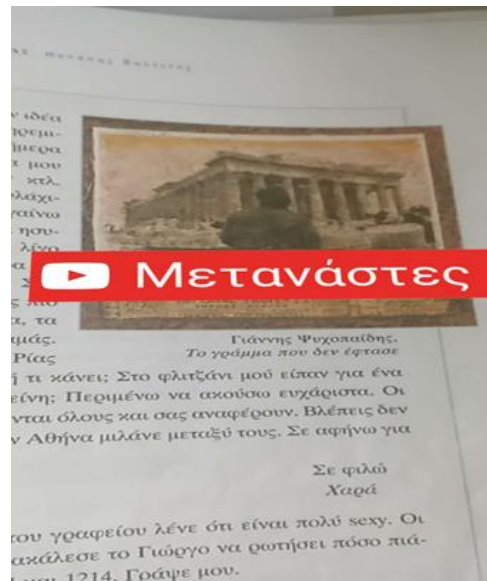
ίδιοι/-ες, αν ήταν στη θέση τους. Οι μαθητές/-τριες απάντησαν γραπτά τις ερωτήσεις στο φύλλο εργασίας που τους δόθηκε, με δραστηριότητες για κάθε κείμενο.

Κατά την ανάγνωση του πρώτου λογοτεχνικού κειμένου του Μπέρτολτ Μπρεχτ «Για τον όρο μετανάστες», στο οποίο προβάλλονται τα συναισθήματα και οι σκέψεις των προσφύγων που αναγκάστηκαν να εγκαταλείψουν την πατρίδα τους και να ζήσουν σε έναν άλλο τόπο, οι μαθητές/-τριες, δουλεύοντας ατομικά, εντόπισαν στο κείμενο τις σκέψεις και τα συναισθήματα του ποιητή, υπογραμμίζοντας τα αντίστοιχα χωρία του κειμένου. Στη συνέχεια οι μαθητές/-τριες, αφού σκέφτηκαν, πώς θα αισθάνονταν οι ίδιοι, αν έπρεπε μαζί με την οικογένειά τους να εγκαταλείψουν την πατρίδα τους, κατέγραψαν τα συναισθήματά τους στο φύλλο εργασίας.

Κατά την ανάγνωση του δεύτερου λογοτεχνικού κείμενο του Θανάση Βαλτινού, «Δύο γράμματα της Χαράς», όπου παρουσιάζεται η ζωή των Ελλήνων μεταναστών στο εξωτερικό, με την ηρωίδα του κειμένου, τη Χαρά, σε επιστολή προς τον αδερφό της Λουκά, να περιγράφει τα συναισθήματα και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει στη χώρα που έχει μεταναστεύσει, οι μαθητές/-τριες δουλεύοντας ατομικά, εντόπισαν στο κείμενο τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει η ηρωίδα στον νέο τόπο που μένει, υπογραμμίζοντας τα αντίστοιχα χωρία του κειμένου. Στη συνέχεια, αφού φαντάστηκαν τις δυσκολίες που θα αντιμετώπιζαν οι ίδιοι στον νέο τόπο που θα πήγαιναν, τις κατέγραψαν στο φύλλο εργασίας τους.

Οι απαντήσεις των μαθητών/-τριών με την τεχνική του καταιγισμού ιδεών καταγράφηκαν στον πίνακα της σχολικής τάξης.

Η πρώτη διδακτική ώρα ολοκληρώνεται με την προβολή δύο βίντεο από τη Διεθνή Αμνηστία για την ανακεφαλαίωση από τους μαθητές/-τριες των συναισθημάτων και των δυσκολιών που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες και οι μετανάστες/-τριες. Τα βίντεο είναι ενσωματωμένα στις δύο εικόνες που υπάρχουν στο σχολικό βιβλίο για τα κείμενα του Μπέρτολτ Μπρεχτ [«Για τον όρο μετανάστες»](#) και του Θανάση Βαλτινού, [«Δύο γράμματα της Χαράς»](#) μέσω της εφαρμογής <https://www.blippar.com/> που επιτρέπει τη δημιουργία εικόνων με δυνατότητες επαυξημένης τεχνολογίας. Οι μαθητές/-τριες, χωρίστηκαν σε πέντε ομάδες, στις οποίες δόθηκε από την ερευνήτρια από μία φορητή συσκευή, ένα τάμπλετ. Αφού ορίστηκαν κανόνες αναφορικά με τη χρήση των τάμπλετ και την επιθυμητή συμπεριφορά μέσα στην ομάδα, με την καθοδήγηση της ερευνήτριας οι μαθητές/-τριες σκάναραν τις εικόνες, για να δουν τα βίντεο.



Εικόνες 4: Δημιουργία εικόνων σχολικού βιβλίου με δυνατότητες Επαυξημένης Τεχνολογίας

### 7.3.2 2<sup>η</sup> διδακτική ώρα

#### 1<sup>η</sup> δραστηριότητα

Στην α' φάση της κυρίως παρέμβασης, αφού έγινε μια σύνδεση με την προηγούμενη διδακτική ώρα, μπορώντας πλέον οι μαθητές/-τριες να διακρίνουν την έννοια του «πρόσφυγα» και του «μετανάστη», δόθηκε στους/στις μαθητές/-τριες από ένα φύλλο εργασίας με το λογοτεχνικό κείμενο της Μαρούλας Κλιάφα «Ο δρόμος για τον παράδεισο είναι μακρύς» από το σχολικό βιβλίο των Κειμένων της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας για την Α' Γυμνασίου ([βλ. Παράρτημα Α-Τρίτο λογοτεχνικό κείμενο](#)) που σχετίζεται με τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι που μεταναστεύουν σε μια άλλη χώρα. Η ηρωίδα του συγκεκριμένου κειμένου, η Βερόνικα και η οικογένειά της, λόγω της καταγωγής τους, βιώνουν την καχυποψία και την απόρριψη της τοπικής κοινωνίας. Στόχος είναι η καλλιέργεια του σεβασμού των μαθητών/-τριών έναντι των μεταναστών/-τριών.

Οι μαθητές/-τριες, αφού διάβασαν το κείμενο, καλούνται, για τον έλεγχο της κατανόησης του περιεχομένου του συγκεκριμένου κειμένου, να εντοπίσουν το πρόβλημα που αντιμετώπιζε η ηρωίδα του κειμένου και να απαντήσουν γραπτά στο ερώτημα που τίθεται «Ποιο πρόβλημα αντιμετωπίζει η Βερόνικα και η οικογένειά της», σε ένα έως δύο λεπτά, στο φύλλο εργασίας που τους έχει δοθεί.

Στη συνέχεια οι μαθητές/-τριες στις ομάδες που έχουν χωριστεί από την προηγούμενη δραστηριότητα, σκάναραν με την κάμερα του τάμπλετ τον Κώδικα QR, που ήταν σε

έντυπη μορφή στο φύλλο εργασίας που τους έχει δοθεί, για να αποκωδικοποιήσουν την ενσωματωμένη εικόνα της ηρωίδας του κειμένου, που είχε δημιουργηθεί με την εφαρμογή [https://www.bitmoji.com/account\\_v2/](https://www.bitmoji.com/account_v2/), που εμφανιζόταν στενοχωρημένη. Οι μαθητές/-τριες σε κάθε ομάδα σχολίασαν προφορικά τα συναισθήματα της ηρωίδας και αναφέρθηκαν στα δικά τους συναισθήματα, αν ήταν στη θέση της ηρωίδας του κειμένου. Οι απαντήσεις κάθε ομάδας καταγράφηκαν στον πίνακα της σχολικής τάξης.

Στόχος της συγκεκριμένης δραστηριότητας ήταν να διερευνήσει η ερευνήτρια την ικανότητα των μαθητών/-τριών να χρησιμοποιούν τους Κώδικες QR, πριν το Παιχνίδι Ρόλων που αξιοποιεί την τεχνολογία των Κωδίκων QR. Η ερευνήτρια χρειάστηκε να δώσει διευκρινίσεις για τον τρόπο σάρωσης των Κωδίκων QR, τις οποίες οι μαθητές/-τριες κατανόησαν αμέσως και κατάφεραν να σαρώσουν τον συγκεκριμένο Κώδικα QR που τους δόθηκε.

## **2<sup>η</sup> δραστηριότητα**

Με αφορμή το περιεχόμενο του συγκεκριμένου λογοτεχνικού κειμένου γράφτηκε από την ερευνήτρια ένα σενάριο για Παιχνίδι Ρόλων, με σκοπό να οδηγηθούν οι μαθητές/-τριες στην κατανόηση και ερμηνεία των ιδεών που μεταδίδει το συγκεκριμένο λογοτεχνικό κείμενο. Για τον σκοπό αυτό δόθηκε στους/στις μαθητές/-τριες σε έντυπη μορφή το σενάριο για ένα Παιχνίδι Ρόλων που είχε ως θέμα το πρόβλημα που αντιμετώπιζε η ηρωίδα του λογοτεχνικού κειμένου, τη ρατσιστική συμπεριφορά δηλαδή που αντιμετώπιζε λόγω της καταγωγής της, καθώς και καρτέλες ρόλων με τους ρόλους που προτείνονται να αναλάβει κάθε ομάδα μαθητών/-τριών. Οι καρτέλες ρόλων ([βλ. Παράρτημα Β-1<sup>ο</sup> Παιχνίδι Ρόλων](#)) περιλαμβάνουν εκπαιδευτικό υλικό κωδικοποιημένο σε Κώδικες QR για την καλύτερη προετοιμασία των βασικών θέσεων κάθε ρόλου από τους μαθητές/-τριες.

*Σενάριο: «Ο Διευθυντής του σχολείου σας οργανώνει μια εκδήλωση γνωριμίας για τους/τις νέους/-ες μαθητές/-τριες που ήρθαν πρόσφατα στο σχολείο σας από άλλη χώρα. Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης ο διευθυντής του σχολείου καλωσορίζει τους/τις νέους/-ες μαθητές/-τριες στο σχολείο. Μια από τις νέες μαθήτριες, η Βερόνικα αποκαλύπτει ότι δέχεται ρατσιστικές επιθέσεις από ένα παιδί στη γειτονιά που μένει και φοιτά στο σχολείο, τον Νίκο. Ως πρόεδρος του δεκαπενταμελούς συμβουλίου του σχολείου σου, παίρνεις τον λόγο και αποφασίζεις να την υποστηρίξεις. Ωστόσο ο Νίκος παίρνει τον λόγο και έχει αντίθετη άποψη. Και ένα μέλος από τον σύλλογο γονέων και κηδεμόνων του σχολείου διαφωνεί με τη φοίτηση ξένων μαθητών/-τριών στο σχολείο. Ο Διευθυντής του σχολείου προσκαλεί όσους πήραν τον*

λόγο στην εκδήλωση, σε ανοιχτή συζήτηση, για να ακουστούν όλες απόψεις και να αποφασίσουν, αν θα βοηθήσουν και με ποιο τρόπο τη Βερόνικα. Συντονίζει ο Διευθυντής του σχολείου».

Οι προτεινόμενοι ρόλοι για το συγκεκριμένο Παιχνίδι Ρόλων ήταν: α) Ο Διευθυντής του σχολείου, β) Η Βερόνικα, γ) Ο Πρόεδρος του 15μελούς μαθητικού συμβουλίου, δ) Ο Νίκος, ε) Το μέλος του συλλόγου γονέων και κηδεμόνων.



Σχήμα 6: Οι ρόλοι για το πρώτο Παιχνίδι Ρόλων

Η ερευνήτρια εξήγησε στους/στις μαθητές/-τριες το σενάριο του παιχνιδιού και προχώρησε στην ανάθεση των ρόλων του παιχνιδιού, με τυχαίο τρόπο, στις ομάδες των μαθητών/-τριών, όπως είχαν χωριστεί από την προηγούμενη δραστηριότητα. Κάθε ομάδα ανέλαβε να προετοιμάσει από έναν ρόλο. Πριν αρχίσουν την προετοιμασία, η ερευνήτρια εξήγησε σε όλες τις ομάδες τους κανόνες του παιχνιδιού (όπως ότι δεν διακόπτουν αυτούς που μιλούν, οι απόψεις που εκφράζονται πρέπει να γίνονται σεβαστές, ακόμα και αν διαφωνούν με αυτές, προσπαθούν να πείσουν, χρησιμοποιώντας επιχειρήματα, κάθε τοποθέτηση από κάθε ομιλητή δεν μπορεί να υπερβεί συγκεκριμένο χρόνο) (Φλογαΐτη, Λιαράκου & Γαβριλάκης, 2021).

Στη συνέχεια οι μαθητές/-τριες, αφού εντόπισαν το πρόβλημα της ηρωίδας του σεναρίου, που ήταν η ρατσιστική συμπεριφορά ενός συμμαθητή της απέναντί της, λόγω της καταγωγής της, μελέτησαν τον ρόλο που ανέλαβαν συζητώντας με την ομάδα τους, για να



διαμορφώσουν τα επιχειρήματά τους. Για την προετοιμασία των ρόλων δόθηκε σε κάθε ομάδα από μία καρτέλα ρόλου με εκπαιδευτικό υλικό για κάθε ρόλο (όπως ένα ποίημα, μια ψηφιακή αναπαράσταση της ηρωίδας – avatar, εικόνα από φυλλάδιο, κείμενο από εφημερίδα) ενσωματωμένο σε Κώδικες QR σε έντυπη μορφή στο φύλλο εργασίας. Οι μαθητές/-τριες, αφού ολοκλήρωσαν την επιχειρηματολογία τους, όρισαν έναν εκπρόσωπο, ο οποίος ανέλαβε να υποδυθεί τον ρόλο κατά την υλοποίηση του παιχνιδιού.

Οι εκπρόσωποι των ομάδων, υποδύομενοι τους ρόλους τους συζήτησαν μεταξύ τους σε μια ανοικτή συζήτηση. Ο κάθε εκπρόσωπος, σε συγκεκριμένο χρόνο, ανέπτυξε τα επιχειρήματα της ομάδας του, σύμφωνα με το σενάριο. Οι υπόλοιποι μαθητές/-τριες που δε συμμετείχαν στο Παιχνίδι Ρόλων, λειτούργησαν ως παρατηρητές/-τριες, καταγράφοντας παρατηρήσεις για τα επιχειρήματα που άκουσαν από τους εκπροσώπους όλων των ομάδων. Οι εκπρόσωποι των ομάδων προσπάθησαν μέσω της συζήτησης να καταλήξουν σε μια λύση για το πρόβλημα. Μετά τη λήξη της συζήτησης η ερευνήτρια συζήτησε με τους/τις μαθητές/-τριες τις απόψεις και τα επιχειρήματα που παρουσιάστηκαν από τους/τις εκπροσώπους των ομάδων και διατύπωσε την προτεινόμενη λύση που ήταν αποδεκτή από όλες τις ομάδες που συμμετείχαν, στη συγκεκριμένη περίπτωση να βοηθήσουν τη Βερόνικα, καταδικάζοντας τη ρατσιστική συμπεριφορά του Νίκου.

Στο τέλος της συγκεκριμένης δραστηριότητας οι μαθητές/-τριες ψήφισαν ποιος ρόλος είχε τα πειστικότερα επιχειρήματα. Στόχος του συγκεκριμένου παιχνιδιού ήταν οι μαθητές/-τριες να διερευνήσουν το ψηφιακό υλικό για τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι από άλλη χώρα και για τις στάσεις που υιοθετούνται απέναντί τους, ώστε να αναπτυχθεί η κριτική τους σκέψη και να διαμορφώσουν τη δική τους στάση ως αυριανοί πολίτες. Για την αξιολόγηση της συγκεκριμένης δραστηριότητας οι μαθητές/-τριες συμπλήρωσαν έγγραφο ενός λεπτού, στο οποίο έπρεπε να απαντήσουν μέσα σε ένα λεπτό σε δύο ερωτήσεις που σχετίζονταν η μία με το ποιο ήταν το πιο σημαντικό πράγμα που έμαθαν παίζοντας το Παιχνίδι Ρόλων και η δεύτερη με το αν τους άρεσε ή όχι το Παιχνίδι Ρόλων που έπαιξαν με τη βοήθεια των Κωδίκων QR, αιτιολογώντας την απάντησή τους.

### **7.3.3 3<sup>η</sup> διδακτική ώρα**

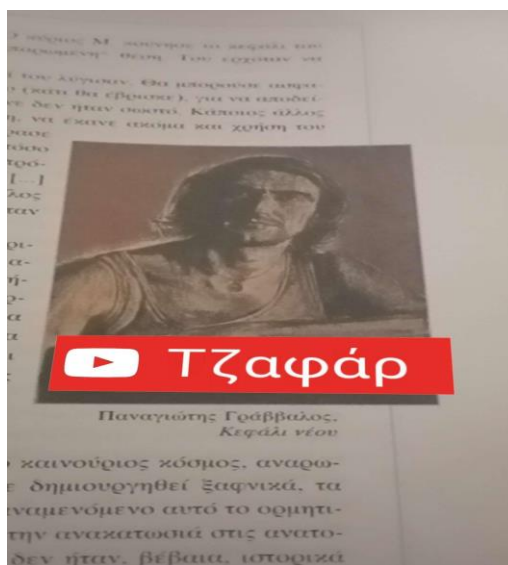
#### ***1<sup>η</sup> δραστηριότητα***

Συνεχίζοντας στην α' φάση της κυρίως παρέμβασης, οι μαθητές/-τριες αρχικά διάβασαν το δεύτερο λογοτεχνικό κείμενο του Τάσου Καλούτσα «Με το λεωφορείο» από το σχολικό βιβλίο των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας για τη Β' Γυμνασίου ([βλ. Παράρτημα](#)



A–Τέταρτο λογοτεχνικό κείμενο). Στο κείμενο αυτό περιγράφονται τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες, και μάλιστα μέσα από τη ματιά ενός αστυνομικού διευθυντή των Μονάδων Αποκατάστασης της Τάξης (MAT) στη Θεσσαλονίκη, ο οποίος τυχαία έρχεται αντιμέτωπος με αυτά τα προβλήματα ως απλός πολίτης και προβληματίζεται θετικά για τη συνύπαρξη των διαφορετικών εθνοτικών ομάδων στη χώρα μας. Στη συνέχεια οι μαθητές/-τριες απάντησαν γραπτά στην ερώτηση «Πώς αντιμετώπισε ο κύριος Μ. τους πρόσφυγες στο λεωφορείο;», σε ένα έως δύο λεπτά, στο φύλλο εργασίας που τους δόθηκε, προσπαθώντας να εντοπίσουν το πρόβλημα που θέτει ο ήρωας του συγκεκριμένου λογοτεχνικού κειμένου.

Ακολούθησε συζήτηση για τη σύγχρονη αντιμετώπιση των προσφύγων και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν κατά την ένταξή τους στην κοινωνία. Στο πλαίσιο της συζήτησης, οι μαθητές/-τριες σάρωσαν την εικόνα του σχολικού βιβλίου με δυνατότητα επαυξημένης τεχνολογίας, μέσω της εφαρμογής <https://www.blippar.com/>, για την προβολή της αντιρατσιστικής ταινίας μικρού μήκους «Τζαφάρ». Οι σκέψεις των μαθητών/-τριών καταγράφηκαν με την τεχνική του καταγισμού ιδεών στον πίνακα της τάξης.



Εικόνα 5: Εικόνα σχολικού βιβλίου με δυνατότητα Επαυξημένης Τεχνολογίας

## **2<sup>η</sup> δραστηριότητα**

Με αφορμή το περιεχόμενο του συγκεκριμένου λογοτεχνικού κειμένου, η ερευνήτρια προετοίμασε ένα δεύτερο σενάριο για Παιχνίδι Ρόλων, το οποίο δόθηκε στους/στις μαθητές/-τριες σε έντυπη μορφή και είχε ως θέμα τη συμπεριφορά/τη στάση των

ανθρώπων απέναντι σε ανθρώπους με διαφορετική κουλτούρα. Μαζί με το σενάριο δόθηκαν στους/στις μαθητές/-τριες και καρτέλες ρόλων με τους ρόλους που προτείνονται να αναλάβει κάθε ομάδα μαθητών/-τριών. Οι καρτέλες ρόλων ([βλ. Παράρτημα Β-2° Παιχνίδι Ρόλων](#)) περιλαμβάνουν εκπαιδευτικό υλικό κωδικοποιημένο σε Κώδικες QR (άρθρο από εφημερίδα, εικόνα από φυλλάδιο, βίντεο, ταινία μικρού μήκους) για την καλύτερη προετοιμασία των βασικών θέσεων κάθε ρόλου από τους μαθητές/-τριες.

*Σενάριο: Ο κύριος Μ. λόγω μιας ξαφνικής βλάβης που έπαθε το αυτοκίνητό του, αναγκάζεται να επιβιβαστεί σε ένα αστικό λεωφορείο. Καθώς μπαίνει στο λεωφορείο διαπιστώνει ότι η πλειονότητα των συνεπιβατών του είναι ξένοι και μάλιστα πρόσφυγες. Βλέπει μια άδεια θέση και πηγαίνει βιαστικά να κάτσει, αλλά ένας επιβάτης ξένος του λέει κοφτά ότι η θέση είναι πιασμένη. Με γρήγορο βήμα έρχεται ένας φίλος του, ξένος και αυτός, κάθεται δίπλα του, στη θέση που του έχει κρατήσει και αρχίζουν να συζητούν για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν στη νέα χώρα. Πιάνεται ο κύριος Μ. από τα λουριά του λεωφορείου πάνω από την πιασμένη θέση και δεν δίνει συνέχεια στο περιστατικό. Ένας άλλος επιβάτης Έλληνας όμως που βλέπει το περιστατικό αντιδρά και αρχίζει να μιλά αρνητικά και να κατηγορεί τους ξένους που έρχονται στην Ελλάδα. Ο κύριος Μ. προσπαθεί να ηρεμήσει τον Έλληνα συνεπιβάτη του, μιλώντας για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες και τη βοήθεια που χρειάζονται. Στο λεωφορείο επιβαίνει και ένας δημοσιογράφος που καταγράφει την έντονη συζήτηση και μιλώντας και ο ίδιος υποστηρίζει πως πρέπει Έλληνες και ξένοι να μάθουν να ζουν μαζί. Γι' αυτό και τους καλεί όλους σε ανοικτή συζήτηση στον τηλεοπτικό σταθμό που εργάζεται, για να συζητήσουν τη στάση τους απέναντι σε ανθρώπους που έρχονται από διαφορετική χώρα.*

Οι προτεινόμενοι ρόλοι για το συγκεκριμένο Παιχνίδι Ρόλων ήταν: α) Ο κύριος Μ., β) Ο Έλληνας επιβάτης, γ) Ο ξένος επιβάτης, δ) Ο φίλος του ξένου επιβάτη, ε) Ο δημοσιογράφος.

**Ο κύριος Μ.:** έχει θετικά συναισθήματα απέναντι στους πρόσφυγες, κατανοεί τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν και θέλει να τους βοηθήσει.

**Ο Έλληνας επιβάτης:** έχει αρνητικά συναισθήματα για τους ξένους, αισθάνεται ξένος στην ίδια του τη χώρα και είναι επιφυλακτικός απέναντί τους.

**Ο ξένος επιβάτης:** έχει εγκαταλείψει την πατρίδα του λόγω πολέμου και ερχόμενος στην Ελλάδα αντιμετωπίζει πολλά προβλήματα (όπως δεν έχει χρήματα, σπίτι να μείνει).

**Ο φίλος του ξένου επιβάτη:** είναι στην Ελλάδα πλέον ασφαλής, αλλά δε μπορεί να σταματήσει να σκέφτεται όσα έζησε στην πατρίδα του λόγω του πολέμου.

**Ο δημοσιογράφος:** πιστεύει ότι η εκπαίδευση των προσφύγων στο ελληνικό σχολείο και η εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας μπορεί να συμβάλει στην ενσωμάτωσή τους στην ελληνική κοινωνία.

Σχήμα 7: Οι ρόλοι για το δεύτερο Παιχνίδι Ρόλων

Η ερευνήτρια εξήγησε στους/στις μαθητές/-τριες το σενάριο του παιχνιδιού. Οι μαθητές/-τριες στη συνέχεια στις ίδιες ομάδες επεξεργάστηκαν το νέο σενάριο για το Παιχνίδι Ρόλων που τους δόθηκε, στο οποίο εντοπίζουν το πρόβλημα που τίθεται, που είναι η συμπεριφορά των ανθρώπων προς τους ξένους. Αφού έγινε η ανάθεση των ρόλων από την ερευνήτρια με τυχαίο τρόπο πάλι, κάθε ομάδα προετοίμασε τον ρόλο που είχε αναλάβει με τη βοήθεια ψηφιακού υλικού που είχε ενσωματωθεί σε Κώδικες QR σε έντυπη μορφή στην κάρτα ρόλου που δόθηκε για κάθε ρόλο.

Οι μαθητές/-τριες, αφού προετοίμασαν τον ρόλο τους, κάνοντας υποθέσεις και συλλέγοντας πληροφορίες, για να υποστηρίξουν τις απόψεις τους, όρισαν από έναν εκπρόσωπο, ο οποίος ανέλαβε να υποδυθεί τον ρόλο κατά την υλοποίηση του παιχνιδιού. Σε ανοικτή συζήτηση, οι εκπρόσωποι των ομάδων, σε συγκεκριμένο χρόνο, ανέπτυξαν τα επιχειρήματά τους, σύμφωνα με το σενάριο. Οι υπόλοιποι/-ες μαθητές/-τριες που λειτουργούσαν ως παρατηρητές/-τριες, κατέγραφαν στο φύλλο παρατήρησης που τους είχε δοθεί τις παρατηρήσεις τους για τα επιχειρήματα που άκουσαν από τους εκπροσώπους των ομάδων. Ακολούθησε συζήτηση σχετικά με τα επιχειρήματα που ακούστηκαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μετά τη λήξη της οποίας διατυπώθηκε προτεινόμενη λύση, αποδεκτή από όλες τις ομάδες, που ήταν η υιοθέτηση στάσης σεβασμού απέναντι σε ανθρώπους με διαφορετική κουλτούρα. Στόχος του παιχνιδιού ήταν ο επαναπροσδιορισμός της στάσης των μαθητών/-τριών απέναντι σε ανθρώπους που

προέρχονται από άλλη χώρα, για την ομαλή και άμεση συμπερίληψη των συγκεκριμένων ανθρώπων στο κοινωνικό σύνολο.

Για την αξιολόγηση της συγκεκριμένης δραστηριότητας οι μαθητές/-τριες συμπλήρωσαν έγγραφο ενός λεπτού, στο οποίο έπρεπε να απαντήσουν μέσα σε ένα λεπτό σε δύο ερωτήσεις που σχετίζονταν η μία με το ποιο ήταν το πιο σημαντικό πράγμα που έμαθαν παίζοντας το Παιχνίδι Ρόλων και η δεύτερη με το αν τους άρεσε ή όχι το Παιχνίδι Ρόλων που έπαιξαν με τη βοήθεια των Κωδίκων QR, αιτιολογώντας την απάντησή τους.

#### **7.3.4 4<sup>η</sup> διδακτική ώρα**

##### ***1<sup>η</sup> δραστηριότητα***

Στη β' φάση της κυρίως παρέμβασης, δόθηκε στους/στις μαθητές/-τριες φύλλο εργασίας με το λογοτεχνικό κείμενο του Αντώνη Σουρούνη «Ξενοφοβία» ([βλ. Παράρτημα Α-Πέμπτο λογοτεχνικό κείμενο](#)). Στο κείμενο αυτό ένας πατέρα παίρνει την οικογένειά του και πηγαίνει στη Γερμανία. Εκεί όμως που διαμένουν, αντιμετωπίζονται εχθρικά από τους γείτονες. Αφού διαβάσουν το συγκεκριμένο κείμενο, οι μαθητές/-τριες απάντησαν γραπτά σε ένα έως δύο λεπτά στην ερώτηση «*Πώς περιγράφει ο ήρωας του κειμένου τη συμπεριφορά των γειτόνων του στη χώρα που μετανάστευσε με την οικογένειά του;*» στο φύλλο εργασίας που τους δόθηκε. Στη συνέχεια συζήτησαν με την ομάδα τους, αν έχουν ανάλογες εμπειρίες ή καταστάσεις από τη δική τους καθημερινότητα, τις οποίες μοιράστηκαν με την ολομέλεια της τάξης, καταγράφοντας τις απαντήσεις τους στον πίνακα της τάξης.

##### ***2<sup>η</sup> δραστηριότητα***

Με αφορμή το περιεχόμενο του συγκεκριμένου λογοτεχνικού κειμένου, οι μαθητές/-τριες, με την καθοδήγηση της ερευνήτριας, ανέλαβαν να δημιουργήσουν το σενάριο για ένα δικό τους Παιχνίδι Ρόλων, που θα περιλάμβανε όμως συγκεκριμένους ρόλους που δόθηκαν στο φύλλο εργασίας ([βλ. Παράρτημα Β-3<sup>ο</sup> Παιχνίδι Ρόλων](#)). Οι ρόλοι που απαιτούνταν για την υλοποίηση του παιχνιδιού, με βάση το περιεχόμενο του λογοτεχνικού κειμένου, ήταν: α) *Ο πατέρας*, β) *Ο προϊστάμενος του πατέρα στη νέα χώρα*, γ) *Οι γείτονες*, δ) *Ο σπιτονοικοκύρης της οικογένειας στη νέα χώρα*. Στο φύλλο εργασίας για κάθε ρόλο υπήρχε ένας Κώδικας QR με κωδικοποιημένες πληροφορίες (δύο βίντεο, δύο ταινίες μικρού μήκους) που βοήθησαν κάθε ομάδα να προετοιμάσει τα επιχειρήματα για κάθε ρόλο.

Κάθε ομάδα μαθητών/-τριών, αφού αποκωδικοποίησε τις ενσωματωμένες πληροφορίες στους Κώδικες QR, σε έντυπη μορφή, στο φύλλο εργασίας που τους δόθηκε, έγραψε το σενάριο για το δικό της Παιχνίδι Ρόλων. Επειδή όμως τους δυσκόλεψε να καταλάβουν τι είναι πρακτικά το «σενάριο», χρειάστηκε η ερευνήτρια να δώσει περισσότερες διευκρινίσεις, για να μπορέσουν να υλοποιήσουν τη δραστηριότητα. Στόχος της συγκεκριμένης δραστηριότητας ήταν, μέσω της συγγραφής του δικού τους σεναρίου, οι μαθητές/-τριες να συνεργαστούν, να κατανοήσουν βαθύτερα το περιεχόμενο των λογοτεχνικών κειμένων και να αναπτύξουν αφενός την ικανότητα ενσυναίσθησης και αλληλεγγύης σε ζητήματα στερεοτύπων και προκαταλήψεων έναντι ανθρώπων με διαφορετική καταγωγή και αφετέρου τη δική τους φαντασία, επινοητικότητα και δημιουργικότητα.

Κάθε ομάδα, αφού παρουσίασε το σενάριο που δημιούργησε για το δικό της Παιχνίδι Ρόλων στην ολομέλεια της τάξης, προσπάθησε με την καθοδήγηση της ερευνήτριας να κωδικοποιήσει το σενάριο που δημιούργησε σε Κώδικα QR, μέσω του προγράμματος που ήταν εγκατεστημένο από την αρχή της εκπαιδευτικής παρέμβασης σε κάθε τάμπλετ. Οι μαθητές/-τριες συζήτησαν το πρόβλημα στο οποίο εστιάζουν τα σενάρια που δημιούργησαν και κατέγραψαν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού στον πίνακα της σχολικής τάξης τις προτάσεις τους για την αντιμετώπιση του προβλήματος.

Στο τέλος της 4<sup>ης</sup> διδακτικής ώρας δόθηκε στους/στις μαθητές/-τριες ερωτηματολόγιο, για να το συμπληρώσουν μόνοι/-ες τους στο σπίτι, με την απαιτούμενη συγκατάθεση των γονέων/κηδεμόνων.

#### **7.4 Συνολική αξιολόγηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης**

Οι μαθητές/-τριες ανταποκρίθηκαν με μεγάλο ενδιαφέρον στις δραστηριότητες της παρέμβασης. Αρχικά χρειάστηκε να εξοικειωθούν με τη διάκριση των όρων «πρόσφυγας» και «μετανάστης», ωστόσο στη συνέχεια μπορούσαν να προσεγγίσουν τους συγκεκριμένους όρους και τις έννοιες με τις οποίες σχετίζονταν στα λογοτεχνικά κείμενα από το σχολικό βιβλίο χωρίς δυσκολία. Ωστόσο σε δύο από τα πέντε λογοτεχνικά κείμενα του σχολικού βιβλίου που αξιοποιήθηκαν για τις ανάγκες της παρέμβασης οι μαθητές/-τριες δυσκολεύτηκαν να κατανοήσουν το περιεχόμενό τους. Φαίνεται ότι ο τρόπος γραφής των συγκεκριμένων κειμένων ήταν δυσνόητος για τους/τις μαθητές/-τριες και χρειαζόταν περισσότερος χρόνος για την ανάγνωσή τους.

Η αξιοποίηση των Κωδίκων QR στη μαθησιακή διαδικασία σε συνδυασμό με τα Παιχνίδια Ρόλων προσέδωσε στην όλη διαδικασία έναν τόνο παιχνιδιού, κάνοντάς την πιο ενδιαφέρουσα και ευχάριστη για τους/τις μαθητές/-τριες. Η προετοιμασία του Παιχνιδιού Ρόλων με το κωδικοποιημένο εκπαιδευτικό ψηφιακό υλικό σε Κώδικες QR συνέβαλε στο να προβληματιστούν οι μαθητές/-τριες με ενεργητικό τρόπο για τα προβλήματα και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι άνδρες/γυναίκες πρόσφυγες και οι μετανάστες/-τριες, όπως παρουσιάζονται στα συγκεκριμένα λογοτεχνικά κείμενα του σχολικού βιβλίου. Οι μαθητές/-τριες μέσα από διερευνητικές διαδικασίες μπόρεσαν να νιώσουν πώς αισθάνονται οι άνθρωποι που άφησαν την πατρίδα τους. Οι μαθητές/-τριες στο τέλος της εκπαιδευτικής παρέμβασης, για να κατανοήσουν τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι με διαφορετική πολιτισμική κουλτούρα στη νέα χώρα που εγκαθίστανται, κλήθηκαν να φτιάξουν το δικό τους σενάριο για Παιχνίδι Ρόλων με αφορμή συγκεκριμένο λογοτεχνικό κείμενο, με τους ρόλους που θα πρέπει να εμπεριέχονται στο σενάριό τους να δίνονται από την ερευνήτρια. Οι μαθητές/-τριες, επεξεργαζόμενοι κωδικοποιημένες πληροφορίες σε Κώδικες QR είχαν ενεργητική συμμετοχή σε όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας. Στη συνέχεια οι μαθητές/-τριες προσπάθησαν να ενσωματώσουν το σενάριο που έγραψαν σε Κώδικα QR, δημιουργώντας τον δικό τους Κώδικα QR.

Θα πρέπει να επισημανθεί στο σημείο αυτό το πρόβλημα του περιορισμένου χρόνου της διδακτικής ώρας (45 λεπτά), ο οποίος δεν επαρκούσε για να αξιοποιηθούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο οι αποκτηθείσες γνώσεις και δεξιότητες από τους/τις μαθητές/-τριες.

Το Παιχνίδι Ρόλων σε συνδυασμό με τους Κώδικες QR ενθάρρυνε τους/τις μαθητές/-τριες να εκφράσουν τη σκέψη τους τεκμηριωμένα και να συνεργαστούν με τους/τις συμμαθητές/-τριες τους για την οικοδόμηση της γνώσης. Παρατηρήθηκαν όμως και δυσκολίες, όπως π.χ. ότι οι μαθητές/-τριες αντιμετώπισαν τη συγκεκριμένη διδακτική τεχνική ως παιχνίδι, ότι ορισμένοι/-ες δυσκολεύτηκαν να συνεργαστούν με τους/τις συμμαθητές/-τριες τους και ότι ορισμένοι/-ες, παρά τη συνεργατική μάθηση, δεν τόλμησαν να εκφράσουν τη γνώμη τους ή να αναλάβουν κάποιο ρόλο.

Ωστόσο, η ευχάριστη διαδικασία του Παιχνιδιού Ρόλων με την αξιοποίηση των Κωδίκων QR, σε συνδυασμό με την ενασχόληση των μαθητών/-τριών με λογοτεχνικά κείμενα που πραγματεύονται κοινωνικά ζητήματα, θα μπορούσε να συμβάλει στην καλλιέργεια θετικής στάσης προς την ανάγνωση βιβλίων.

## 7.5 Περιορισμοί της έρευνας

Η εγκυρότητα και η αξιοπιστία της έρευνας επιχειρήθηκαν μέσω του περιεχομένου των δεδομένων, της επιλογής της κατάλληλης ερευνητικής μεθόδου και των κατάλληλων ερευνητικών εργαλείων (ερωτηματολόγιο κλειστών και ανοικτών ερωτήσεων), του κατάλληλου χρονοδιαγράμματος, καθώς και της κατάλληλης ανάλυσης των δεδομένων.

Στους περιορισμούς της έρευνας θα μπορούσε να αναφερθεί το σχετικά μικρό χρονικό διάστημα υλοποίησής της (τέσσερις εβδομάδες) και το περιορισμένο δείγμα της έρευνας που επιλέχθηκε με βολική δειγματοληψία. Βασικό ζήτημα για την εξέταση της αξιοπιστίας και της εγκυρότητας των ερευνών με ερωτηματολόγιο είναι η δειγματοληψία. Ένα μη αντιπροσωπευτικό δείγμα, πολύ μικρό ή μεγάλο, μπορεί να αλλοιώσει τα δεδομένα, και μάλιστα, στην περίπτωση των πολύ μικρών δειγμάτων, απαγορεύουν τη στατιστική ανάλυση (Cohen et al., 2002). Επίσης κατά τη συλλογή των δεδομένων με ερωτηματολόγιο δημιουργούνται δύο ερωτήματα: (α) αν οι ερωτηθέντες συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο με ακρίβεια και ειλικρίνεια και (β) ποιες θα ήταν οι απαντήσεις αυτών που δεν επέστρεψαν τα ερωτηματολόγια (Cohen et al, ό.π.).

Ένα πρόβλημα που μπορεί να προκύψει, αξιοποιώντας το ερωτηματολόγιο ως εργαλείο συλλογής δεδομένων σε μία έρευνα είναι ο μικρός αριθμός αυτών που απαντούν και επιστρέφουν τα ερωτηματολόγια, με αποτέλεσμα να αλλοιώνεται η αντιπροσωπευτικότητα του δείγματος. Για αυτό κάθε ερευνητής/-τρια θα πρέπει να καταβάλει κάθε προσπάθεια να πείσει τον/την παραλήπτη/-τρια ενός ερωτηματολογίου να το συμπληρώσει και να το επιστρέψει (Παπαναστασίου & Παπαναστασίου, 2005).

Στην παρούσα έρευνα, επειδή απευθύνεται σε ανήλικους/-ες μαθητές/-τριες, η συμπλήρωση των ερωτηματολογίων έγινε στο σπίτι, ώστε να υπάρχει η συγκατάθεση των γονέων/κηδεμόνων. Για να διασφαλιστεί η συνειδητή συναίνεση των γονέων/κηδεμόνων των μαθητών/-τριών, η ερευνήτρια συνέταξε έντυπο γραπτής συγκατάθεσης με ενσωματωμένο αναλυτικό σχέδιο της έρευνας (που αναφερόταν στους σκοπούς της έρευνας, στη διαδικασία εμπλοκής των μαθητών/-τριών, στους λόγους για τους οποίους είναι απαραίτητη η συμμετοχή τους στην έρευνα, στον προαιρετικό χαρακτήρα συμμετοχής των μαθητών/-τριών). Το έντυπο δόθηκε μαζί με το ερωτηματολόγιο στους/στις μαθητές/-τριες για συμπλήρωση στο σπίτι. Το χρονικό περιθώριο για τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου ήταν μία εβδομάδα. Ωστόσο, επειδή παρατηρήθηκε ότι μόλις εννέα μαθητές/-τριες επέστρεψαν το ερωτηματολόγιο εντός του χρονικού

πλαίσιου που είχε τεθεί εξ αρχής, δόθηκε παράταση μιας εβδομάδας. Μετά και από παρότρυνση της διδάσκουσας εκπαιδευτικού του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο συγκεκριμένο τμήμα, μέχρι το τέλος της παράτασης και οι υπόλοιποι/-ες μαθητές/-τριες έφεραν συμπληρωμένα τα ερωτηματολόγια.

Η απουσία του/της ερευνητή/ερευνήτριας κατά τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου από τους/τις μαθητές/-τριες δίνει τη δυνατότητα στους/στις ερωτηθέντες/-εις να αφιερώσουν όσο χρόνο επιθυμούν μέχρι να το συμπληρώσουν, σε οικείο περιβάλλον, χωρίς την πίεση που μπορεί να ασκεί η παρουσία του/της ερευνητή/-τριας (Cohen et al., ό.π.). Ωστόσο, όταν ο/η ερευνητής/-τρια απουσιάζει κατά τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου, οι ερωτηθέντες/-εις μπορεί να παραλείψουν να απαντήσουν ερωτήσεις στις οποίες έχουν τυχόν απορίες ή μπορεί να απαντήσουν με ανακρίβεια (Cohen et al., ό.π.).

Τέλος για τη γενίκευση της σχέσης της χρήσης των Κωδίκων QR (ανεξάρτητη μεταβλητή) στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας με τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα (εξαρτημένες μεταβλητές: κατανόηση περιεχομένου, φιλιαναγνωσία, ενσυναίσθηση, συνεργασία) απαιτείται η επανάληψη της έρευνας και σε άλλη πειραματική ομάδα για τη μέτρηση της ανεξάρτητης μεταβλητής δεύτερη φορά σε διαφορετικό χρόνο. Εξάλλου, για την επιβεβαίωση της αιτιώδους σχέσης μεταξύ των μεταβλητών (ανεξάρτητης και εξαρτημένων) που εξετάζονται, η έρευνα θα πρέπει να επαναληφθεί με τη χρήση Ομάδας Ελέγχου.



## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8: Ανάλυση δεδομένων – Παρουσίαση αποτελεσμάτων**

Η επισκόπηση της βιβλιογραφίας κατέδειξε ότι η χρήση των Κωδίκων QR στις περισσότερες έρευνες συνδυάζεται με εφαρμογές ΕΠ και στηρίζεται στη μάθηση μέσω φορητών συσκευών. Διαπιστώθηκε επιπλέον ότι η αξιοποίηση των Κωδίκων QR στην εκπαίδευση για την κωδικοποίηση ψηφιακών πληροφοριών καθιστά τη μαθησιακή διαδικασία πιο ενδιαφέρουσα για τους μαθητές/-τριες και ενισχύει το κίνητρό τους για μάθηση. Οι έρευνες για τη χρήση των Κωδίκων QR έδειξαν ότι οι μαθητές/-τριες αντιλαμβάνονται την ένταξη των Κωδίκων QR στην εκπαιδευτική διαδικασία χρήσιμη για την υποστήριξη των μαθησιακών δραστηριοτήτων και υιοθετούν θετική στάση ως προς την αξιοποίησή τους στην εκπαίδευση.

Ωστόσο παρατηρήθηκαν ορισμένες δυσκολίες που μπορεί να επηρεάσουν τη μελλοντική χρήση των Κωδίκων QR στην εκπαίδευση. Σε ορισμένες περιπτώσεις παρατηρήθηκε ότι οι μαθητές/-τριες δε γνώριζαν πώς να χρησιμοποιήσουν τους Κώδικες QR και χρειάστηκε να γίνουν πρώτα βιωματικές δραστηριότητες, για να εξοικειωθούν με τη χρήση τους. Επίσης προέκυψαν τεχνικά προβλήματα κατά την αξιοποίησή τους, καθώς δεν ήταν όλες οι συσκευές κατάλληλες, για να σαρώνουν έναν Κώδικα QR, επιπλέον διαπιστώθηκε ότι οι μαθητές/-τριες οδηγούνταν σε περιεχόμενο, το οποίο δεν ήταν βελτιστοποιημένο για χρήση από φορητές συσκευές.

Για την ανάλυση των δεδομένων του ερωτηματολογίου που απάντησαν οι μαθητές/-τριες αξιοποιήθηκε η περιγραφική στατιστική, ενώ για τα δεδομένα των ερωτήσεων ανοικτού τύπου και των υπόλοιπων εργαλείων συλλογής δεδομένων έγινε ποιοτική ανάλυση για την περιγραφή και την κατανόηση των εμπειριών των συμμετεχόντων/-ουσών στην έρευνα.

### **8.1 Προ-πειραματική διαδικασία (Pre-test)**

Στη διάρκεια της προπειραματικής διαδικασίας με την προβολή οπτικού υλικού που σχετιζόταν με τους/τις άνδρες/γυναίκες πρόσφυγες και τους/τις μετανάστες/-τριες, η ερευνήτρια επιχείρησε να διερευνήσει τις γνώσεις και την εξοικείωση των μαθητών/-τριών σχετικά με τους όρους «πρόσφυγας» και «μετανάστης». Στη συνέχεια δόθηκε στους/στις μαθητές/-τριες φύλλο εργασίας με δύο λογοτεχνικά κείμενα, που σχετιζόνταν με τη θεματική των προσφύγων και των μεταναστών. Το φύλλο αυτό λειτούργησε ως προ-πειραματική διαδικασία (pre-test) για τον έλεγχο της ικανότητας των μαθητών/-τριών να

κατανοούν το νόημα ενός λογοτεχνικού κειμένου και της ικανότητας να μπαίνουν στη θέση των άλλων ανθρώπων, νιώθοντας τα συναισθήματά τους.

Οι μαθητές/-τριες ανταποκρίθηκαν ικανοποιητικά στις δραστηριότητες του φύλλου εργασίας, απαντώντας σε ερωτήσεις κατανόησης, υπογραμμίζοντας από τα λογοτεχνικά κείμενα τα κατάλληλα χωρία για την τεκμηρίωση των απαντήσεών τους και συμπληρώνοντας τις απαντήσεις στο φύλλο εργασίας.

## **8.2 Μετα-πειραματική διαδικασία (Post-test)**

### **8.2.1 Ερωτηματολόγια – Ποσοτική και ποιοτική ανάλυση**

Μετά την ολοκλήρωση της εκπαιδευτικής παρέμβασης με τη χρήση των Κωδίκων QR δόθηκε στους/στις μαθητές/-τριες να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο ανώνυμα, στο σπίτι, με τη γραπτή συγκατάθεση των γονέων τους ([βλ. Παράρτημα Γ](#)). Η ερευνήτρια έλαβε συμπληρωμένα από τους/τις μαθητές/-τριες 21 ερωτηματολόγια. Κάθε ερωτηματολόγιο αποτελούνταν από 23 ερωτήσεις, 17 ερωτήσεις κλειστού τύπου και 6 ερωτήσεις ανοικτού τύπου. Στην ανάλυση των δεδομένων χρησιμοποιήθηκε η *περιγραφική στατιστική* για τις ερωτήσεις κλειστού τύπου του ερωτηματολογίου, ενώ για τις ερωτήσεις ανοικτού τύπου αξιοποιήθηκε η *ποιοτική ανάλυση*.

Οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου (εκτός των ερωτήσεων που αφορούν σε ατομικά στοιχεία) ήταν ομαδοποιημένες σε τρεις άξονες:

- α) Διερεύνηση της χρήσης της ΕΠ και των Κωδίκων QR από τους/τις μαθητές/-τριες στο παρελθόν μέσα στη σχολική τάξη κατά την παρακολούθηση ενός μαθήματος και ειδικότερα στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας.
- β) Διερεύνηση της χρήσης των Κωδίκων QR από τους/τις μαθητές/-τριες κατά τη διάρκεια της παρούσας εκπαιδευτικής παρέμβασης στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας.
- γ) Αξιολόγηση της χρήσης των Κωδίκων QR από τους/τις μαθητές/-τριες στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας.

#### ***1<sup>ος</sup> Άξονας Ερωτηματολογίου Post-Test (8 ερωτήσεις)***

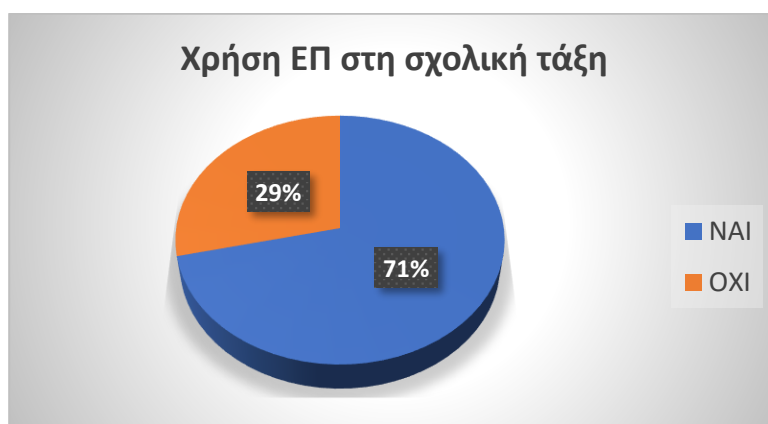
Αναλυτικότερα ο πρώτος άξονας του ερωτηματολογίου αποτελείται από 8 ερωτήσεις κλειστού τύπου, που διερευνούσαν την προηγούμενη εμπειρία των μαθητών/-τριών στη

χρήση της ΕΠ και των Κωδίκων QR (ανεξάρτητες μεταβλητές) στην εκπαίδευση και στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας ειδικότερα.

Στην 1<sup>η</sup> ερώτηση κλειστού τύπου «Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ στο παρελθόν εφαρμογές Επαυξημένης Πραγματικότητας (εφαρμογές δηλαδή που μέσα από συσκευές με κάμερα, σύνδεση στο διαδίκτυο και ένα κατάλληλο λογισμικό, εμπλουτίζουν την πραγματικότητα με ψηφιακές πληροφορίες, όπως κείμενα, ήχους και βίντεο) μέσα στη σχολική τάξη κατά την παρακολούθηση ενός μαθήματος; Να σημειώσετε Χ στο αντίστοιχο τετράγωνο ΝΑΙ ΟΧΙ» για τη διερεύνηση της χρήσης ΕΠ κατά την εκπαιδευτική διαδικασία στο παρελθόν, η πλειοψηφία των μαθητών/-τριών, από τους 21 οι 15 μαθητές/-τριες, απάντησε ότι έχουν χρησιμοποιήσει στο παρελθόν στη σχολική τάξη κατά την εκπαιδευτική διαδικασία εφαρμογές ΕΠ. Επομένως τα 3/4 των μαθητών/-τριών (71%) έχει χρησιμοποιήσει εφαρμογές ΕΠ στη σχολική τάξη.

#### 1. Ερώτηση: Χρήση ΕΠ μέσα στη σχολική τάξη κατά την παρακολούθηση ενός μαθήματος

Πίνακας 1: Χρήση ΕΠ στη σχολική τάξη	
Απαντήσεις	Μαθητές/-τριες
ΝΑΙ	15
ΟΧΙ	6
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>21</b>



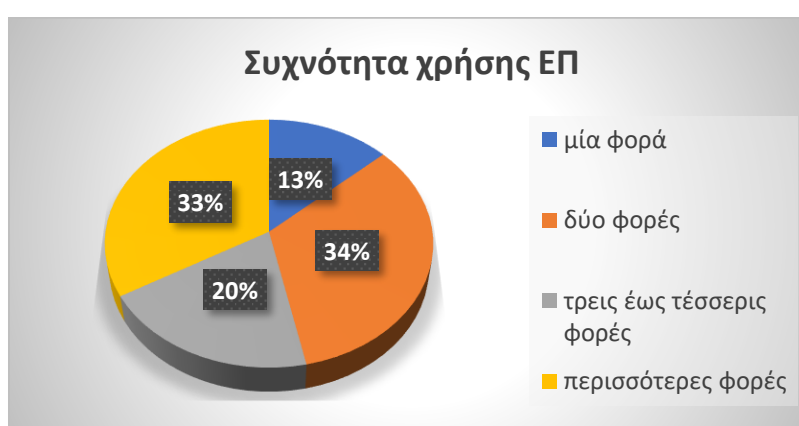
Γράφημα 1: Χρήση ΕΠ στη σχολική τάξη

Στη 2<sup>η</sup> ερώτηση πολλαπλής επιλογής που αφορά τους/τις 15 μαθητές/-τριες που απάντησαν ΝΑΙ στην πρώτη ερώτηση «Αν απαντήσατε ΝΑΙ, πόσες φορές (περίπου) κατά

τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου έχετε χρησιμοποιήσει εφαρμογή Επαυξημένης Πραγματικότητας μέσα στη σχολική τάξη; Να υπογραμμίσετε μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις; α) μία φορά, β) δύο φορές, γ) τρεις έως τέσσερις φορές, δ) περισσότερες φορές» προέκυψε ότι από τους/τις 15 μαθητές/-τριες, πέντε μαθητές/-τριες έχουν χρησιμοποιήσει την ΕΠ περισσότερες φορές κατά τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου, δηλαδή το 33% των μαθητών/-τριών, τρεις μαθητές/-τριες την έχουν χρησιμοποιήσει από τρεις έως τέσσερις φορές, δηλαδή το 20% των μαθητών/-τριών, πέντε μαθητές/-τριες δύο φορές, δηλαδή το 34% των μαθητών/-τριών και δύο μαθητές/-τριες μία φορά, δηλαδή το 13% των μαθητών/-τριών.

**2. Ερώτηση: Όσοι/-ες απαντήσατε ΝΑΙ στην προηγούμενη ερώτηση, πόσες φορές έχετε χρησιμοποιήσει ΕΠ μέσα στη σχολική τάξη**

Πίνακας 2: Συχνότητα χρήσης ΕΠ στη σχολική τάξη	
Απαντήσεις	Μαθητές/-τριες
1 φορά	2
2 φορές	5
3-4 φορές	3
περισσότερες φορές	5
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>15</b>



Γράφημα 2: Συχνότητα χρήσης ΕΠ στη σχολική τάξη

Στην 3<sup>η</sup> ερώτηση κλειστού τύπου «Έχετε χρησιμοποιήσει στο παρελθόν εφαρμογή Επαυξημένης Πραγματικότητας κατά την παρακολούθηση του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας; Να σημειώσετε Χ στο αντίστοιχο τετράγωνο ΝΑΙ ΟΧΙ» για τη διερεύνηση της

χρήσης ΕΠ στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας από τους/τις 21 μαθητές/-τριες που συμμετείχαν στην έρευνα οι 19 μαθητές/-τριες απάντησαν ΟΧΙ. Μόνο δύο μαθητές/-τριες απάντησαν ότι έχουν χρησιμοποιήσει ΕΠ στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας. Επομένως οι μαθητές/-τριες σε ποσοστό 90% δεν έχουν χρησιμοποιήσει εφαρμογές ΕΠ στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας.

### 3. Ερώτηση: Χρήση ΕΠ κατά την παρακολούθηση του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας

Πίνακας 3: Χρήση ΕΠ στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας	
Απαντήσεις	Μαθητές/-τριες
ΝΑΙ	2
ΟΧΙ	19
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>21</b>



Γράφημα 3: Χρήση ΕΠ στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας

Στην 4<sup>η</sup> ερώτηση πολλαπλής επιλογής που αφορά τους/τις δύο μαθητές/-τριες που απάντησαν ΝΑΙ στην προηγούμενη ερώτηση «*Αν απαντήσατε ΝΑΙ, πόσες φορές (περίπου) κατά τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου έχετε χρησιμοποιήσει εφαρμογή Επαυξημένης Πραγματικότητας κατά την επεξεργασία ενός λογοτεχνικού κειμένου; Να υπογραμμίσετε μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις : α) μία φορά, β) δύο φορές, γ) τρεις έως τέσσερις φορές,*

δ) περισσότερες φορές» και οι δύο μαθητές/-τριες απάντησαν ότι έχουν χρησιμοποιήσει τρεις έως τέσσερις φορές στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας εφαρμογή ΕΠ.

- 4. Ερώτηση: Όσοι/-ες απαντήσατε ΝΑΙ στην προηγούμενη ερώτηση, πόσες φορές έχετε χρησιμοποιήσει εφαρμογή ΕΠ κατά την επεξεργασία ενός λογοτεχνικού κειμένου.**

<b>Πίνακας 4: Συχνότητα Χρήσης ΕΠ στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας</b>	
Απαντήσεις	Μαθητές/-τριες
μία φορά	0
δύο φορές	0
τρεις έως τέσσερις φορές	2
περισσότερες φορές	0
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>2</b>

Στην 5<sup>η</sup> ερώτηση κλειστού τύπου «Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ στο παρελθόν Κώδικες QR στη σχολική τάξη σε οποιαδήποτε μάθημα; Να σημειώσετε X στο αντίστοιχο τετράγωνο ΝΑΙ ΟΧΙ» από τους/τις 21 μαθητές/-τριες οι 18 μαθητές/-τριες απάντησαν αρνητικά. Μόνο τρεις μαθητές/-τριες απάντησαν ότι έχουν χρησιμοποιήσει τους Κώδικες QR στη σχολική τάξη. Επομένως η πλειοψηφία των μαθητών/-τριών, το 86%, δεν έχει χρησιμοποιήσει τους Κώδικες QR μέσα στη σχολική τάξη, ενώ τους έχει χρησιμοποιήσει μόλις το 14% των μαθητών/-τριών.

- 5. Ερώτηση: Χρήση Κωδίκων QR στη σχολική τάξη σε οποιοδήποτε μάθημα**

<b>Πίνακας 5: Χρήση Κωδίκων QR στη σχολική τάξη</b>	
Απαντήσεις	Μαθητές/-τριες
ΝΑΙ	3
ΟΧΙ	18
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>21</b>

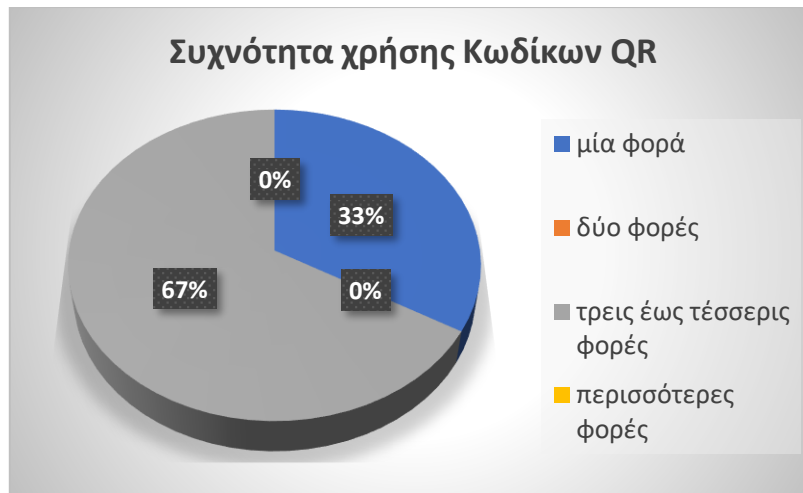


Γράφημα 4: Χρήση Κωδίκων QR στη σχολική τάξη

Στην 6<sup>η</sup> ερώτηση κλειστού τύπου «*Αν απαντήσατε ΝΑΙ, πόσες φορές (περίπου) κατά τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου έχετε χρησιμοποιήσει Κώδικες QR σε οποιοδήποτε μάθημα; Να υπογραμμίσετε μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις: α) μία φορά, β) δύο φορές, γ) τρεις έως τέσσερις φορές, δ) περισσότερες φορές*» απάντησαν μόνο τρεις μαθητές/-τριες που είχαν απαντήσει ΝΑΙ στην προηγούμενη ερώτηση. Οι δύο από τους/τις τρεις μαθητές/-τριες απάντησαν ότι έχουν χρησιμοποιήσει τους Κώδικες QR τρεις έως τέσσερις φορές (67%) και ο/η τρίτος/-τη μαθητής/-τρια ότι τους έχει χρησιμοποιήσει μόνο μία φορά.

**6. Ερώτηση: Όσοι/-ες απαντήσατε ΝΑΙ στην προηγούμενη ερώτηση, πόσες φορές έχετε χρησιμοποιήσει Κώδικες QR σε οποιοδήποτε μάθημα**

<b>Πίνακας 6: Συχνότητα χρήσης Κωδίκων QR στη σχολική τάξη</b>	
Απαντήσεις	Μαθητές/-τριες
μία φορά	1
δύο φορές	0
τρεις έως τέσσερις φορές	2
περισσότερες φορές	0
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>3</b>



Γράφημα 5: Συχνότητα χρήσης Κωδίκων QR στη σχολική τάξη

Στην 7<sup>η</sup> ερώτηση κλειστού τύπου «Έχετε χρησιμοποιήσει στο παρελθόν Κώδικες QR κατά την επεξεργασία λογοτεχνικών κειμένων; Να σημειώσετε X στο αντίστοιχο τετράγωνο ΝΑΙ ΟΧΙ» από τους/τις 21 μαθητές/-τριες οι 16 μαθητές/-τριες απάντησαν ότι δεν έχουν χρησιμοποιήσει την τεχνολογία των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας. Επομένως η πλειοψηφία των μαθητών/-τριών, το 76% δεν έχει χρησιμοποιήσει τους Κώδικες QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, ενώ μόλις το 24% των μαθητών/-τριών τους έχει χρησιμοποιήσει.

**7. Ερώτηση: Χρήση Κωδίκων QR κατά την επεξεργασία λογοτεχνικών κειμένων**

Πίνακας 7: Χρήση Κωδίκων QR στη Λογοτεχνία	
Απαντήσεις	Μαθητές/-τριες
ΝΑΙ	5
ΟΧΙ	16
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>21</b>



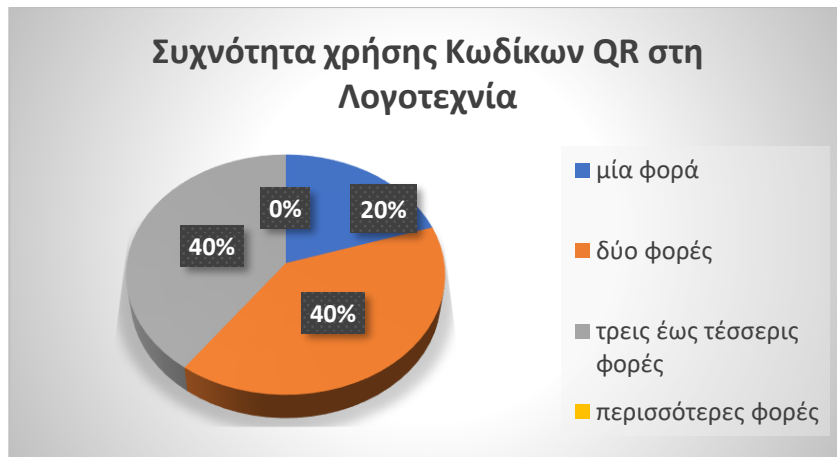


Γράφημα 6: Χρήση Κωδίκων QR στη Νεοελληνική Λογοτεχνία

Στην 8<sup>η</sup> ερώτηση πολλαπλής επιλογής «*Αν απαντήσατε ΝΑΙ, πόσες φορές (περίπου) κατά τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου έχετε χρησιμοποιήσει τους Κώδικες Γρήγορης Απόκρισης (QR codes) κατά την επεξεργασία λογοτεχνικών κειμένων; Να υπογραμμίσετε μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις: α) μία φορά, β) δύο φορές, γ) τρεις έως τέσσερις φορές, δ) περισσότερες φορές*» από τους πέντε μαθητές/-τριες που απάντησαν θετικά στην προηγούμενη ερώτηση δήλωσαν ότι ένας/μία μαθητής/-τρια έχει χρησιμοποιήσει μία φορά τους Κώδικες QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας (20%), δύο μαθητές/-τριες έχουν χρησιμοποιήσει τους Κώδικες QR από δύο φορές (40%) και δύο μαθητές/-τριες τους έχουν χρησιμοποιήσει τρεις έως τέσσερις φορές (40%).

**8. Ερώτηση: Όσοι/-ες απαντήσατε ΝΑΙ στην προηγούμενη ερώτηση πόσες φορές έχετε χρησιμοποιήσει τους Κώδικες QR κατά την επεξεργασία λογοτεχνικών κειμένων**

<b>Πίνακας 8: Συχνότητα χρήσης Κωδίκων QR στη Νεοελληνική Λογοτεχνία</b>	
<b>Απαντήσεις</b>	<b>Μαθητές/-τριες</b>
μία φορά	1
δύο φορές	2
τρεις έως τέσσερις φορές	2
περισσότερες φορές	0
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>5</b>



Γράφημα 7: Συχνότητα χρήσης Κωδικών QR στη Λογοτεχνία

### **2<sup>ος</sup> Άξονας Ερωτηματολογίου Post-Test (9 ερωτήσεις)**

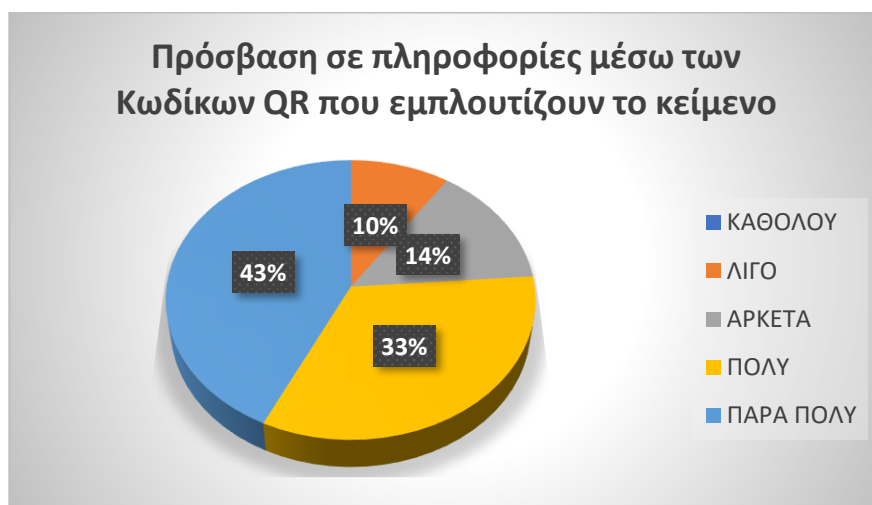
Ο δεύτερος άξονας του ερωτηματολογίου για τη διερεύνηση της χρήσης των Κωδίκων QR κατά τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας αποτελείται από 9 ερωτήσεις τύπου Likert πενταβάθμιας κλίμακας από ένα έως πέντε (1-5) βαθμούς, με το ένα (1) να αντιστοιχεί στο Καθόλου και το πέντε (5) στο Πάρα Πολύ.

Στην 1<sup>η</sup> ερώτηση τύπου Likert «*Η αξιοποίηση των πληροφοριών που περιλαμβάνονται στους Κώδικες QR για το παιχνίδι ρόλων, πιστεύω ότι με βοηθούν να κατανοήσω το περιεχόμενο και τις βασικές ιδέες των λογοτεχνικών κειμένων*» διερευνάται το πρώτο ερευνητικό ερώτημα που σχετίζεται με το αν η χρήση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας συμβάλλει στην κατανόηση του περιεχομένου των λογοτεχνικών κειμένων από τους/τις μαθητές/-τριες. Από την ανάλυση των απαντήσεων των μαθητών/-τριών στην ερώτηση αυτή, παρατηρήθηκε ότι το 67% των μαθητών/τριών δήλωσε ότι η χρήση των Κωδίκων QR με το ενσωματωμένο εκπαιδευτικό υλικό στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας συνέβαλε *Αρκετά* ως *Πολύ* στην κατανόηση του περιεχομένου των λογοτεχνικών κειμένων, ενώ το 33% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι η χρήση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας συνέβαλε *Λίγο* έως *Καθόλου* στην κατανόηση των λογοτεχνικών κειμένων.



Γράφημα 8: Η κατανόηση των λογοτεχνικών μέσω της χρήσης των Κωδίκων QR

Στη 2<sup>η</sup> ερώτηση τύπου Likert «*Η αξιοποίηση των Κωδίκων QR κατά τη διάρκεια του Παιχνιδιού Ρόλων πιστεύω ότι με διευκολύνει να έχω πρόσβαση σε πληροφορίες (κείμενα, ήχος, βίντεο) που εμπλουτίζουν το περιεχόμενο των λογοτεχνικών κειμένων*», η οποία σχετίζεται με τη διερεύνηση της κατανόησης του περιεχομένου των λογοτεχνικών κειμένων (πρώτο ερευνητικό ερώτημα), το 76% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι η χρήση των Κωδίκων QR διευκόλυνε την πρόσβασή τους *Πολύ* έως *Πάρα Πολύ* σε πληροφορίες που εμπλουτίζουν το περιεχόμενο των λογοτεχνικών κειμένων και το 14% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι η χρήση των Κωδίκων QR διευκόλυνε την πρόσβασή τους *Αρκετά*. Μόνο το 10% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι η χρήση των Κωδίκων QR διευκόλυνε *Λίγο* την πρόσβασή τους σε πληροφορίες που εμπλουτίζουν το περιεχόμενο των λογοτεχνικών κειμένων.



Γράφημα 9: Πρόσβαση σε πληροφορίες μέσω των Κωδίκων QR

Στην 3<sup>η</sup> ερώτηση τύπου Likert «*Το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας γίνεται πιο ενδιαφέρον με την αξιοποίηση των Κωδίκων QR, καθώς πιστεύω ότι ενθαρρύνεται η συμμετοχή μου στη μαθησιακή διαδικασία*» το 81% των μαθητών/-τριών δήλωσε *Πολύ* έως *Πάρα Πολύ* και το 9% *Αρκετά*. Μόλις το 10% των μαθητών/-τριών δήλωσε *Λίγο* έως *Καθόλου*.



Γράφημα 10: Πιο ενδιαφέρον μάθημα μέσω των Κωδίκων QR

Στην 4<sup>η</sup> ερώτηση τύπου Likert «*Η αξιοποίηση των πληροφοριών που περιλαμβάνονται στους Κώδικες QR στο πλαίσιο της προετοιμασίας ενός Παιχνιδιού Ρόλων, που έχει ως αφορμή ένα λογοτεχνικό κείμενο, πιστεύω ότι με βοηθά να μπορώ να αισθάνομαι τα συναισθήματα και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι άλλοι άνθρωποι*» διερευνάται η ανάπτυξη της ενσυναίσθησης των μαθητών/-τριών με τη χρήση των Κωδίκων QR κατά την προετοιμασία του Παιχνιδιού Ρόλων (τρίτο ερευνητικό ερώτημα). Το 43% των μαθητών/-τριών απάντησε ότι το ενσωματωμένο εκπαιδευτικό υλικό στους Κώδικες QR για την προετοιμασία του ρόλου που είχαν αναλάβει, τους βοήθησε *Πολύ* να μπουν στη θέση των άλλων ανθρώπων και να κατανοήσουν πώς αισθάνονται, το 29% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι τους βοήθησε *Πάρα Πολύ* και το 19% των μαθητών/-τριών απάντησε *Αρκετά*. Μόλις το 9% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι δεν τους βοήθησε *Καθόλου* να κατανοήσουν τα αισθήματα των άλλων ανθρώπων.



Γράφημα 11: Ανάπτυξη ενσυναίσθησης μέσω των Κωδίκων QR

Στην 5<sup>η</sup> ερώτηση τύπου Likert «*Η παρακολούθηση του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας με την αξιοποίηση των Κωδίκων QR πιστεύω ότι με ενθαρρύνει να αγαπήσω το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και να διαβάζω περισσότερα λογοτεχνικά βιβλία*» διερευνάται το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα που είναι η δημιουργία θετικής στάσης στους/στις μαθητές/-τριες για την ανάγνωση λογοτεχνικών βιβλίων. Το 43% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι η αξιοποίηση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας τους ενθάρρυνε *Αρκετά* να αγαπήσουν το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και να διαβάσουν περισσότερα λογοτεχνικά βιβλία. Το 33% των μαθητών/-τριών δήλωσαν ότι η χρήση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας τους ενθάρρυνε *Πολύ* έως *Πάρα Πολύ* να διαβάζουν λογοτεχνικά κείμενα. Το 5% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι τους ενθάρρυνε *Λίγο*, ενώ το 19% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι δεν τους ενθάρρυνε *Καθόλου*.



Γράφημα 12: Καλλιέργεια φιλαναγνωσίας μέσω των Κωδίκων QR

Στην 6<sup>η</sup> ερώτηση τύπου Likert «Για το Παιχνίδι Ρόλων με την αξιοποίηση των Κωδίκων QR, πιστεύω ότι μπορώ να χειριστώ εύκολα τους Κώδικες QR» το 86% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι μπορεί να χειριστεί από Πολύ έως Πάρα Πολύ εύκολα τους Κώδικες QR, ενώ μόνο το 14% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι μπορεί να χειριστεί τους Κώδικες QR από Λίγο έως Καθόλου εύκολα.



Γράφημα 13: Εύκολος ο χειρισμός των Κωδίκων QR

Στην 7<sup>η</sup> ερώτηση τύπου Likert «Για τη χρήση των Κωδίκων QR κατά το Παιχνίδι Ρόλων, χρειάζομαι μεγαλύτερη βοήθεια από τον εκπαιδευτικό» το 95% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι χρειάστηκε Λίγο έως Καθόλου βοήθεια από τον/την εκπαιδευτικό για τη χρήση

των Κωδίκων QR. Μόνο το 5% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι κατά την αξιοποίηση της τεχνολογίας των Κωδίκων QR χρειάστηκε *Πάρα Πολύ* βοήθεια.



Γράφημα 14: Βοήθεια από εκπαιδευτικό κατά τη χρήση των Κωδίκων QR

Στην 8<sup>η</sup> ερώτηση τύπου Likert «*Η αξιοποίηση των Κωδίκων QR για το Παιχνίδι Ρόλων, το οποίο σχετίζεται με το περιεχόμενο του λογοτεχνικού κειμένου, πιστεύω ότι με βοηθά να κατανοήσω ευκολότερα το περιεχόμενο του λογοτεχνικού κειμένου*», για τη διερεύνηση του πρώτου ερευνητικού ερωτήματος που είναι η κατανόηση των λογοτεχνικών κειμένων, το 52% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι η αξιοποίηση των Κωδίκων QR για το Παιχνίδι Ρόλων στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας τους βοήθησε να κατανοήσουν το περιεχόμενο του λογοτεχνικού κειμένου *Πολύ* ευκολότερα, το 29% των μαθητών/-τριών δήλωσε *Αρκετά* ευκολότερα, ενώ το 10% δήλωσε *Πάρα πολύ* ευκολότερα. Μόλις το 9% δήλωσε ότι η αξιοποίηση των Κωδίκων QR τους βοήθησε να κατανοούν *Λίγο* ευκολότερα το περιεχόμενο του λογοτεχνικού κειμένου.



Γράφημα 15: Κατανόηση κειμένου μέσω των Κωδίκων QR

Στην 9<sup>η</sup> ερώτηση τύπου Likert «*Η εργασία σε ομάδες κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας των πληροφοριών που περιλαμβάνονται στους Κώδικες QR για το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, πιστεύω ότι με βοηθά να επικοινωνώ και να συνεργάζομαι*» διερευνάται το τέταρτο ερευνητικό ερώτημα που σχετίζεται με την ανάπτυξη της συνεργασίας και αλληλεπίδρασης των μαθητών/-τριών. Το 85% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι οι Κώδικες QR ενθάρρυναν τη συνεργασία μεταξύ τους *Πολύ* έως *Πάρα πολύ*, ενώ το 5% δήλωσε *Αρκετά*. Το 10% των μαθητών/-τριών όμως δήλωσε ότι η αξιοποίηση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας δεν βοήθησε *Καθόλου* στη μεταξύ τους συνεργασία.



Γράφημα 16: Συνεργασία μαθητών/-τριών μέσω των Κωδίκων QR



## 8.2.2 Ερωτήσεις ανοικτού τύπου – Ποιοτική ανάλυση

### 3<sup>ος</sup> Άξονας Ερωτηματολογίου Post-Test (6 ερωτήσεις ανοικτού τύπου)

Ο 3<sup>ος</sup> άξονας του ερωτηματολογίου για την αξιολόγηση της χρήσης των Κωδίκων QR από τους/τις μαθητές/-τριες στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας περιλαμβάνει 6 γραπτές ερωτήσεις ανοικτού τύπου. Για την ανάλυση των ερωτήσεων ανοικτού τύπου πραγματοποιείται ποιοτική ανάλυση δεδομένων με ανάλυση περιεχομένου (content analysis).

Η ανάλυση περιεχομένου περιλαμβάνει την κωδικοποίηση των απαντήσεων των μαθητών/-τριών, την κατηγοριοποίησή τους (τη δημιουργία δηλαδή σημαντικών κατηγοριών στις οποίες τοποθετούνται οι μονάδες ανάλυσης, λέξεις, φράσεις, προτάσεις κ.λπ.), τη σύγκριση των κατηγοριών και την εξαγωγή θεωρητικών συμπερασμάτων (Cohen et al., 2002).

Με την ανάλυση περιεχομένου επιδιώκεται να ελεγχθούν η στάση των μαθητών/-τριών απέναντι στη χρήση των Κωδίκων QR κατά τη μαθησιακή διαδικασία (αν δηλαδή, μετά την παρούσα διδακτική παρέμβαση, επιθυμούν να χρησιμοποιούνται περισσότερο οι Κώδικες QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας ή σε άλλα μαθήματα, αιτιολογώντας την άποψή τους), τα θετικά σημεία στη μαθησιακή διαδικασία από την αξιοποίηση των Κωδίκων QR, αλλά και οι δυσκολίες που αντιμετώπισαν οι μαθητές/-τριες κατά την αξιοποίησή τους στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και τέλος η ικανότητά τους μετά τη διδακτική παρέμβαση να δημιουργούν οι ίδιοι/-ες, χρησιμοποιώντας τους Κώδικες QR, παρόμοια εκπαιδευτική εφαρμογή με αυτή που χρησιμοποίησαν στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας.

Στόχος της ανάλυσης ήταν η ανάδειξη ποιοτικών στοιχείων που αφορούν στην επίδραση της ανεξάρτητης μεταβλητής της χρήσης των Κωδίκων QR στις εξαρτημένες μεταβλητές της κατανόησης λογοτεχνικών κειμένων, της φιλιαναγνωσίας, της ενσυναίσθησης και της συνεργασίας των μαθητών/-τριών.

Για την ανάλυση των δεδομένων από τις απαντήσεις των μαθητών/-τριών στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου δημιουργήθηκαν θεματικές κατηγορίες, με βάση την κωδικοποίηση των δεδομένων που προηγήθηκε, σε κάθε ερώτηση.

Στην 1<sup>η</sup> ερώτηση ανοικτού τύπου «*Θα θέλατε να χρησιμοποιούνται περισσότερο οι Κώδικες Γρήγορης Απόκρισης (QR codes) στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας*» από τους/τις 21 μαθητές/-τριες, απάντησαν οι 19. Από

τους/τις 19 μαθητές/-τριες, οι 18 μαθητές/-τριες απάντησαν ότι θέλουν να χρησιμοποιούνται οι Κώδικες QR περισσότερο στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, εκτός από έναν/μία μαθητή/-τρια που απάντησε «όχι, επειδή προτιμώ το μάθημα από το βιβλίο».

Από τους δεκαοκτώ μαθητές/-τριες που απάντησαν θετικά στη χρήση των Κωδίκων QR, ορισμένοι (πέντε μαθητές/-τριες) δεν αιτιολόγησαν την απάντησή τους, ενώ κάποιου/-ες από τους/τις μαθητές/-τριες που απάντησαν (τρεις μαθητές/-τριες) ανέφεραν στις απαντήσεις παραπάνω από έναν λόγο. Οι απαντήσεις των μαθητών/-τριών για τους λόγους που επιθυμούν να χρησιμοποιούνται περισσότερο οι Κώδικες QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας είναι δυνατόν να κωδικοποιηθούν σε πέντε κατηγορίες: α) Κατανόηση κειμένου, β) Πιο ενδιαφέρον το μάθημα, γ) Εξοικείωση με την τεχνολογία, δ) Κοινωνικοποίηση και συνεργασία με τους/τις άλλους/-ες συμμαθητές/-τριες, ε) Καλλιέργεια ενσυναίσθησης, στ) Οπτικοακουστικό υλικό για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης.

<b>Πίνακας 9: Για ποιους λόγους οι μαθητές/-τριες επιθυμούν να χρησιμοποιούνται περισσότερο οι Κώδικες QR</b>	
<b>Λόγοι</b>	<b>Πλήθος αναφορών</b>
Κατανόηση Κειμένου	6
Πιο ενδιαφέρον μάθημα	5
Εξοικείωση με την τεχνολογία	1
Κοινωνικοποίηση και συνεργασία	2
Καλλιέργεια ενσυναίσθησης	1
Οπτικοακουστικό υλικό για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης	1
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>16</b>

Πιο συγκεκριμένα οι μαθητές/-τριες δήλωσαν στις απαντήσεις τους ότι:

α) Αναφορικά με την Κατανόηση κειμένου «Με βοηθά να κατανοώ καλύτερα το μάθημα», «Κατανοώ το κείμενο καλύτερα», «Γίνεται πιο κατανοητό το κείμενο», «Με βοηθούν στην κατανόηση κειμένων».

β) Αναφορικά με την κατηγορία Πιο ενδιαφέρον το μάθημα «Το μάθημα γίνεται πιο ενδιαφέρον», «Κάνουν το μάθημα πιο ενδιαφέρον».

γ). Αναφορικά με την Εξοικείωση με την τεχνολογία «Εξοικειωνόμαστε με την τεχνολογία».

δ) Αναφορικά με την Κοινωνικοποίηση και συνεργασία με τους/τις άλλους/-ες συμμαθητές/-τριες «Κοινωνικοποιούμαι με τους συμμαθητές μου και συνεργάζομαι με την ομάδα μου», «Συνεργαζόμαστε με άλλα παιδιά».

ε) Αναφορικά με την Καλλιέργεια ενσυναίσθησης «Αισθάνομαι τα συναισθήματα των άλλων ανθρώπων».

στ) Αναφορικά με το Οπτικοακουστικό υλικό για την ανάπτυξη κριτικής σκέψης «Υπάρχουν περισσότερα βίντεο ή ήχοι, για να αναπτύξουμε τον τρόπο σκέψης μας»

Στη 2<sup>η</sup> ερώτηση ανοικτού τύπου «Σας δυσκολεύει η χρήση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας; Αν ναι ποιες δυσκολίες πιστεύετε ότι υπάρχουν; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας» απάντησαν οι 19 μαθητές/-τριες (δύο από τους 21 δεν απάντησαν σε αυτή την ερώτηση). Από τους 19 που απάντησαν, οι 17 δήλωσαν ότι δεν τους δυσκολεύει η χρήση των Κωδίκων QR, εκτός από δύο μαθητές/-τριες που απάντησαν «με δυσκολεύουν, γιατί δεν ξέρω να τα χρησιμοποιώ» και «είμαι ουδέτερος στο θέμα αυτό, γιατί οι Κώδικες QR έχουν αρνητικά και θετικά».

Δύο μαθητές/-τριες, που δήλωσαν ότι δεν δυσκολεύονται με τη χρήση των Κωδίκων QR, αιτιολόγησαν την απάντησή τους, λέγοντας ότι οι Κώδικες QR δεν τους δυσκόλεψαν, γιατί «ξέρω λίγο από τεχνολογία», «ξέρω να χειρίζομαι τα τάμπλετ», «Όχι δεν με δυσκολεύει, επειδή είμαι αρκετά εξοικειωμένος με τις ηλεκτρονικές συσκευές», ενώ ένας/μία άλλος μαθητής/-τρια δήλωσε ότι «Όχι δεν υπάρχουν δυσκολίες, αλλά θα προτιμούσα να υπάρχουν πιο σύγχρονες συσκευές τάμπλετ». Τέλος ένας/μία μαθητής/-τρια αναφέρει ότι «Όχι δε με δυσκολεύουν, η μόνη δυσκολία που αντιμετωπίσαμε ήταν ότι καμιά φορά δεν μας άνοιγε το λινκ και μπορεί να καθυστερούσε η ομάδα».

<b>Πίνακας 10: Δυσκολεύει τους/τις μαθητές/-τριες η χρήση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας;</b>	
<b>Απαντήσεις μαθητών/-τριών</b>	<b>Πλήθος αναφορών</b>
Όχι δε με δυσκολεύει	17
Με δυσκολεύουν, γιατί δεν ξέρω να τους χρησιμοποιώ	1

Είμαι ουδέτερος στο θέμα αυτό, γιατί οι Κώδικες QR έχουν αρνητικά και θετικά	1
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	19

Στην 3<sup>η</sup> ερώτηση ανοικτού τύπου «Τι σας αρέσει περισσότερο κατά την αξιοποίηση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας» από τους/τις 21 μαθητές/-τριες απάντησαν οι 18 μαθητές/-τριες. Οι απαντήσεις των μαθητών/-τριών είναι δυνατόν να ενταχθούν σε έξι κατηγορίες: α) Τα κωδικοποιημένα βίντεο, β) Η συνεργασία με τους/τις συμμαθητές/-τριες, γ) Το μάθημα γίνεται πιο ενδιαφέρον/ευχάριστο, δ) Πιο εύκολη η κατανόηση του κειμένου, ε) Το σκανάρισμα του Κώδικα QR, στ) Διαφορετικός τρόπος διδασκαλίας. Ωστόσο ορισμένοι/-ες μαθητές/-τριες που απάντησαν (δύο μαθητές/-τριες συγκεκριμένα) ανέφεραν στις απαντήσεις τους παραπάνω από έναν λόγο.

<b>Πίνακας 11: Τι αρέσει περισσότερο στους/στις μαθητές/-τριες κατά την αξιοποίηση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας</b>	
<b>Λόγοι</b>	<b>Πλήθος αναφορών</b>
Τα κωδικοποιημένα βίντεο	7
Η συνεργασία με τους/τις συμμαθητές/-τριες	5
Το μάθημα γίνεται πιο ενδιαφέρον/ευχάριστο	3
Πιο εύκολη η κατανόηση του κειμένου	2
Το σκανάρισμα του Κώδικα QR	1
Διαφορετικός τρόπος διδασκαλίας	2
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	20

Πιο συγκεκριμένα οι μαθητές/-τριες δήλωσαν στις απαντήσεις τους ότι:

*α) Αναφορικά με τα Κωδικοποιημένα βίντεο «Μου αρέσει γιατί τα βιντεάκια βοηθούσαν στην κατανόηση του κειμένου», «Μου αρέσει η δυνατότητα που μας παρέχουν να βλέπουμε διάφορα βίντεο που μας βοηθούν στην κατανόηση του λογοτεχνικού κειμένου», «Μου αρέσει να βλέπω βίντεο, γιατί πιστεύω ότι ο μαθητής μπορεί να αντιληφθεί καλύτερα το μάθημα»,*

«Μου αρέσει γιατί γίνονται πιο ζωντανά τα λογοτεχνικά κείμενα με τη βοήθεια των βίντεο»,  
Μου αρέσει που βλέπουμε βιντεάκια για να μπούμε στον ρόλο του χαρακτήρα, «Μου αρέσει  
γιατί μέσω αυτών βλέπουμε βίντεο που κάνουν το μάθημα πιο διασκεδαστικό».

β) Αναφορικά με τη Συνεργασία με τους/τις συμμαθητές/-τριες «Μου αρέσει η αγωνία και η  
ανυπομονησία να μάθουμε με την ομάδα μου το τι πρόκειται να δούμε», «Μου αρέσει για τη  
συνεργατικότητα με τους συμμαθητές μου», «Μου αρέσει γιατί κάνει το μάθημα πιο  
ενδιαφέρον και συνεργάζομαι με τους συμμαθητές μου», «Μου αρέσει που δουλεύαμε σε  
ομάδες και όλοι μαζί στο τέλος κάναμε αναπαράσταση της ιστορίας», «Μου αρέσει γιατί το  
κάναμε σε μικρές ομάδες και συνεργαστήκαμε όλοι με όλους».

γ) Αναφορικά με Το μάθημα γίνεται πιο ενδιαφέρον/ευχάριστο «Μου αρέσει γιατί κάνει το  
μάθημα ενδιαφέρον και πολλά παιδιά με αυτό τον τρόπο θα αγαπήσουν το μάθημα της  
Λογοτεχνίας», «Μου αρέσει γιατί κάνει το μάθημα πιο ενδιαφέρον και συνεργάζομαι με τους  
συμμαθητές μου», «Μου αρέσει διότι με κάνει να καταλαβαίνω καλύτερα το μάθημα και το  
κάνει πιο ευχάριστο», «Μου αρέσει γιατί γίνεται πιο ενδιαφέρον το μάθημα και κάτι  
διαφορετικό από ότι συνήθως».

δ) Αναφορικά με την Πιο εύκολη η κατανόηση του κειμένου «Μου αρέσει διότι με κάνει να  
καταλαβαίνω καλύτερα το μάθημα και το κάνει πιο ευχάριστο», «Μου αρέσει γιατί είναι πιο  
εύκολη κατανόηση του μαθήματος»

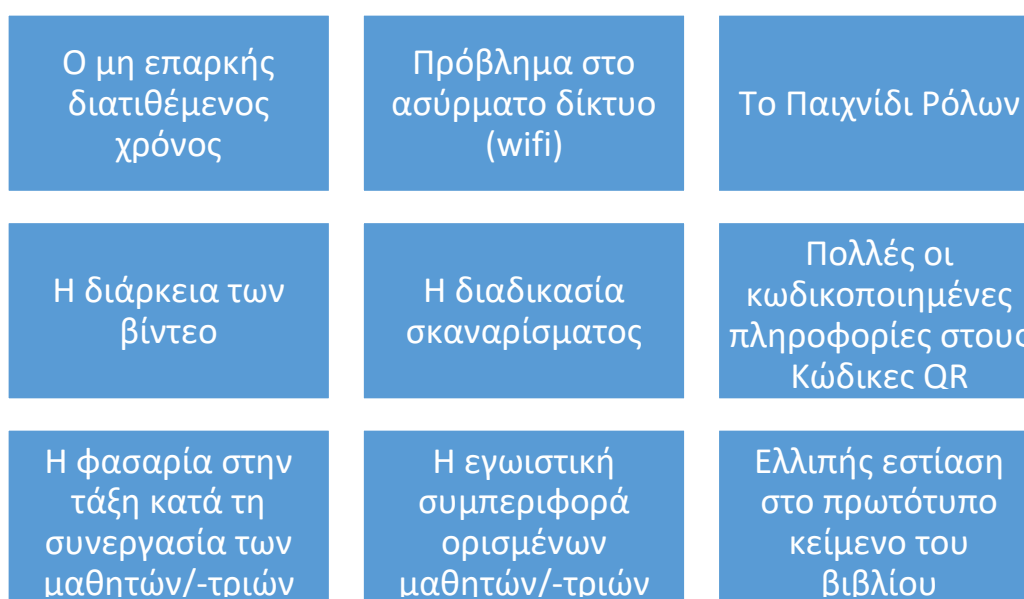
ε) Αναφορικά με το Σκανάρισμα του Κώδικα QR «Μου αρέσει όταν σκανάρω τον κωδικό,  
διότι απαιτεί μεγάλη προσοχή».

στ) Αναφορικά με τον Διαφορετικό τρόπο διδασκαλίας «Μου αρέσει γιατί ξεφύγαμε λίγο  
από την καθημερινή μας ρουτίνα και μάθαμε διαφορετικά πράγματα με μοντέρνο τρόπο»,  
«Μου αρέσει γιατί γίνεται πιο ενδιαφέρον το μάθημα και κάτι διαφορετικό από ότι  
συνήθως».

Στην 4<sup>η</sup> ερώτηση ανοικτού τύπου «Τι δεν σας αρέσει κατά την αξιοποίηση των Κωδίκων  
QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας» από  
τους/τις 21 μαθητές/-τριες απάντησαν οι 16 μαθητές/-τριες.

Από τους/τις δεκαέξι μαθητές/-τριες που απάντησαν, οι επτά δήλωσαν ότι δεν υπήρχε κάτι  
που να μην τους άρεσε. Μάλιστα ένας/μία μαθητής/-τρια δήλωσε ότι «Δεν είναι κάτι που  
δεν μου αρέσει, αλλά πιστεύω ότι τα τάμπλετ θα έπρεπε να είναι πιο σύγχρονα». Καθένας  
από τους υπόλοιπους/-ες μαθητές/-τριες έδωσε διαφορετική απάντηση στην ερώτηση

αυτή, για αυτό και οι απαντήσεις των μαθητών/-τριών δεν είναι δυνατόν να ενταχθούν σε κατηγορίες. Οι μαθητές/-τριες δήλωσαν ότι δεν τους άρεσε α) ο μη επαρκής διατιθέμενος χρόνος, β) η αργή σύνδεση στο ασύρματο δίκτυο (wifi), γ) το Παιχνίδι Ρόλων, δ) η μεγάλη διάρκεια των βίντεο, ε) η περίπλοκη διαδικασία σκαναρίσματος του Κώδικα QR, στ) οι πολλές κωδικοποιημένες πληροφορίες στους Κώδικες QR, ζ) η φασαρία που γινόταν στην τάξη, η) η εγωιστική συμπεριφορά ορισμένων μαθητών/-τριών που ήθελαν να σκανάρουν μόνο αυτοί/-ες τους Κώδικες QR, θ) η μη εστίαση στο πρωτότυπο κείμενο, αλλά στο περιεχόμενο που προβάλλεται από την οθόνη μιας συσκευής.



Σχήμα 8: Τι δεν άρεσε στους/στις μαθητές/-τριες από τη χρήση των Κωδίκων QR

Πιο συγκεκριμένα οι μαθητές/-τριες δήλωσαν στις απαντήσεις τους ότι:

- «Δεν μου αρέσει ότι τα μαθήματα ήταν λίγα και για αυτό τον λόγο βιαζόμασταν και δεν καταλάβαινα καλά τα κείμενα».
- «Δεν μου αρέσει ότι κάποιες φορές κόλλαγε το wifi».
- «Δεν μου αρέσει το θέατρο με τους ρόλους γιατί μου αρέσει περισσότερο το μάθημα από το βιβλίο».
- «Δεν μου αρέσει το ότι πολλές φορές δεν προλαβαίναμε να ολοκληρώσουμε τα βιντεάκια».
- «Δεν μου αρέσει ότι τα βίντεο είχαν μεγάλη διάρκεια και δεν προλαβαίναμε να τα δούμε όλα».

- «Δεν μου αρέσει η διαδικασία του σκαναρίσματος γιατί παίρνει πολλή ώρα και είναι περίπλοκο».
- «Δεν μου αρέσει η φασαρία που γίνεται στην τάξη γιατί δεν μπορώ να συγκεντρωθώ».
- «Δεν μου αρέσει όταν κάποια παιδιά φέρονταν εγωιστικά και χρησιμοποιούσαν μόνοι τους αυτό το σύγχρονο σύστημα».
- «Δεν μου αρέσει που ενώ τα διάφορα βίντεο μας βοηθούν στην κατανόηση του κειμένου, δεν εστιάζουμε αρκετά στο πρωτότυπο κείμενο ή βιβλίο, αλλά στο περιεχόμενο που μας παρέχει η οθόνη μιας συσκευής».
- «Δεν μου αρέσει ότι σε κάποια QR υπάρχουν πολλές πληροφορίες επιπλέον από το κείμενο και έτσι είναι δύσκολο να καταλάβουμε όλες τις πληροφορίες».

Στην 5<sup>η</sup> ερώτηση ανοικτού τύπου «Για ποια άλλα μαθήματα ή γενικότερα θέματα θα βλέπατε κατάλληλους τους Κώδικες QR» από τους 21 μαθητές/-τριες απάντησαν οι 19.

Οι μαθητές/-τριες δήλωσαν ότι οι Κώδικες QR θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στα μαθήματα των Αρχαίων από μετάφραση-Ιλιάδα, της Νεοελληνικής Γλώσσας, της Ιστορίας, των Μαθηματικών, των Αγγλικών, της Βιολογίας, της Χημείας, της Φυσικής, της Γεωγραφίας, της Τεχνολογίας, των Αρχαίων από πρωτότυπο, της Πληροφορικής, των Γερμανικών και της Λογοτεχνίας. Δύο μαθητές/-τριες δεν ανέφεραν συγκεκριμένα μαθήματα, αλλά δήλωσαν ότι «Για όλα τα βασικά», «Σε όλα αν ήταν εφικτό». Επίσης δύο μαθητές/-τριες αιτιολόγησαν την επιλογή τους λέγοντας «Στην Ιλιάδα θα ήταν χρήσιμα, γιατί θα μπορούσαμε να δούμε βίντεο, ώστε να καταλάβουμε καλύτερα την ιστορία του έπους», «Αρχαία: Βίντεο με σχέση τον αρχαίο πολιτισμό, Μαθηματικά: Για τις δύσκολες πράξεις και προβλήματα, Γεωγραφία: Για τους χάρτες, αλλά και πληροφορίες για διάφορες χώρες».

<b>Πίνακας 12: Για ποια άλλα μαθήματα ή γενικότερα θέματα βλέπουν οι μαθητές/-τριες κατάλληλους τους Κώδικες QR</b>	
<b>Μαθήματα</b>	<b>Πλήθος αναφορών</b>
Αρχαία από μετάφραση - Ιλιάδα	5
Νεοελληνική Γλώσσα	4
Ιστορία	4
Μαθηματικά	3

Αγγλικά	3
Βιολογία	3
Χημεία	2
Φυσική	2
Γεωγραφία	2
Τεχνολογία	2
Αρχαία από πρωτότυπο	2
Πληροφορική	2
Γερμανικά	1
Λογοτεχνία	1

Στην 6<sup>η</sup> ερώτηση ανοικτού τύπου «*Αν σας ζητούσαν να κατασκευάσετε εσείς μία εκπαιδευτική εφαρμογή παρόμοια με αυτή που χρησιμοποιήσατε στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας με βάση τους Κώδικες QR, πιστεύετε ότι θα τα καταφέρατε ή το θεωρείτε πολύ δύσκολο;*» από τους/τις 21 μαθητές/-τριες απάντησαν οι 17 μαθητές/-τριες.

Από τους/τις δεκαεπτά μαθητές/-τριες που απάντησαν, οι δεκατρείς μαθητές/-τριες δήλωσαν ότι, ακόμα και αν αντιμετώπιζαν δυσκολίες, θα τα κατάφερναν να δημιουργήσουν μία παρόμοια εκπαιδευτική εφαρμογή. Χαρακτηριστικά αναφέρουν ότι «*Ναι, θα υπήρχαν δυσκολίες με το πώς θα μπορούσαμε να συνδέσουμε τις ιστοσελίδες στα QR αλλά πιστεύω πώς θα τα κατάφερα*», «*Ναι, το θεωρώ αρκετά δύσκολο, αλλά πιστεύω ότι θα τα καταφέρω*», «*Ναι, πιστεύω ότι μετά από μερικές αποτυχημένες προσπάθειες θα κατάφερα να φτιάξω*», «*Ναι, πιστεύω ότι είναι αρκετά δύσκολο όμως με υπομονή και πολλή δουλειά ο καθένας θα μπορούσε να τα καταφέρει*», «*Ναι, θεωρώ ότι η κατασκευή θα ήταν λίγο δύσκολη και χρονοβόρα, αλλά δεν σημαίνει πώς θα ήταν ακατόρθωτο*», «*Ναι, θεωρώ ότι θα ήταν δύσκολο, ωστόσο θα προσπαθούσα για ένα καλό αποτέλεσμα*».

Από αυτούς/-ές τους/τις μαθητές/-τριες δύο μαθητές/-τριες δήλωσαν «*Ναι, πιστεύω πως θα τα κατάφερα γιατί είναι απλό, θα χρειαζόταν να φτιάξω κάποιους χαρακτήρες και να βρω τα κατάλληλα βίντεο σύμφωνα με το κείμενο*», «*Ναι, θα τα καταφέραμε, έχουμε πολλές γνώσεις πληροφορικής*» χωρίς να θεωρεί δύσκολη τη δημιουργία μίας παρόμοιας εκπαιδευτικής εφαρμογής.



Τρεις μαθητές/-τριες δήλωσαν ότι πιστεύουν ότι θα τα κατάφερναν με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού και δήλωσαν «Ναι, πιστεύω ότι με την κατάλληλη καθοδήγηση από τον/την καθηγητή/-τρια θα μπορούσαμε να τα καταφέρουμε όλοι μας», «Ναι, πιστεύω πως με τις κατάλληλες γνώσεις και ίσως κάποια βοήθεια θα τα κατάφερνα», «Ναι, με λίγη βοήθεια και λίγη δυσκολία θα τα κατάφερνα. Αυτό που θα έκανα είναι να μην έβαζα πολλές πληροφορίες στην εφαρμογή, ώστε να μην δυσκολεύω τα παιδιά στην κατανόηση».

Οι υπόλοιποι/-ες τέσσερις μαθητές/-τριες που απάντησαν ότι δεν θα τα κατάφερναν δήλωσαν ότι «Όχι, δεν έχω τόσες γνώσεις, για να τα καταφέρω», «Όχι, το θεωρώ δύσκολο. Παρόλο που δεν μπορώ να κατασκευάσω, μέσω του μαθήματος έμαθα να χρησιμοποιώ τους QR σωστά», «Όχι, εγώ πιστεύω ότι δεν θα τα κατάφερνα γιατί φαίνεται περίπλοκο να κατασκευάσω μια εκπαιδευτική εφαρμογή», « Όχι, το θεωρώ πολύ μπερδευτικό».

**Πίνακας 13: Αν οι μαθητές/-τριες έπρεπε να κατασκευάσουν μια εκπαιδευτική εφαρμογή παρόμοια με αυτή που χρησιμοποίησαν στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας με βάση τους Κώδικες QR, πιστεύουν ότι θα τα κατάφερναν ή το θεωρούν πολύ δύσκολο;**

Απαντήσεις μαθητών/-τριών	Πλήθος αναφορών
Ναι, θα τα κατάφερνα	17
Όχι, πιστεύω ότι δε θα τα κατάφερνα	4

### 8.3 Ερωτηματολόγιο εκπαιδευτικού-παρατηρήτριας της παρέμβασης

#### 8.3.1 Προφίλ εκπαιδευτικού

Η εκπαιδευτικός που ήταν παρούσα στην έρευνα και παρατηρούσε τη διδακτική παρέμβαση, χωρίς να λαμβάνει μέρος στις δραστηριότητες, είναι φιλόλογος, με εκπαιδευτική προϋπηρεσία 30 έτη, με μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών και επιμόρφωση στις ΤΠΕ. Η συγκεκριμένη εκπαιδευτικός διδάσκει το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο συγκεκριμένο τμήμα της Β΄ Τάξης Γυμνασίου. Το ερωτηματολόγιο που απάντησε η συγκεκριμένη εκπαιδευτικός περιλάμβανε τέσσερις ενότητες: α) Προσωπικές Πληροφορίες – Δημογραφικά στοιχεία, β) Ερωτήσεις κλειστού τύπου σχετικά με τη χρήση της ΕΠ και των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, γ) ερωτήσεις

για το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και δ) ερωτήσεις για τα μαθησιακά οφέλη που προκύπτουν από τη χρήση εφαρμογών ΕΠ και των Κωδίκων QR.

### **8.3.2 Απαντήσεις εκπαιδευτικού**

#### Ερωτήσεις κλειστού τύπου σχετικά με τη χρήση της ΕΠ και των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας

Μετά τη συμπλήρωση των δημογραφικών στοιχείων, στο 2<sup>ο</sup> μέρος του ερωτηματολογίου που σχετίζεται με τη χρήση της ΕΠ και των Κωδίκων QR στην εκπαίδευση και συγκεκριμένα στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, η εκπαιδευτικός στις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου, αν έχει χρησιμοποιήσει ποτέ στο παρελθόν εφαρμογή ΕΠ, για να εμπλουτίσει οποιαδήποτε διδασκαλία της με ψηφιακές πληροφορίες (κειμένα, ήχο, βίντεο) και πόσες φορές, απάντησε ότι «*Ναι*» έχει χρησιμοποιήσει «*δύο φορές*» εφαρμογή ΕΠ κατά τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου. Οι δυσκολίες που αντιμετώπισε κατά την εφαρμογή της ΕΠ ήταν «*προβλήματα εξοπλισμού και αδυναμία σύνδεσης στο διαδίκτυο*». Η εκπαιδευτικός δήλωσε ότι δεν έχει χρησιμοποιήσει εφαρμογή ΕΠ κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, αλλά μελλοντικά θα την ενδιέφερε «*Πολύ*» να χρησιμοποιήσει εφαρμογή ΕΠ κατά τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας. Πιστεύει ότι «*η αξιοποίηση μιας τέτοιας εφαρμογής θα μπορούσε να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών/-τριών και να οδηγήσει στην καλύτερη κατανόηση του λογοτεχνικού κειμένου*».

Στη ερώτηση, αν έχει χρησιμοποιήσει τους Κώδικες QR κατά τη διδασκαλία λογοτεχνικών κειμένων, η εκπαιδευτικός απάντησε «*Όχι*», αλλά δήλωσε ότι θα την ενδιέφερε «*Πολύ*» να χρησιμοποιήσει τους Κώδικες QR κατά τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας.

#### Ερωτήσεις για το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας

Στο 3<sup>ο</sup> μέρος του ερωτηματολογίου που σχετίζεται με το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική για το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, η εκπαιδευτικός απάντησε ότι, αν και δεν έχει παρακολουθήσει κάποια σχετική επιμόρφωση πάνω στη διδακτική τεχνική για το Παιχνίδι Ρόλων, ωστόσο έχει χρησιμοποιήσει το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και μάλιστα περισσότερες από μία φορές.

Οι δυσκολίες που αντιμετώπισε ήταν αρκετές κατά την αξιοποίηση της συγκεκριμένης διδακτικής τεχνικής, καθώς *«οι μαθητές/-τριες δεν έχουν μάθει να συνεργάζονται και αντιμετώπισαν τη συγκεκριμένη εκπαιδευτική διαδικασία σαν ένα παιχνίδι. Επίσης παρατήρησε κατά την εφαρμογή της συγκεκριμένης διδακτικής τεχνικής ότι οι πιο συνεσταλμένοι/-ες μαθητές/-τριες συνήθως δε συμμετείχαν»*.

#### Ερωτήσεις για τα μαθησιακά οφέλη που προκύπτουν από τη χρήση εφαρμογών ΕΠ και των Κωδίκων QR

Στο 4<sup>ο</sup> και τελευταίο μέρος του ερωτηματολογίου σχετικά με τη διερεύνηση των μαθησιακών οφελών που προκύπτουν από την αξιοποίηση της ΕΠ και των Κωδίκων QR η εκπαιδευτικός, στην ερώτηση σχετικά με το αν θεωρεί ότι υπάρχουν μαθησιακά/γνωσιακά οφέλη από τη χρήση εφαρμογών ΕΠ και συγκεκριμένα των Κωδίκων QR κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, απάντησε ότι *«με τη χρήση τέτοιων εφαρμογών το κείμενο μπορεί να γίνει πιο εύκολα κατανοητό από τους/τις μαθητές/-τριες. Επίσης με τη βοήθεια της ΕΠ και των Κωδίκων QR αναδεικνύονται στοιχεία και γίνονται συσχετισμοί που θα ήταν αδύνατο να γίνουν, αν η εκπαιδευτική διαδικασία περιοριζόταν στο σχολικό εγχειρίδιο»*.

Στη ερώτηση, αν θεωρεί ότι υπάρχουν άλλα οφέλη, πλην των μαθησιακών/γνωσιακών, από τη χρήση εφαρμογών ΕΠ και των Κωδίκων QR κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, η εκπαιδευτικός πιστεύει ότι οι εφαρμογές ΕΠ και των Κωδίκων QR *«μπορούν να αγγίζουν τους/τις πιο αδύναμους/-ες μαθητές/-τριες ή εκείνους/-ες που αντιμετωπίζουν μαθησιακές δυσκολίες»*.

Τέλος στην ερώτηση σχετικά με ποιο βαθμό θεωρεί ότι μπορεί να συμβάλει η χρήση εφαρμογών ΕΠ και των Κωδίκων QR στον εμπλουτισμό των λογοτεχνικών κειμένων του σχολικού βιβλίου, η εκπαιδευτικός θεωρεί ότι η χρήση των συγκεκριμένων ψηφιακών εργαλείων *«μπορεί να συμβάλει, κάνοντας το βιβλίο πιο ελκυστικό/ενδιαφέρον»*.

## **8.4 Αποτελέσματα από άλλα εργαλεία συλλογής δεδομένων**

### **8.4.1 Έγγραφο ενός λεπτού (one minute paper) από τους/τις μαθητές/-τριες**

Οι μαθητές/-τριες για την αξιολόγηση της δραστηριότητας με το Παιχνίδι Ρόλων, το σενάριο της οποίας βασίστηκε στο περιεχόμενο συγκεκριμένων λογοτεχνικών κειμένων από το σχολικό βιβλίο, συμπλήρωσαν ένα έγγραφο του ενός λεπτού με δύο ερωτήσεις.

- Στην 1<sup>η</sup> ερώτηση «Ποιο είναι το πιο σημαντικό πράγμα που μάθατε σήμερα, παίζοντας το Παιχνίδι Ρόλων;» οι μαθητές/-τριες ενδεικτικά απάντησαν ότι «πρέπει να υπάρχει σεβασμός ανάμεσα στους ανθρώπους», «δεν πρέπει να είμαστε ρατσιστές», «όλοι οι άνθρωποι είναι ίσοι», «πρέπει να είμαστε δίκαιοι απέναντι σε όλους, ανεξάρτητα από την εθνικότητά τους», «δεν πρέπει να σχολιάζουμε και να κρίνουμε τον άλλον από την εθνικότητά του ή την καταγωγή του», «υπάρχουν άνθρωποι που είναι ρατσιστές και δεν σκέφτονται ότι μια πράξη ή ένας λόγος τους μπορεί να πληγώσει τους άλλους», «πρέπει να σεβόμαστε τους/τις μετανάστες/-τριες, γιατί όλοι οι άνθρωποι είναι ίσοι και έχουν ίδια δικαιώματα», «δεν πρέπει να κρίνουμε κάποιον από την εξωτερική του εμφάνιση», «να αγαπάμε τους άλλους», «όλοι έχουμε δικαιώματα», «είμαστε ίσοι Έλληνες και ξένοι», «μια ιστορία ακούγεται αλλιώς από τη μεριά κάθε ανθρώπου», «μάθαμε να μπαίνουμε στη θέση του άλλου, γνωρίζοντας καλύτερα τους διάφορους λογοτεχνικούς ήρωες», «να φερόμαστε σε όλους τους ανθρώπους ανεξαρτήτως φύλου, θρησκείας, καταγωγής με τον ίδιο ευγενικό τρόπο».
- Στη 2<sup>η</sup> ερώτηση «Σας άρεσε το Παιχνίδι Ρόλων που παίζατε σήμερα με τη βοήθεια των Κωδίκων QR; Αν όχι τι δεν σας άρεσε; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας» η πλειοψηφία των μαθητών/-τριών ενδεικτικά απάντησε ότι «μου άρεσε πολύ, γιατί εκτός από διασκεδαστικό, μας έμαθε ότι πρέπει να υποστηρίζουμε τις απόψεις μας», «ναι, μου άρεσε, το βρήκα ενδιαφέρον και πρωτότυπο», «ναι μου άρεσε επειδή είναι διασκεδαστικό και δημιουργικό», «ναι, μου άρεσε, έμαθα να χρησιμοποιώ καλύτερα τους Κώδικες QR», «μου άρεσε το παιχνίδι ρόλων, επειδή υπήρχε συνεργασία», «μου άρεσε το Παιχνίδι Ρόλων είχε ένα ηθικό δίδαγμα», «μου άρεσε πολύ και πιστεύω ότι είναι ένας καλός τρόπος, για να καταλάβουμε ευκολότερα το κείμενο», «ναι, μου άρεσε διότι ήταν κάτι διαφορετικό», «έμαθα για τους Κώδικες QR», «θεωρώ ότι το Παιχνίδι Ρόλων με τη βοήθεια των Κωδίκων QR είναι πιο ενδιαφέρον», «μου άρεσε επειδή προσπαθήσαμε να σκεφτούμε πράγματα που θα σκεφτόντουσαν άλλοι άνθρωποι», «μου άρεσε το Παιχνίδι Ρόλων, γιατί μάθαμε πράγματα με δημιουργικότητα». Ένας/μία, ωστόσο, μαθητής/-τρια απάντησε ότι «όχι, γιατί προτιμώ το μάθημα από το βιβλίο».

#### **8.4.2 Φύλλο αξιολόγησης από την εκπαιδευτικό/παρατηρήτρια**

Η εκπαιδευτικός, που ήταν παρούσα κατά τη διεξαγωγή της έρευνας ως παρατηρήτρια, συμπλήρωσε φύλλο αξιολόγησης με ερωτήσεις τύπου Likert για τις δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής παρέμβασης.

Στις πρώτες ερωτήσεις τύπου Likert που σχετίζονται με τους στόχους των διδακτικών δραστηριοτήτων, η εκπαιδευτικός απάντησε ότι *«συμφωνεί απόλυτα»* ότι οι στόχοι των διδακτικών δραστηριοτήτων φαίνονται προσανατολισμένοι στην προσέγγιση της έννοιας του «Άλλου» (πρόσφυγας-μετανάστης) με βάση λογοτεχνικά κείμενα από το σχολικό βιβλίο, στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης των μαθητών/-τριών απέναντι στο τρέχον κοινωνικό ζήτημα της ξενοφοβίας, στην απόκτηση θετικής στάσης απέναντι στην έννοια του «Άλλου», στη μάθηση μέσα από την επικοινωνία και τη συνεργασία, στην αξιοποίηση διερευνητικών διαδικασιών για την προσέγγιση του θέματος της ξενοφοβίας, στην εξοικείωση των μαθητών/-τριών με τις νέες τεχνολογίες και συγκεκριμένα με τους Κώδικες QR, ενώ *«μάλλον συμφωνεί»* με την καλλιέργεια θετικής στάσης προς την ανάγνωση λογοτεχνικών βιβλίων.

Μάλιστα στα σχόλια που πιστοποιούν αυτά που παρατηρήθηκαν αναφέρει ότι *«η επιλογή των κειμένων φαίνεται να έγινε με στόχο τη σφαιρική προσέγγιση του θέματος μετανάστης-πρόσφυγας. Τα Παιχνίδια Ρόλων λειτούργησαν πολύ θετικά και έκαναν τα παιδιά να προβληματιστούν ενεργητικά πάνω στο θέμα»*.

Στη συνέχεια στις ερωτήσεις τύπου Likert που σχετίζονται με τον σκοπό που είχε το εκπαιδευτικό υλικό που χρησιμοποιήθηκε με την αξιοποίηση των Κωδίκων QR η εκπαιδευτικός απάντησε ότι *«μάλλον συμφωνεί»* ότι το εκπαιδευτικό υλικό είχε ως σκοπό να παρουσιαστεί καλύτερα η έννοια του «Άλλου» και να γίνει πιο κατανοητή, ενώ *«συμφωνεί απόλυτα»* ότι είχε ως σκοπό να το επεξεργαστούν οι μαθητές/-τριες ομαδικά, για να προετοιμάσουν τα επιχειρήματά τους για το Παιχνίδι Ρόλων, να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών/-τριών και να διευκολύνει τη συμμετοχή τους, να δια φωτίσει περισσότερο τους/τις μαθητές/-τριες για το κοινωνικό ζήτημα της ξενοφοβίας και να υποστηρίξει την ομαδική/συνεργατική εργασία των μαθητών/-τριών.

Στα σχόλια που πιστοποιούν αυτά που παρατηρήθηκαν η εκπαιδευτικός αναφέρει ότι *«η χρήση Κωδίκων QR δίνει στην όλη διαδικασία έναν τόνο παιχνιδιού και την κάνει πιο ενδιαφέρουσα και ευχάριστη για τους/τις μαθητές/-τριες. Βέβαια ο χρόνος δεν επαρκεί, για να αξιοποιήσουν με τον καλύτερο τρόπο τις αποκτηθείσες πληροφορίες»*.

Στις ερωτήσεις τύπου Likert που σχετίζονται με τη διάθεση των μαθητών/-τριών κατά τη διάρκεια της εμπλοκής τους στη μαθησιακή διαδικασία, η εκπαιδευτικός απάντησε ότι *«μάλλον συμφωνεί»* ότι οι μαθητές/-τριες εκφράζουν ελεύθερα προσωπικές απόψεις, απορίες, χωρίς να φοβούνται το ενδεχόμενο του λάθους και ότι σέβονται τη γνώμη των

άλλων, ενώ «*συμφωνεί απόλυτα*» ότι οι μαθητές/-τριες εκφράζουν τη σκέψη τους τεκμηριωμένα και με κριτικό τρόπο και λένε αυτό που οικοδομήθηκε μέσα από τη συνεργασία με τους/τις συμμαθητές/-τριες τους.

Στα σχόλια που πιστοποιούν αυτά που παρατηρήθηκαν η εκπαιδευτικός αναφέρει ότι «*κάποιοι εκ φύσεως συνεσταλμένοι μαθητές/-τριες δεν τόλμησαν να εκφράσουν τη γνώμη τους ή να αναλάβουν κάποιο ρόλο, συμμετείχαν ωστόσο δημιουργικά στην προετοιμασία των επιχειρημάτων*».

## 8.5 Σύνοψη αποτελεσμάτων

Από τη συνεξέταση των αποτελεσμάτων της ανάλυσης των δεδομένων προκύπτουν τα ακόλουθα σε σχέση με τα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας ερευνητικής εργασίας:

Ως προς το πρώτο ερευνητικό ερώτημα, αν η εμπλοκή των μαθητών/-τριών κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας σε δραστηριότητες που αξιοποιούν την τεχνολογία των Κωδίκων QR σε συνδυασμό με το Παιχνίδι Ρόλων συμβάλλει στην αποτελεσματικότερη κατανόηση του περιεχομένου των λογοτεχνικών κειμένων από τους/τις μαθητές/-τριες (γνωσιακός τομέας), οι μαθητές/-τριες στο τέλος της εκπαιδευτικής παρέμβασης, στην ερώτηση του ερωτηματολογίου, αν πιστεύουν ότι με την αξιοποίηση των Κωδίκων QR μπόρεσαν να κατανοήσουν ευκολότερα το περιεχόμενο του λογοτεχνικού κειμένου, το 52% των μαθητών/-τριών απάντησε *Πολύ* ευκολότερα, ενώ το 9% απάντησε *Λίγο* ευκολότερα. Επιπλέον στην ερώτηση αν θα ήθελαν να χρησιμοποιούνται περισσότερο οι Κώδικες QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, οι μαθητές/-τριες απάντησαν θετικά, αναφέροντας ως συχνότερο λόγο τη συμβολή τους στην κατανόηση του κειμένου.

Και στα έγγραφα του ενός λεπτού που συμπλήρωσαν οι μαθητές/-τριες, αμέσως μετά το τέλος της δραστηριότητας με το Παιχνίδι Ρόλων, κατά τη διάρκεια του οποίου αξιοποιήθηκαν οι Κώδικες QR, στην πρώτη φάση της κυρίως παρέμβασης, ανέφεραν ότι το πιο σημαντικό πράγμα που έμαθαν είναι να μην είναι ρατσιστές και να σέβονται τους άλλους ανθρώπους, ανεξάρτητα από την καταγωγή τους, επιβεβαιώνοντας την κατανόηση της βασικής ιδέας που διέτρεχε το περιεχόμενο των επιλεγθέντων λογοτεχνικών κειμένων.

Η εκπαιδευτικός που παρατηρούσε την εκπαιδευτική παρέμβαση θεωρεί ότι η χρήση των Κωδίκων QR μπορεί να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών/-τριών και να οδηγήσει στην καλύτερη κατανόηση του κειμένου, ωστόσο επεσήμανε ότι ο χρόνος δεν επαρκούσε,

για να αξιοποιήσουν οι μαθητές/-τριες με τον καλύτερο τρόπο τις αποκτηθείσες πληροφορίες για την κατανόηση των λογοτεχνικών κειμένων.

Ως προς το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα, αν η εμπλοκή των μαθητών/-τριών κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας σε δραστηριότητες που αξιοποιούν την τεχνολογία των Κωδίκων QR συμβάλλει στη δημιουργία θετικής στάσης στους/στις μαθητές/-τριες για την ανάγνωση λογοτεχνικών βιβλίων (μεταγνωστικός τομέας) το 43% των μαθητών/-τριών, στην ερώτηση του ερωτηματολογίου, αν η αξιοποίηση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας τους ενθάρρυνε να αγαπήσουν το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και να διαβάσουν περισσότερα λογοτεχνικά βιβλία, απάντησαν *Αρκετά*, ενώ το 19% *Καθόλου*.

Η εκπαιδευτικός-παρατηρήτρια επίσης δήλωσε στην ερώτηση τύπου Likert για την καλλιέργεια της φιλαναγνωσίας ότι «*μάλλον συμφωνεί*» με την καλλιέργεια θετικής στάσης προς την ανάγνωση λογοτεχνικών βιβλίων μέσω δραστηριοτήτων με Κώδικες QR.

Ως προς το τρίτο ερευνητικό ερώτημα, αν η εμπλοκή των μαθητών/-τριών κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας σε δραστηριότητες που αξιοποιούν την τεχνολογία των Κωδίκων QR συμβάλλει στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της ενσυναίσθησης των μαθητών/-τριών, με την αξιοποίηση των Παιχνιδιών Ρόλων ως διδακτικής τεχνικής (συναισθηματικός τομέας), το 43% των μαθητών/-τριών στην ερώτηση του ερωτηματολογίου, αν οι κωδικοποιημένες πληροφορίες με τους Κώδικες QR στο πλαίσιο της προετοιμασίας του Παιχνιδιού Ρόλων συμβάλλουν στο να αισθανθούν τα συναισθήματα και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι άλλοι άνθρωποι, απάντησε ότι πιστεύει ότι το κωδικοποιημένο εκπαιδευτικό υλικό τους βοήθησε *Πολύ* να μπουν στη θέση των άλλων ανθρώπων και να κατανοήσουν πώς αισθάνονται, ενώ μόλις το 9% των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι δεν τους βοήθησε *Καθόλου* να κατανοήσουν τα αισθήματα των άλλων ανθρώπων.

Σύμφωνα και με την εκπαιδευτικό που παρατηρούσε την εκπαιδευτική παρέμβαση τα Παιχνίδια Ρόλων με την αξιοποίηση των Κωδίκων QR λειτούργησαν θετικά και βοήθησαν τους/τις μαθητές/-τριες να προβληματιστούν ως προς τη στάση που πρέπει να έχουν απέναντι σε ανθρώπους που προέρχονται από διαφορετικούς πολιτισμούς.

Ως προς το τέταρτο ερευνητικό ερώτημα, αν η εμπλοκή των μαθητών/-τριών κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας σε δραστηριότητες που αξιοποιούν την τεχνολογία των Κωδίκων QR συμβάλλει στη συνεργασία και

αλληλεπίδραση των μαθητών/-τριών (κοινωνικός τομέας), παρατηρήθηκε ότι το 52% των μαθητών/-τριών στην ερώτηση, αν η εργασία σε ομάδες κατά την αποκωδικοποίηση των πληροφοριών που περιλαμβάνονται στους Κώδικες QR ενθάρρυνε τη μεταξύ τους επικοινωνία και συνεργασία, απάντησε *Πάρα Πολύ*, ενώ το 10% των μαθητών/-τριών *Καθόλου*.

Αξιοποιώντας το λογοτεχνικό κείμενο που τους δόθηκε και το ενσωματωμένο ψηφιακό υλικό στους Κώδικες QR, κατά τη β' φάση της παρέμβασης οι μαθητές/-τριες συνεργάστηκαν για την προετοιμασία των επιχειρημάτων κάθε ρόλου και εν τέλει για τη δημιουργία του δικού τους Παιχνιδιού Ρόλων.

Οι μαθητές/-τριες επίσης στην ερώτηση ανοικτού τύπου του ερωτηματολογίου, αν θα ήθελαν να χρησιμοποιούνται περισσότερο οι Κώδικες QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, απάντησαν θετικά, αναφέροντας ως λόγο τη συνεργασία με τους/τις συμμαθητές/-τριες τους.

Ωστόσο η εκπαιδευτικός που παρατηρούσε την εκπαιδευτική παρέμβαση επεσήμανε ότι οι πιο συνεσταλμένοι εκ φύσεως μαθητές/-τριες δεν τόλμησαν να εκφράσουν τη γνώμη τους κατά τη δραστηριότητα αποκωδικοποίησης των πληροφοριών στο πλαίσιο του Παιχνιδιού Ρόλων, ούτε να αναλάβουν να εκπροσωπήσουν την ομάδα τους, υποδυόμενοι ένα ρόλο.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9. Συμπεράσματα – Προτάσεις για μελλοντική έρευνα

### 9.1 Συμπεράσματα

Στην ερευνητική αυτή εργασία επιχειρήθηκε μια προσέγγιση της έννοιας του «Άλλου» και συγκεκριμένα της έννοιας του «πρόσφυγα» και του «μετανάστη», μέσα από το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο. Το θέμα αυτό διδάχθηκε σε τμήμα Β΄ Τάξης Γυμνασίου, με την αξιοποίηση των Κωδίκων QR, σε συνδυασμό με το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική. Η παρέμβαση υλοποιήθηκε σε Πειραματική Ομάδα μαθητών/-τριών που επιλέχθηκε με μη τυχαίο τρόπο. Η πλειοψηφία των μαθητών/-τριών της συγκεκριμένης Πειραματικής Ομάδας, αν και έχει χρησιμοποιήσει εφαρμογές ΕΠ στη σχολική τάξη, όχι όμως στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, δεν έχει χρησιμοποιήσει τους Κώδικες QR στη σχολική τάξη, ούτε στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας για την επεξεργασία λογοτεχνικών κειμένων.

Με την παρούσα ερευνητική εργασία διαπιστώθηκε ότι η τεχνολογία των Κωδίκων QR σε συνδυασμό με το Παιχνίδι Ρόλων μπορεί να χρησιμοποιηθεί μέσα στη σχολική τάξη και να διευκολύνει τη μαθησιακή διαδικασία συγκεκριμένα στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας. Στην παρούσα ερευνητική εργασία οι Κώδικες QR χρησιμοποιήθηκαν στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο ως πρόσθετο υλικό που παρείχε στους/στις μαθητές/-τριες ψηφιακές πηγές και πόρους πολυμέσων για την προετοιμασία του ρόλου που είχαν αναλάβει στο Παιχνίδι Ρόλων. Η όλη παρέμβαση και το Παιχνίδι Ρόλων ειδικότερα είχαν ως στόχο, με αφορμή το περιεχόμενο των λογοτεχνικών κειμένων, την ανάπτυξη θετικής στάσης στους/στις μαθητές/-τριες απέναντι σε άλλους ανθρώπους που προέρχονται από διαφορετικό πολιτισμό και τον επαναπροσδιορισμό της στάσης τους απέναντι στις διακρίσεις.

Σύμφωνα με τη βιβλιογραφική επισκόπηση που έχει προηγηθεί, οι περισσότερες έρευνες έχουν καταλήξει στο συμπέρασμα ότι η στάση των μαθητών/-τριών απέναντι στην αξιοποίηση των Κωδίκων QR είναι θετική και ότι η χρήση τους βελτιώνει τη μαθησιακή διαδικασία. Στην παρούσα έρευνα η πλειοψηφία των μαθητών/-τριών δήλωσε ότι δεν τους δυσκόλεψε η χρήση των Κωδίκων QR, μπορεί να τους χειριστεί, χωρίς να χρειάζεται τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού και ότι επιθυμεί οι Κώδικες QR να χρησιμοποιούνται περισσότερο στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, καθώς με το κωδικοποιημένο εκπαιδευτικό ψηφιακό υλικό που παρέχουν, συμβάλλουν στην καλύτερη κατανόηση του

κειμένου, στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της ικανότητας για ενσυναίσθηση, κάνουν το μάθημα πιο ενδιαφέρον και ευχάριστο και ενθαρρύνουν τη μεταξύ τους συνεργασία. Επομένως φαίνεται ότι η χρήση των Κωδίκων QR επηρεάζει τα μαθησιακά αποτελέσματα, που σχετίζονται με την κατανόηση κειμένου, την ενσυναίσθηση και τη συνεργασία των μαθητών/-τριών.

Επίσης οι μαθητές/-τριες της συγκεκριμένης Πειραματικής Ομάδας δήλωσαν ότι οι Κώδικες QR θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν και σε άλλα σχολικά μαθήματα, από τις ανθρωπιστικές και θετικές επιστήμες, όπως στα μαθήματα των Αρχαίων από μετάφραση-Ιλιάδα, των Αρχαίων από πρωτότυπο, της Νεοελληνικής Γλώσσας, της Ιστορίας, των Μαθηματικών, της Βιολογίας, της Χημείας, της Φυσικής, της Γεωγραφίας, της Τεχνολογίας, της Πληροφορικής, των Γερμανικών και των Αγγλικών.

Η παρούσα ερευνητική εργασία επομένως επιβεβαιώνει τη θετική στάση των μαθητών/-τριών απέναντι στη χρήση των Κωδίκων QR, οι οποίοι δίνουν τη δυνατότητα στους/στις μαθητές/-τριες να μάθουν με τρόπο διαφορετικό, διασκεδαστικό και δημιουργικό, χωρίς να είναι παθητικοί ακροατές. Σημαντικό στοιχείο της παρέμβασης ήταν και η ενθάρρυνση των μαθητών/-τριών κατά τη β' φάση της εκπαιδευτικής παρέμβασης, με αφορμή το λογοτεχνικό κείμενο, να γίνουν δημιουργοί του δικού τους Παιχνιδιού Ρόλων. Πράγματι, γράφοντας σε συνεργασία με τα μέλη της ομάδας τους το δικό τους σενάριο για Παιχνίδι Ρόλων, και ενσωματώνοντάς το με τη βοήθεια της ερευνήτριας σε Κώδικα QR, οι μαθητές/-τριες ανέπτυξαν τη φαντασία, την επινοητικότητα και τη δημιουργικότητά τους αλλά και ανέδειξαν έμπρακτα τις στάσεις και τις δεξιότητες στις οποίες στόχευε η παρέμβαση.

Με τον τρόπο αυτό το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας γίνεται αγαπητό στους/στις μαθητές/-τριες και μπορεί να συμβάλει στην καλλιέργεια θετικής στάσης προς την ανάγνωση λογοτεχνικών βιβλίων. Η χρήση των Κωδίκων QR επιτρέπει τη δημιουργία συσχετισμών που θα ήταν αδύνατο να γίνουν αν η διδασκαλία της Λογοτεχνίας περιοριζόταν στο σχολικό βιβλίο.

Στα νέα σχολικά βιβλία που θα συγγραφούν με βάση τα νέα ΠΣ του 2021 προβλέπεται το έντυπο διδακτικό βιβλίο *«που περιλαμβάνει συνολικά το κείμενο του βιβλίου, όπως αυτό αποτυπώνεται και ψηφιακά στο ψηφιακό διδακτικό βιβλίο, καθώς και τους συνδέσμους σε μορφή αναγνώσιμη και κώδικες γρήγορης απόκρισης (QR codes), διά των οποίων γίνεται η παραπομπή στο συμπληρωματικό ψηφιακό υλικό»* (ΦΕΚ 6712/τ.Β/23-12-2022). Με τον

τρόπο αυτό επιδιώκεται η διασύνδεση των διδακτικών βιβλίων με συμπληρωματικό ψηφιακό υλικό, μέσω συνδέσμου σε μορφή αναγνώσιμη και Κώδικα QR, για τη δημιουργία ενός υποστηρικτικού περιβάλλοντος μάθησης που ενθαρρύνει την ενεργό εμπλοκή των μαθητών/-τριών και την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης.

Το συμπληρωματικό ψηφιακό υλικό, με το οποίο προβλέπεται να διασυνδέεται το περιεχόμενο του διδακτικού βιβλίου μπορεί να περιλαμβάνει: *«εικόνες, κείμενα, αρχεία ήχου, βίντεο, αναμεταδόσεις «podcast/broadcast», παρουσιάσεις, χρονογραμμές, χάρτες, εννοιολογικούς χάρτες, τρισδιάστατους χάρτες, παρτιτούρες, προσομοιώσεις, οπτικοποιήσεις, πειράματα ή μικροπειράματα, επιδείξεις, μοντέλα ή μοντελοποιήσεις, στατικές και δυναμικές αναπαραστάσεις δεδομένων, εκπαιδευτικά παιχνίδια, δραστηριότητες πρακτικής και εξάσκησης, δραστηριότητες αξιολόγησης, τρισδιάστατες εικονικές περιηγήσεις, εικονικά αντικείμενα επαυξημένης πραγματικότητας, ανοιχτές εκπαιδευτικές δραστηριότητες, εφαρμογές λογισμικού, ιστοσελίδες, ακολουθώντας σύγχρονες τεχνολογικές μεθόδους δημιουργίας, διαμοιρασμού και επαναχρησιμοποίησης μαθησιακών αντικειμένων»* (ΦΕΚ 6712/τ.Β/23-12-2022).

Ωστόσο κατά τη διενέργεια της εκπαιδευτικής παρέμβασης αναδείχθηκαν και ορισμένα προβλήματα που θα μπορούσαν να επηρεάσουν τη μελλοντική υιοθέτηση της χρήσης των Κωδίκων QR στην εκπαίδευση, όπως ότι για την αξιοποίηση των Κωδίκων QR είναι απαραίτητη προϋπόθεση να διαθέτει η σχολική μονάδα φορητές συσκευές, όπως είναι οι υπολογιστές ταμπλέτα. Θα πρέπει να ληφθεί ακόμα υπόψη ότι η χρήση των έξυπνων κινητών τηλεφώνων (smartphones) απαγορεύονται στο ελληνικό σχολείο.

Επίσης προβλήματα όπως η αργή σύνδεση δικτύου (wifi), με αποτέλεσμα να καθυστερεί να «ανοίξει» στους/στις μαθητές/-τριες το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό, η μεγάλη διάρκεια ορισμένων βίντεο που είχαν κωδικοποιηθεί στους Κώδικες QR, με αποτέλεσμα να μην ήταν επαρκής ο διδακτικός χρόνος για την επεξεργασία τους, τεχνικά προβλήματα που παρουσιάστηκαν κατά τη σάρωση των Κωδίκων QR και οι πολλές επιπρόσθετες πληροφορίες που είχαν κωδικοποιηθεί σε ορισμένους Κώδικες QR θα μπορούσαν να λειτουργήσουν αρνητικά για τη μελλοντική χρήση των Κωδίκων QR κατά την εκπαιδευτική διαδικασία.

Παρά όμως αυτά τα προβλήματα που παρουσιάστηκαν οι περισσότεροι μαθητές/-τριες δήλωσαν ότι τους άρεσε η διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας με τους Κώδικες QR και δήλωσαν ότι θα κατάφερναν να δημιουργήσουν και οι ίδιοι/-ες παρόμοια

εκπαιδευτική εφαρμογή, χρησιμοποιώντας τους Κώδικες QR, ακόμα και αν αντιμετώπιζαν δυσκολίες.

## 9.2 Προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Σύμφωνα και με τα βιβλιογραφικά ευρήματα η ερευνήτρια θεωρεί ότι η χρήση των Κωδίκων QR σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα χρειάζεται να διερευνηθεί περισσότερο, ιδίως στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, καθώς δεν εντοπίστηκε αντίστοιχη έρευνα στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Στην παρούσα ερευνητική εργασία περιγράφεται η σχέση της χρήσης των Κωδίκων QR (ανεξάρτητη μεταβλητή) με την κατανόηση των λογοτεχνικών κειμένων, τη φιλιανγνωσία, την ενσυναίσθηση και τη συνεργασία των μαθητών/-τριών (εξαρτημένες μεταβλητές). Για να αναδειχθεί ωστόσο η αιτιώδης σχέση ανάμεσα στην ανεξάρτητη μεταβλητή και στις εξαρτημένες θα είχε ιδιαίτερα επιστημονικό ενδιαφέρον να επαναληφθεί η έρευνα σε μεγαλύτερο δείγμα μαθητών/-τριών και με Ομάδα Ελέγχου αυτή τη φορά.

Εκτός από τη διερεύνηση της επίδρασης που ασκεί η χρήση των Κωδίκων QR στην κατανόηση των κειμένων, στη φιλιανγνωσία, στην ενσυναίσθηση και στη συνεργασία των μαθητών/-τριών, η έρευνα θα μπορούσε να εστιάσει στην επίδραση που έχει η χρήση των Κωδίκων QR στα μαθησιακά αποτελέσματα των πιο αδύναμων μαθητών/-τριών ή εκείνων που αντιμετωπίζουν μαθησιακές δυσκολίες στο πλαίσιο εφαρμογής των νέων ΠΣ που δίνουν έμφαση στα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα.

Επίσης θα ήταν ωφέλιμο για την καλύτερη και αποδοτικότερη αξιοποίηση των Κωδίκων QR κατά τη μαθησιακή διαδικασία να διερευνηθούν τα είδη των ψηφιακών πηγών και των πόρων πολυμέσων που μπορούν να ενσωματωθούν στους Κώδικες QR για την προσέγγιση του κοινωνικού ζητήματος της ξеноφοβίας, στο πλαίσιο μιας πολυπολιτισμικής κοινωνίας, αλλά και γενικότερα.

## BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### Ξενόγλωσση

- Abdul Rahim, P. R. M., Azizan, N., & Ishak, N. R. A. (2020). Making Reading Engaging Through Experiential Learning: A Teaching Module. *English Teacher*, 49(1), 1-16.
- Ali, N., Santos, I. M., & Areepattamannil, S. (2017). Pre-Service Teachers' Perception of Quick Response (QR) Code Integration in Classroom Activities. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 16(1), 93-100.
- Andersen, C. (2004). Learning in "as-if" worlds: Cognition in drama in education. *Theory into practice*, 43(4), 281-286.  
[https://doi.org/10.1207/s15430421tip4304\\_6](https://doi.org/10.1207/s15430421tip4304_6)
- Azuma, R., Baillot, Y., Behringer, R., Feiner, S., Julier, S., & MacIntyre, B. (2001). Recent advances in augmented reality. *IEEE Trans. on computer graphics and applications*, 21(6), 34-47.
- Bower, M., Howe, C., McCredie, N., Robinson, A., & Grover, D. (2014). Augmented Reality in education—cases, places and potentials. *Educational Media International*, 51(1), 1-15. <https://doi.org/10.1080/09523987.2014.889400>
- Bressler, D. M., & Bodzin, A. M. (2016). Investigating flow experience and scientific practices during a mobile serious educational game. *Journal of Science Education and Technology*, 25(5), 795-805.
- Chee, K. M., & Tan, K. H. (2021). QR Codes as a Potential Tool in Teaching and Learning Pronunciation: A Critical Review. *Higher Education and Oriental Studies*, 1(1).  
<https://doi.org/10.54435/heos.v1i1.4.g6>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2002). *Research methods in education*. Routledge.
- Cook, A. S., Dow, S. P., & Hammer, J. (2017, October). Towards designing technology for classroom role-play. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 241-251).  
<https://doi.org/10.1145/3116595.3116632>
- Crompton, H. (2013). The benefits and challenges of mobile learning. *Learning and leading with technology*, 41, 38-39.

- Deineko, Z., Kraievska, N., & Lyashenko, V. (2022). QR Code as an Element of Educational Activity, 6(4), pp. 26-31.
- Durak, G., Ozkeskin, E. E., & Ataizi, M. (2016). QR codes in education and communication. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 17(2), article no. 4. <https://doi.org/10.17718/tojde.89156>
- Holton, E. F., & Burnett, M. F. (2005). The basics of quantitative research. *Research in organizations: Foundations and methods of inquiry*, Berrett-Koehler Publishers, Inc., (e-book), 29-44.
- Garzón, J., Pavón, J., & Baldiris, S. (2019). Systematic review and meta-analysis of augmented reality in educational settings. *Virtual Reality*, 23(4), 447-459.
- Jongwon, L. E. E. (2020). Designing an inquiry-based fieldwork project for students using mobile technology and its effects on students' experience. *Review of International Geographical Education Online*, 10(1-Special Issue), 14-39. <https://doi.org/10.33403/rigeo.637666>
- Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (2017). Combining mobile technologies in environmental education: a Greek case study. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 11(2), 108-130. <https://doi.org/10.1504/IJMLO.2017.084272>
- Kan, T. W., Teng, C. H., & Chen, M. Y. (2011). QR code based augmented reality applications. *Handbook of augmented reality*, Springer, New York, NY (339-354). [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0064-6\\_16](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0064-6_16)
- Law, C. Y., & So, S. (2010). QR codes in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 3(1), 7.
- Lourenço, M. (2018). Global, international and intercultural education: three contemporary approaches to teaching and learning. *On the Horizon*, 26(2). <https://doi.org/10.1108/OTH-06-2018-095>.
- Matos, A. G. (2011). (Re) placing Literary Texts in the Intercultural Foreign Language Classroom. *International Education Studies*, 4(5), 5-9.

- Mavropoulou, E., & Galani, M. (2022). Students' Perceptions For The Use Of QR Codes In Literature-Theater Course. In Proc. 14th Conference on Informatics in Education 2022. ISBN: 978-960-578-103-3.
- Mikander, P., & Hummelstedt-Djedou, I. (2018). Discrimination as a One-Day Performance Critically Reviewing an Anti-racism Day at School. *Antiracism Education In and Out of Schools* (pp. 151-170). Palgrave Macmillan, Cham.
- Morton, K. (2011). Playing the same game. *Quality, adaptability and sustainability in times of change*, 85. In *Transitions in times of change: Articles from the Learning and Teaching Conference 2011*. University of Brighton, UK. Retrieved on 25-01-2023 from:  
[https://cris.brighton.ac.uk/ws/files/404142/Transitions\\_final\\_screen\\_.pdf#page=87](https://cris.brighton.ac.uk/ws/files/404142/Transitions_final_screen_.pdf#page=87)
- Nouri, J., Cerrato-Pargman, T., & Zetali, K. (2013). Mobile inquiry-based learning: A study of collaborative scaffolding and performance. In *Human-Computer Interaction. Applications and Services: 15th International Conference, HCI International 2013, Las Vegas, NV, USA, July 21-26, 2013, Proceedings, Part II 15* (pp. 464-473). Springer Berlin Heidelberg.
- Preka, G., & Rangoussi, M. (2019). Augmented Reality and QR Codes for Teaching Music to Preschoolers and Kindergarteners: Educational Intervention and Evaluation. In Proc. *11th International Conference on Computer Supported Education CSEDU*, Heraklion, Crete, Greece (pp. 113-123).
- Rosell, M. C. (2005). Role-play discussion: a technique for engaging students in discussion. *Psychology Learning & Teaching*, 4(1), 55-58.
- Stevens, R. (2015). Role-play and student engagement: reflections from the classroom. *Teaching in Higher Education*, 20(5), 481-492.
- Tiwari, S. (2016). An introduction to QR code technology. In *15th IEEE International Conference on Information Technology (ICIT 2016)*, Odisha, India (pp. 39-44).
- Traxler, J. (2005). Defining mobile learning. In Proc. *IADIS International Conference on Mobile Learning*, Qwara, Malta. ISBN: 972-8939-02-7 (261-266).

- UNESCO (2013). The Future of Mobile Learning: implications for policy makers and planners. UNESCO, Paris. Retrieved on 10-01-2023 from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219637>
- Van de Water, M. (2021). Drama in education: Why drama is necessary. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 98). EDP Sciences.
- Walsh, A. (2010). QR Codes—using mobile phones to deliver library instruction and help at the point of need. *Journal of information literacy*, 4(1), 55-65.
- Westrup, U., & Planander, A. (2013). Role-play as a pedagogical method to prepare students for practice: The students' voice. *Högre utbildning*, 3(3), 199-210.
- Wu, H. K., Lee, S. W. Y., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. *Computers & education*, 62, 41-49. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.024>

## Ελληνική

- Δεδούλη, Μ. (2002). Βιωματική μάθηση-Δυνατότητες αξιοποίησής της στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης. *Επιθεώρηση εκπαιδευτικών θεμάτων*, 6, 145-159.
- Καριπίδης, Ν., & Πρέτζας, Δ. (2015). Βιβλιογραφική Ανασκόπηση των Παραγόντων που επηρεάζουν την Επιτυχή Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 855-864.
- Κέκκερης, Γ. (2012). Παιδαγωγικό Πλαίσιο για την Αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στη Διδασκαλία της Λογοτεχνίας. Στο: *Πρακτικά Διημερίδας*, 19-20.
- Κεσίδου, Α. (2008). Διαπολιτισμική εκπαίδευση: μια εισαγωγή. Στο: Ζ. Παπαναούμ (επιμ.). *Διαπολιτισμική εκπαίδευση και αγωγή. Οδηγός επιμόρφωσης*. Θεσσαλονίκη: ΑΠΘ.
- Κουκλατζίδου, Μ. (2011). Προσέγγιση λογοτεχνικού κειμένου με χρήση νέων τεχνολογιών. Ο αδελφός της Ασπασίας. Ανακτήθηκε στις 09-01-2023 από <https://www.sch.gr/3iteacher/>



- Κουτρομάνος, Γ., & Γεωργιάδης, Γ. (2021). Εργαστήριο: Διαδικτυακά Εργαλεία Δημιουργίας Επαυξημένων Αντικειμένων με Εφαρμογή στην Επείγουσα Απομακρυσμένη Διδασκαλία. *1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες*, 711-721.
- Μουλά, Ε. (2012). Αναζητώντας τη δημιουργικότητα στη διδασκαλία της λογοτεχνίας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση: Ο επαναπροσδιορισμός της δημιουργικής «γραφής» στην μεταμοντέρνα πραγματικότητα και την «ψηφιακή» εκπαιδευτική τάξη πραγμάτων. *KEIMENA για την έρευνα, τη θεωρία, την κριτική και τη διδακτική της Παιδικής Λογοτεχνίας*. <https://doi.org/10.26253/heal.uth.ojs.kei.2012.544>
- Μπαγιάτη, Ε. Το παιχνίδι ρόλων ως διδακτική τεχνική στην εκπαίδευση. *8η Περιφέρεια Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης*.
- Νέζη, Μ. (2000). e-διδασκική: νέες τεχνολογίες και διδασκαλία της λογοτεχνίας. Στο *Πρακτικά 2ου Παν/νιου Συνεδρίου «Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση»*. Πάτρα, Οκτώβριος.
- Νικολαΐδου, Ι., Μπέλλου, Ι., & Μικρόπουλος, Α. (2020). Η συμβολή των πολυμεσικών στοιχείων σε εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 12(1), 15-25.
- ΥΠΕΠΘ (2022). Οδηγίες για τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας και Γραμματείας των Ημερησίων και των Εσπερινών Γυμνασίων για το σχολικό έτος 2022-2023 (Εγγραφο Αρ. Πρωτ. 107956/Δ2/06-09-2022).
- Παναγοπούλου, Π., & Καραγιαννίδης, Χ. (2017). Αξιοποίηση της Επαυξημένης Πραγματικότητας στο Σχολικό Βιβλίο για Μαθητές με Μαθησιακές Δυσκολίες. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 629-641.
- Παπαδάκης, Στ., & Ορφανάκης, Β. (2013). Χρήση QR κωδικών στην εκπαίδευση. Μια μελέτη περίπτωσης. *Νέος Παιδαγωγός*. Ανακτήθηκε στις 15-01-2023 από [https://www.researchgate.net/publication/296057662\\_Chrese\\_QR\\_kodikon\\_sten\\_ekpaideuse\\_Mia\\_melete\\_periptoses](https://www.researchgate.net/publication/296057662_Chrese_QR_kodikon_sten_ekpaideuse_Mia_melete_periptoses)
- Παπαναστασίου, Κ., & Παπαναστασίου, Ε. (2005). *Η μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*. Λευκωσία: Kailas Printers & Lithographers.

- Παπαρούση, Μ. (2014). Η κριτική θεωρία και η διδασκαλία της λογοτεχνίας: συνδυάζοντας αναγνωστικές και κριτικές προσεγγίσεις. *KEIMENA για την έρευνα, τη θεωρία, την κριτική και τη διδακτική της Παιδικής Λογοτεχνίας*.
- Πάτσιου, Β., Βουδούρη, Α., Κουτρομάνος, Γ., Δράκου, Χρ., Μαυροματίδου, Ε. (2019). Η αξιοποίηση της επαυξημένης πραγματικότητας στη λογοτεχνία διαμέσου των συσκευών κινητής τεχνολογίας. *Επιστημονική Επετηρίδα Π.Τ.Δ.Ε. Πανεπιστημίου Ιωαννίνων, τόμος 30*, σσ. 99-128
- Σταμάτιος, Π. Εφαρμογές φορητής μάθησης σε προγράμματα Σχολικών Δραστηριοτήτων. Μια μελέτη περίπτωσης.
- Στιβακτά, Ε. (2019). Διδακτικές και Μέθοδοι Προώθησης της Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης*, 9, 761-768. <https://doi.org/10.12681/edusc.3171>
- Τζιμογιάννης, Α. (2019). Ψηφιακές τεχνολογίες και μάθηση του 21ου Αιώνα. *Αθήνα: Κριτική*.
- Φιλипπούσης, Γ. (2017). Η αξιοποίηση της Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR-AUGMENTED REALITY) και του Κώδικα Γρήγορης Απόκρισης (QR-CODE) για την υποστήριξη της μαθησιακής διαδικασίας. Μία δράση για το γνωστικό αντικείμενο της ιστορίας. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 9(6B), 1-8.
- Φιλипπούσης, Γ. (2019). «Όλα είναι στο χέρι σου»: Μία δράση για την Ασφάλεια του Διαδικτύου αξιοποιώντας την Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR-AUGMENTED REALITY), τον κώδικα γρήγορης απόκρισης (QR) και την ψηφιακή αφήγηση στην εκπαιδευτική διαδικασία με την υποστήριξη της εφαρμογής Metaverse και άλλων εφαρμογών. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 10(1B), 73-81.
- Φλογαϊτή, Ε., Λιαράκου, Γ., & Γαβριλάκης, Κ. (2021). *Συμμετοχικές μέθοδοι διδασκαλίας και μάθησης. Εφαρμογές στην εκπαίδευση για το περιβάλλον και την αειφορία*. Αθήνα: Πεδίο.
- ΦΕΚ 5871/τ.Β'/15-12-2021, Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος της Λογοτεχνίας των Α', Β' και Γ' τάξεων Γυμνασίου.

ΦΕΚ 303/τ.Β'13-03-2003, Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) Δημοτικού – Γυμνασίου.

ΦΕΚ 6712/τ.Β/23-12-2022), Δημιουργία, συγκρότηση, λειτουργία και τεχνική υποστήριξη του Μητρώου Διδακτικών Βιβλίων (Μ.Δ.Β.) και της Ψηφιακής Βιβλιοθήκης Διδακτικών Βιβλίων (Ψ.Β.Δ.Β.), δομή, οργάνωση και περιεχόμενο αυτών, προϋποθέσεις, προδιαγραφές, χαρακτηριστικά, κριτήρια και διαδικασία ένταξης, τροποποίησης, μεταβολής ή απένταξης διδακτικών βιβλίων στο Μ.Δ.Β. και στην Ψ.Β.Δ.Β., υποβολή και εξέταση διοικητικών προσφυγών κατά των συναφών πράξεων και όργανα ελέγχου τους.

Χαρδαλούπα, Ι. (2014). Χρήση κωδικών γρήγορης απάντησης (QR-Codes) στη διδασκαλία. Δύο παραδείγματα από το μάθημα των Γερμανικών σε Γυμνάσιο & Λύκειο. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 816-820.

## ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Συμπληρωματικό ψηφιακό υλικό που αξιοποιήθηκε στη διδακτική παρέμβαση και εκπαιδευτικό υλικό που ενσωματώθηκε στους Κώδικες QR:

1. Βίντεο από το κοινωνικό μέσο κοινοποίησης, αναπαραγωγής και διαμοιρασμού βίντεο Youtube (ταινίες μικρού μήκους, ενημερωτικά βίντεο) και το πανελλήνιο αποθετήριο εκπαιδευτικών βίντεο για την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, Φωτόδεντρο

- <https://www.youtube.com/watch?v=GVe0uEHdfU4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=u2FFf1CZvEM&t=2s>
- [https://www.youtube.com/watch?v=XQP18oQY\\_OY&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=XQP18oQY_OY&t=2s)
- <https://www.youtube.com/watch?v=wy-VdjKY2J0&t=1s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=uPYqlZspU10>
- <https://www.youtube.com/watch?v=UbMzN0gq9Gc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ugPJi8kMK8Q>
- <https://www.youtube.com/watch?v=CYkRp0QOLvs&t=3s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=xtS60ZwuV30&t=6s>
- <http://photodentro.edu.gr/i-create/r/8545/676?locale=el>

2. Κείμενα από το διαδίκτυο (εφημερίδες, ηλεκτρονικό περιοδικό, φυλλάδιο Ευρωπαϊκής Ένωσης)

- <https://www.protothema.gr/greece/article/618303/duo-sta-tria-prosfugopoula-den-pigan-telika-sto-sholeio/>
- <https://op.europa.eu/el/publication-detail/-/publication/1066bfab-97f6-45a1-844d-009f1308e9ed/language-el>
- <https://www.monopoli.gr/2022/03/21/istories/art-culture-sub/566019/8-spoudaia-antiratsistika-poiimata-pou-gkremizoun-tis-fyletikes-diakriseis/>
- <https://www.kathimerini.gr/society/1056892/thetiki-i-stasi-ton-efivon-gia-prosfyges-metanastes/>

- <https://www.lifo.gr/now/greece/11-tropoi-gia-na-boithiseis-toys-prosfyges>

## ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Για τη δημιουργία και τη σάρωση των Κωδίκων QR αξιοποιήθηκαν οι εφαρμογές:

- QR4Office–Microsoft Office
- QR & Barcode Scanner
- My QR code
- Me-QR <https://me-qr.com/qr-code-generator/>

Εφαρμογές που αξιοποιήθηκαν κατά τη διενέργεια της εκπαιδευτικής παρέμβασης:

- ARTutor (Augmented Reality Tutor) <http://artutor.ihu.gr/el/>
- <https://www.blippar.com/>
- [https://www.bitmoji.com/account\\_v2/](https://www.bitmoji.com/account_v2/)
- <https://l-www.voki.com/>

## Παράρτημα Α – Φύλλα Εργασίας

### 1<sup>η</sup> διδακτική ώρα

#### «Τίτλοι ειδήσεων»

##### Εικόνα 1<sup>η</sup>



Πόλεμος στην Ουκρανία: Πάνω από μισό εκατ. άνθρωποι έχουν εγκαταλείψει την Ουκρανία, με πολλούς να περιμένουν για μέρες στα συνοριακά περάσματα.

Πηγή: <https://ipop.gr/news/polemos-stin-oukrania-pano-apo-miso-ek/>

##### Εικόνα 2<sup>η</sup>



Άλλες δύο βάρκες με 52 άτομα που εγκατέλειψαν την εμπόλεμη Συρία περισυλλέχθηκαν στη Λέσβο.

Πηγή: <https://e-thessalia.gr/alles-dyo-varkes-52-prosfyges-perisyllechthikan-sti-lesvo/>

**Εικόνα 3<sup>η</sup>**



Αυξήθηκαν οι άνθρωποι που αναζητούν εργασία σε άλλη χώρα.

Πηγή: <https://www.makthes.gr/ayxithikan-oi-metanastes-poy-anazitoyt-ergasia-se-alles-chores-608011>

**Εικόνα 4<sup>η</sup>**



Η ακραία φτώχεια αναγκάζει τους κατοίκους να φύγουν από το Κοσσυφοπέδιο.

Πηγή: <https://www.euractiv.gr/section/i-eyropi-kai-o-kosmos/news/akrea-ftochia-prokali-maziki-metanastefsi-apo-kossifopedio/>



## Πρώτο λογοτεχνικό κείμενο



### ΜΠΕΡΤΟΛΤ ΜΠΡΕΧΤ

#### Για τον όρο «μετανάστες»

*«Ο σημαντικός Γερμανός συγγραφέας Μπέρτολτ Μπρεχτ (1898-1956) έγραψε το ποίημα αυτό το 1937, όταν ζούσε ως αυτοεξόριστος στη Σκανδιναβία, κατατρεγμένος από τη χιτλερική εξουσία. Ο Β' Παγκόσμιος πόλεμος δεν είχε ακόμη ξεσπάσει, αλλά το ναζιστικό καθεστώς είχε ήδη δώσει δείγματα του βίαιου και απάνθρωπου προσώπου του με την άγρια καταδίωξη των Εβραίων και των αντιφρονούντων Γερμανών. Πολλοί δημοκρατικοί καλλιτέχνες και διανοούμενοι διώχτηκαν ή αναγκάστηκαν να εγκαταλείψουν τη χώρα τους, για να γλιτώσουν από την ηθική και σωματική τους εξόντωση»*

Λαθμεμένο μού φαινόταν πάντα τ' όνομα που μας δίνουν:

«Μετανάστες».

Θα πει, κείνοι που αφήσαν την πατρίδα τους. Εμείς, ωστόσο,

δε φύγαμε γιατί το θέλαμε,

λεύτερα να διαλέξουμε μιαν άλλη γη. Ούτε

και σε μιαν άλλη χώρα μπήκαμε

να μείνουμε για πάντα εκεί, αν γινόταν.

Εμείς φύγαμε στα κρυφά. Μας κυνηγήσαν, μας προγράψανε.

Κι η χώρα που μας δέχτηκε, σπίτι δε θα 'ναι, μα εξορία.

Έτσι, απομένουμε δω πέρα, ασύχαστοι, όσο μπορούμε πιο κοντά

στα σύνορα,

προσμένοντας του γυρισμού τη μέρα, караδοκώντας το παραμικρό

σημάδι αλλαγής στην άλληνη όχθη, πνίγοντας μ' ερωτήσεις

κάθε νεοφερμένο, χωρίς τίποτα να ξεχνάμε, τίποτα

ν' απαρνιόμαστε,

χωρίς να συχωράμε τίποτ' απ' όσα έγιναν, τίποτα δε συχωράμε.

Α, δε μας ξεγελάει τούτη η τριγύρω σιωπή! Ακούμε ίσαμ' εδώ

τα ουρλιαχτά που αντιλαλούν απ' τα στρατόπεδά τους. Εμείς

οι ίδιοι

μοιάζουμε των εγκλημάτων τους απόηχος, που κατάφερε

τα σύνορα να δρασκελίσει. Ο καθένας μας,

περπατώντας μες στο πλήθος με παπούτσια ξεσκισμένα,  
μαρτυράει την ντροπή που τη χώρα μας μολεύει.  
Όμως κανένας μας  
δε θα μείνει εδώ. Η τελευταία λέξη  
δεν ειπώθηκε ακόμα.

*Μπ. Μπρεχτ, Ποιήματα,  
μτφρ. Μάριος Πλωρίτης, Θεμέλιο*

### **Δραστηριότητες**

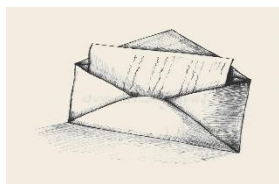
α) Ποια είναι τα συναισθήματα και οι σκέψεις του ποιητή στο παραπάνω ποίημα, ο οποίος αναγκάστηκε να εγκαταλείψει την πατρίδα του; Να απαντήσετε, υπογραμμίζοντας τα αντίστοιχα χωρία του κειμένου.

.....  
.....  
.....

β) Με αφορμή το κείμενο, πώς θα αισθανόσασταν εσείς, αν έπρεπε μαζί με την οικογένειά σας να εγκαταλείψετε την πατρίδα σας; Να γράψετε στα κλαδιά του δέντρου τα συναισθήματά σας.



## Δεύτερο λογοτεχνικό κείμενο



ΘΑΝΑΣΗΣ ΒΑΛΤΙΝΟΣ

### Δύο γράμματα της Χαράς

«Το βιβλίο του Θανάση Βαλτινού Στοιχεία για τη δεκαετία του '60 (1989), που ο ίδιος το χαρακτηρίζει μυθιστόρημα, συντίθεται από διάφορα, ασύνδετα μεταξύ τους, κείμενα. Τα περισσότερα από τα κείμενα αυτά είναι γραμμένα από το συγγραφέα σαν επιστολές και δημοσιογραφικά ρεπορτάζ που περιγράφουν καταστάσεις και αποδίδουν τα ήθη και τη νοοτροπία της δεκαετίας του 1960. Η δεκαετία αυτή χαρακτηρίστηκε από το φαινόμενο της μαζικής μετανάστευσης των Ελλήνων προς διάφορες μακρινές χώρες. Τα δύο γράμματα που θα διαβάσετε τα γράφει η Χαρά, μια Ελληνίδα μετανάστρια στο Γιοχάνεσμπουργκ της Νότιας Αφρικής, η οποία έχει δυο μικρές κόρες, την Κωνσταντίνα και την Άννα. Τα γράμματα απευθύνονται στα δυο αδέρφια της, τη Μαρία και το Λουκά, που ζουν στην Αθήνα».

Γιοχάνεσμπουργκ, 11.9.1968

Αγαπημένη μου Μαρία,

Χθες έλαβα το γράμμα σου το οποίο δε χόρταινα να διαβάζω με τα τόσα νέα. Λες να έχουμε κανένα ειδύλλιο\* Νίκου-Ισμήνης; Μακάρι, αν είναι για καλό. Ευχαριστήθηκα που είχες πολύ κόσμο στη γιορτή σου, αν και καλοκαίρι. Το δικό μου δώρο θα το λάβεις το Δεκέμβριο που προγραμματίζουμε να έρθουμε για διακοπές. Σε ευχαριστώ και για τα περιοδικά πάρα πολύ, δεν έπρεπε όμως να δώσεις τόσα χρήματα για ταχυδρομικά. Ο Γεράσιμος λέει την επόμενη φορά να μην τα κλείσεις σε φάκελο, αλλά να τα κάνεις ρολό ώστε να φαίνονται περιοδικά, οπότε καταβάλλεις\* πολύ λιγότερα τέλη.\* Άρχισα να τα διαβάζω και θα τα «ξεκοκαλίσω» μέχρι να λάβω τα άλλα. Εδώ αργούν να έλθουν, μήνα και παραπάνω. Να φανταστείς ότι ούτε η προηγούμενη Γυναίκα υπάρχει ακόμη αλλά ούτε και το Πάνθεον της 26ης Ιουλίου. Πάντως χρέωνέ με ό,τι ξεδεύεις γι' αυτά. Έγραψα του Βασίλη επίσης. Είχε ανησυχήσει και μας τηλεφώνησε αν κάτι δεν πηγαίνει καλά να γυρίσω πίσω με τα παιδιά. Του έγραψα ότι χρειάστηκε να επισκεφτώ γιατρό τρεις φορές. Γιατί πράγματι ήμουν άσχημα από μελαγχολία, κι αυτό όχι λόγω νοσταλγίας όσο γιατί δεν υπάρχει τρόπος να ασχοληθώ με κάτι. Δεν ξέρεις, Μαρία, πώς αργούν να περάσουν οι ώρες όταν κοιτάς συνέχεια το ρολόγι. Μου έγινε εφιάλτης, και το πρωί ξυπνάω με την ιδέα ότι δεν έχω τι να κάνω. Ο γιατρός μού έδωσε ηρεμιστικά αλλά δε με βοηθάν και πολύ. Έτσι από σήμερα ο Γεράσιμος με πήρε στη δουλειά. Άρχισε να μου μαθαίνει τα διάφορα μηχανήματα, τηλέτυπα\* κτλ. Ελπίζω να τα καταφέρω, δεν είναι δύσκολα, τουλάχιστον να ξεχνιέμαι. Πες του Βασίλη ότι τώρα πηγαίνω καλύτερα, και με τη σκέψη ότι θα εργαζομαι θα ησυχάσουν τα νεύρα μου. Ελπίζω να πάρω και λίγο βάρος γιατί έχω ήδη χάσει τρία κιλά. Είμαι τώρα 49. Αυτή τη στιγμή έχουμε μεσημβρινή διακοπή. Σου γράφω από το γραφείο. Γράφε μου όσο μπορείς πιο συχνά, τα γράμματά σου μου δίνουν αισιοδοξία, τα νέα σας που μαθαίνω. Έγραψα χτες και της μαμάς. Χάρηκα που ο μπαμπάς πάει καλύτερα. Πες της Ρίας ότι στο γράμμα της θα απαντήσω αύριο. Η Ζωή τι κάνει; Στο φλιτζάνι μού είπαν για ένα στεφάνι.\* Ποια θα παντρευτεί πρώτη εσύ ή εκείνη; Περιμένω να ακούσω ευχάριστα. Οι μικρές σου στέλνουν φιλιά. Κάθε μέρα σας θυμούνται όλους και σας αναφέρουν. Βλέπεις δεν έχουν παιδιά να παίξουν στο σπίτι και όλο για την Αθήνα μιλάνε μεταξύ τους. Σε αφήνω για να συνεχίσει ο Γεράσιμος.

Σε φιλό  
Χαρά

Μαρία, ευχαριστώ για τη γραβάτα. Οι κοπέλες του γραφείου λένε ότι είναι πολύ sexy. Οι καημένες συγγέουν εξόφθαλμα\* πράγματα! Παρακάλεσε το Γιώργο να ρωτήσει πόσο πιάνουν\* εκεί οι movie camera Canon auto zoom 814 και 1214. Γράψε μου.

Φιλιά σε όλους  
Jerry

Γιοχάνεσμπουργκ, 31.3.1969

Αγαπημένε μου Λουκά,

Για μένα τώρα εδώ ένα γράμμα είναι μεγάλη υπόθεση και ιδίως από δικά μου πρόσωπα. Παρόλο που στην αρχή έρχονταν στιγμές που νόμιζα ότι δε θα μπορέσω να ζήσω σ' αυτή τη χώρα, τώρα έχω βρει κάποιο ρυθμό και είμαι καλύτερα. Πρέπει πάντως να συνεχίζω τα χάπια που μου έδωσε ο γιατρός για τα νεύρα. Με στενοχωρεί το σχολείο των παιδιών, θα ξεχάσουν τα ελληνικά, κάνουν μόνο μία ώρα την ημέρα και εκείνη όχι κανονικά. Στα αγγλικά πηγαίνουν καλά. Γράψε μου τη γνώμη σου· η Μαρία λέει ότι φτάνει να μορφωθούν και δεν έχει σημασία σε ποια γλώσσα. Στείλε μου κανένα βιβλίο, κατάλληλο για μένα, όχι βαρύ, τους Πανθέους\* τους τελείωσα. Της Άννας τής αρέσει επίσης να διαβάζει, της πήρα κάτι από εδώ, αλλά δεν έχουν βέβαια και σπουδαία πράγματα. Η Κωνσταντίνα δεν έμαθε ακόμα να γράφει. Τα είτε πάντως της Άννας να σου γράψει αυτό που θέλει. Ο Γεράσιμος είναι καλά. Πολλές ευθύνες μέχρι να οργανωθεί το γραφείο και συχνά έχω την εντύπωση ότι του φορτώσαμε κι εμείς παραπανίσιες σκοτούρες έως ότου τακτοποιηθούμε. Στην Καλλιόπη χαιρετισμούς, αν τη βλέπεις ακόμη.

Από όλους μας φιλιά  
Χαρά

Θεΐε Λουκά

Σήμερα διάβασα το γράμμα σου. Εμένα μου αρέσει η Νότιος Αφρική. Και να σου πω γιατί μου αρέσει. Πρώτον το Σάββατο δεν έχουμε σχολείο. Διάβασα ένα βιβλίο, *Στα χρόνια της σκλαβιάς* του Αλέξη Δαφνομήλη, και μου άρεσε πολύ. Θέλω να μου στείλεις ένα βιβλίο, στα χρόνια μου, από τους βυζαντινούς χρόνους. *Τα κάστρα του Μωριά* το έχω διαβάσει. Η Κωνσταντίνα θέλει να της στείλεις ένα βιβλίο με παραμύθια και εικόνες.

Σε φιλούμε και οι δύο

### Δραστηριότητες

α) Ποιες δυσκολίες αντιμετωπίζει η συγγραφέας της επιστολής στον νέο τόπο που έχει μεταναστεύσει; Να απαντήσετε, υπογραμμίζοντας τα αντίστοιχα χωρία του κειμένου.

.....  
.....  
.....

β) Με αφορμή το απόσπασμα του κειμένου που έχει υπογραμμιστεί, να φανταστείτε ποιες δυσκολίες θα αντιμετωπίζατε, στον νέο τόπο που θα πηγαίνατε. Να γράψετε στα πέταλα του λουλουδιού τις δυσκολίες που σκεφτήκατε.



## 2<sup>η</sup> διδακτική ώρα

### Τρίτο λογοτεχνικό κείμενο



#### Μαρούλα Κλιάφα

#### «Ο δρόμος για τον Παράδεισο είναι μακρύς»

*«Το κείμενο είναι απόσπασμα από το ομότιτλο επιστολικό μυθιστόρημα της Μ. Κλιάφα, που κυκλοφόρησε το 2003. Την υπόθεση του έργου τη μαθαίνουμε μέσα από τις επιστολές που ανταλλάσσουν δύο δεκαπεντάχρονες κοπέλες, η Βερόνικα και η Ελένη. Η Βερόνικα είναι από την Αλβανία και μένει σε μια επαρχιακή πόλη· η Ελένη κατοικεί στην Αθήνα και προέρχεται από αστική οικογένεια της πρωτεύουσας. Η καθεμιά εκμυστηρεύεται στην άλλη τα προβλήματα και τις ανησυχίες της. Η Βερόνικα και η οικογένειά της, λόγω της καταγωγής τους, βιώνουν την καχυποψία και την απόρριψη της τοπικής κοινωνίας (...).»*

1 Δεκεμβρίου

Αγαπημένη μου φίλη Ελένη,

Έλαβα το γράμμα σου και χάρηκα πολύ, γιατί φοβόμουν πως με την αλλαγή της διεύθυνσης μπορούσε και να χαθεί. Ευτυχώς ο ταχυδρόμος είναι ο ίδιος —το διαμέρισμα που νοικιάσαμε είναι στην ίδια γειτονιά με το παλιό μας σπίτι— κι έτσι απ' την πλευρά αυτή δεν υπάρχει πρόβλημα.

Το πρόβλημα είναι οι νέοι μας γείτονες —θέλω να πω, οι ένοικοι των άλλων διαμερισμάτων— οι οποίοι, όταν έμαθαν από το διαχειριστή της πολυκατοικίας πως είμαστε από άλλη χώρα, άρχισαν να μαζεύουν υπογραφές για να μας διώξουν. Δε θέλουν, λέει, να ζουν κάτω από την ίδια στέγη με ανθρώπους για τους οποίους δεν ξέρουν από πού κρατάει η σκούφια τους και τι καπνό φουμάρουν.

Προ ημερών η μαμά συνάντησε στο ασανσέρ την κυρία που μένει ακριβώς από κάτω από το δικό μας διαμέρισμα. Την καλημέρισε και, όταν της είπε ποια είναι, η κυρία αυτή άρχισε να βρίζει τη μαμά και να την κατηγορεί πως τάχα κάνουμε θόρυβο και την ενοχλούμε. «Τι ζητάτε στην Ελλάδα;», της είπε. «Εδώ ζούνε τίμιοι άνθρωποι. (...) Να ξεκουμπιστείτε και να φύγετε». Η μαμά δε μίλησε καθόλου. Τι να της έλεγε;

Χθες είχαμε καινούριο επεισόδιο. Ένας άλλος ένοικος συνάντησε στο διάδρομο τον αδερφό μου και του μίλησε άσχημα. Ο Σπύρος ήρθε στο σπίτι σε κακά χάλια. Τα έβαλε με τη μαμά. «Δεν είναι ανάγκη να λες σ' όλο τον κόσμο πως είμαστε από άλλη χώρα», της είπε.

Όταν γύρισε ο μπαμπάς από τη δουλειά του, πήγε και βρήκε τον ιδιοκτήτη του διαμερίσματος. «Τι θα γίνει μ' αυτή την κατάσταση;», τον ρώτησε. «Ε, τι να κάνουμε; Υπάρχουν και ρατσιστές», του απάντησε εκείνος και τον διαβεβαίωσε πως με τον καιρό θα τους περάσει.

Αυτούς μπορεί να τους περάσει. Εμάς όμως η ζωή μας έχει γίνει κόλαση. Γιατί δεν καταλαβαίνουν πόσο πολύ μας πληγώνουν; Εμείς δε βλάψαμε κανέναν. Τι διαφορά έχει αν είσαι Έλληνας, Τούρκος ή Νιγηριανός; Όλοι πλάσματα του Θεού είμαστε. Γιατί μερικοί άνθρωποι γίνονται τόσο κακοί; Γιατί δεν μπορούν να ανεχτούν το διαφορετικό;

Φοβάμαι, Ελένη, πως δεν μπορείς να με νιώσεις. Δε φταις εσύ. Εσύ είσαι τυχερή. Ποτέ δε θα αντιμετωπίσεις μια παρόμοια κατάσταση. Δε θα δεις ποτέ το φόβο στα μάτια του γείτονά σου. Εσύ τα έχεις όλα: οικονομική άνεση, ομορφιά, έρωτα... Η ζωή είναι δική σου. Ενώ εγώ...

Δεν μπορώ να συνεχίσω το γράμμα μου. Ένας κόμπος έχει σταθεί στο λαιμό μου και με πνίγει.

Βερόνικα

### Δραστηριότητες

1. Ποια προβλήματα αντιμετωπίζει η Βερόνικα και η οικογένειά της;

.....  
.....  
.....

2. Πώς πιστεύετε ότι αισθάνεται η Βερόνικα, κάθε φορά που σκέφτεται τη συμπεριφορά των νέων γειτόνων της απέναντι στην οικογένειά της; Πώς θα αισθανόσασταν εσείς, αν ήσασταν στη θέση της;

.....  
.....  
.....  
.....

Για τη δραστηριότητα αυτή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την κάμερα από το τάμπλετ, για να σκανάρετε τον Κώδικα QR και να δείτε το περιεχόμενο που κρύβει.





## 3<sup>η</sup> διδακτική ώρα

### Τέταρτο λογοτεχνικό κείμενο



**ΤΑΣΟΣ ΚΑΛΟΥΤΣΑΣ**

#### **Με το λεωφορείο**

*Στο παρακάτω διήγημα, που περιλαμβάνεται στο βιβλίο του Τ. Καλούτσα, Το καινούριο αμάξι (1995), ο κύριος Μ., αστυνομικός διευθυντής των ΜΑΤ στη Θεσσαλονίκη, παρατηρεί τους συνεπιβάτες του στο αστικό λεωφορείο, οι οποίοι στην πλειονότητά τους είναι πρόσφυγες. Ο κύριος Μ. σχηματίζει έτσι μια άμεση εικόνα της κοινωνικής πραγματικότητας και προβληματίζεται θετικά για τη συνύπαρξη και τη θέση αυτών των (κοινωνικά και πολιτισμικά) διαφορετικών ομάδων που ζουν και εργάζονται στην πατρίδα μας.*

Τηλεφώνησε στη γυναίκα του ότι, λόγω μιας ξαφνικής βλάβης που έπαθε το αμάξι τους -είχε σπάσει η ντίζα του συμπλέκτη-, θα πήγαινε με το λεωφορείο. Λίγο αργότερα, ο κύριος Μ., αστυνομικός διευθυντής των ΜΑΤ, που διένυε το μεσοδιάστημα των καλοκαιρινών του διακοπών, ξεκινούσε μες στο καταμεσήμερο για το παραθαλάσσιο προάστιο στ' ανατολικά της πόλης.

Στην αφετηρία ο υπάλληλος, χαμογελώντας ειρωνικά, του έκανε νόημα να στριμωχτεί στην ουρά, όπου τον παρέσυρε ένα πολυθόρυβο τσούρμο ανθρώπων. (...) Μετά το πρώτο ξάφνιασμα, άρχισε τις σκέψεις. Όλο αυτό το ανθρωπολόι γύρω του το αποτελούσαν, χωρίς αμφιβολία, πρόσφυγες. Τους γνώριζε από την κοψιά τους, διάβαζε τις φάτσες τους, άκουγε τις φωνές τους. Τον έσπρωξαν κι άλλο και προχώρησε στο βάθος. Πήρε το μάτι του μια άδεια θέση, βιάστηκε να κάτσει, αλλά την τελευταία στιγμή είδε πεταγμένο πάνω στο κάθισμα ένα τσαλακωμένο πεντακοσάρικο. «Κάθονται», του είπε κοφτά ένας τύπος, με τετράγωνο σαγόني. Χειρονομούσε σ' ένα φίλο του, πίσω του, κι εκείνος τού έγνεφε συνωμοτικά. Ο κύριος Μ. κούνησε το κεφάλι του και κρεμάστηκε από τα λουριά πάνω από την πιασμένη θέση. Του ερχόταν να γελάσει.

Σκέφτηκε το μάκρος της διαδρομής και τα γόνατά του λύγισαν. Θα μπορούσε ασφαλώς να επικαλεστεί την κοινή λογική ή οτιδήποτε άλλο (κάτι θα έβρισκε), για να αποδείξει στον τύπο με το ταυρίσιο κορμί ότι αυτό που έκανε δεν ήταν σωστό. Κάποιος άλλος στη θέση του μπορεί και να νευρίαζε ή, στην ανάγκη, να έκανε ακόμα και χρήση του αξιώματός του, όμως ο κύριος Μ., μόνο που του πέρασε αυτή η σκέψη, ένιωθε αλλεργία. Ποτέ δε θα έπεφτε τόσο χαμηλά. Στο κάτω κάτω, έβρισκε τη συμπεριφορά του πρόσφυγα γνήσια ρωμείκη και μάλλον διασκεδαστική. [...] Έτσι, περίμενε υπομονετικά, κι όταν ο χοντρολαίμης φίλος του εμφανίστηκε, παραμέρισε για να καθίσει, κι ας ήταν αρκετά χρόνια νεότερός του.

Σε λίγο ξεκίνησαν. Μπροστά του, στο σημείο που βρισκόταν η φυσούνα του λεωφορείου, μια ζωηρή παρέα νεαρών σχημάτιζε κύκλο. Μελετούσε τα ρούχα τους, τις κινήσεις, τις εκφράσεις του προσώπου τους, που άλλαζαν διαρκώς. Οι περισσότεροι φορούσαν φτηνά πουκάμισα,



σκούρα ή πολύχρωμα, που κρέμονταν έξω από τα παντελόνια, ή τα φαρδιά σαλβάρια<sup>17</sup> τους, μακό σταμπωτά μπλουζάκια και ξώφτερνα πέδιλα ή σαγιονάρες.

[...] Από πού είχαν ξεφυτρώσει όλα αυτά τα παιδιά, αυτός ο καινούριος κόσμος, αναρωτιόταν συχνά.[...]

### **Δραστηριότητες**

1. Πώς αντιμετώπισε ο κύριος Μ. τους πρόσφυγες στο λεωφορείο;

.....  
.....  
.....

---

<sup>17</sup> φαρδιά παντελόνια ασιατικής προέλευσης

## 4<sup>η</sup> διδακτική ώρα

### Πέμπτο λογοτεχνικό κείμενο



#### Αντώνης Σουρούνης, «Ξενοφοβία»

*(Ο συγγραφέας, μετανάστης για χρόνια στη Γερμανία, γνωρίζει πολύ καλά το φαινόμενο της μετανάστευσης).*

Το σήμα κατατεθέν του πατέρα μου ήταν πάντα το χοντρό του μουστάκι. Στη δεκαετία του '50, όταν πήγε στη Γερμανία να δουλέψει, μετά από λίγο καιρό ο προϊστάμενος στο εργοστάσιο του είπε:

«Ή τη δουλειά ή το μουστάκι. Διάλεξε ποιο από τα δύο θες να χάσεις».

Την εποχή εκείνη υπήρχαν πολύ λίγοι ξένοι κι ακόμη λιγότεροι ξένοι με μουστάκι. Όταν θέλησε να μάθει το λόγο, του είπαν ότι οι Γερμανοί συνάδελφοι τον βλέπουν και τρομάζουν. Ο πατέρας μου ήξερε καλά τί θα πει τρόμος. Είχε ζήσει τη σφαγή της Σμύρνης, τον Εμφύλιο, τη φτώχεια, την ανεργία, δεν ήθελε λοιπόν να τρομάζει τους ανθρώπους. Το ξύρισε. Τώρα όμως τρόμαξε ο ίδιος και σ' ένα μήνα το ξανάφησε.

«Ας με διώξουν», είπε. [...]

Δεν τον έδιωξαν, γιατί είχαν προλάβει να δούνε όλοι πως δίχως εκείνες τις τρίχες ήταν κι αυτός ένας συνηθισμένος άνθρωπος σαν τους ίδιους και δεν υπήρχε λόγος να τον φοβούνται. Είχαμε προλάβει όμως κι εμείς να διαπιστώσουμε γιατί οι γείτονές μας Γερμανοί δεν καλημέριζαν την καλημέρα μας. Μας φοβούνται. Εμείς φοβόμασταν αυτούς κι αυτοί εμάς. Όταν μπαίναμε στο μπακάλικο να ψωνίσουμε, ο μπακάλης βιαζόταν να ξεμπερδεύει μαζί μας, κι αν τύχαινε κανένας γείτονας να 'ρχεται από απέναντι, άλλαζε καλού κακού πεζοδρόμιο. Οι ποσότητες των τροφίμων που αγοράζαμε τον είχαν τρομάξει και το είχε διαδώσει παντού. Άλλωστε μας έβλεπαν όλοι που γυρίζαμε καταφορτωμένοι. Αφού πεινούσαμε τόσο, γιατί να μη φάμε και άνθρωπο; Πού ξέρανε με τι τρεφόμασταν εκεί απ' όπου ήρθαμε; Δυο βήματα παρακάτω ήταν η Αφρική, μπορεί κι ένα βήμα. Γιατί λοιπόν να μην καταβροχθίζομε κι ανθρώπους; Εδώ που τα λέμε, ίσως και να το κάναμε, αν δεν είχαμε τη δουλειά μας και δε χορταίναμε απ' αυτήν.

Ο δρόμος όπου έμεναν οι γονείς μου ήταν ένας εργατικός δρόμος, όπου σπάνια συναντούσες άνθρωπο. Ολημερίς βρίσκονταν κλεισμένοι στα εργοστάσια, ολοβραδís μπρος στην τηλεόραση κι ολονυχτίς κοιμούνταν. Όποιος έκανε κάτι έξω απ' αυτά ήταν ύποπτος. Οι συμπατριώτες μας που έρχονταν από μακριά να γιορτάσουμε τις άγιες μέρες τούς τρόμαζαν και τους πανικόβαλλαν. Παρακολουθούσαν πίσω από τις κουρτίνες τα αυτοκίνητα που κατέφθαναν γεμάτα οικογένειες, ταψιά και τεντζερέδες<sup>18</sup> και δεν μπορούσαν να καταλάβουν τί συμβαίνει. Για κείνους ήταν άγριες μέρες και δεν ησύχαζαν ώσπου ν' ακούσουν τ' αυτοκίνητα να φεύγουν. Ρωτούσαν τον σπιτονοικοκύρη μήπως υπήρχε καμιά κρυφή ταβέρνα μες στο σπίτι του και ποιος πληρώνει όλα τούτα τα φαγιά. Εκείνος φοβόταν πιο πολύ απ' όλους, γιατί είχε καταντήσει να 'ναι ξένος μέσα

---

<sup>18</sup> κατσαρόλες

στο ίδιο του το σπίτι. Μόνο η δική του οικογένεια ήταν γερμανική κι ούτε ήξερε μέχρι τότε θα εξακολουθούσε να 'ναι.[...].

[πηγή: Αντώνης Σουρούνης, Κυριακάτικες ιστορίες, Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 2002, σ. 43-45]

### Δραστηριότητες

1. Πώς περιγράφει ο ήρωας του κειμένου τη συμπεριφορά των γειτόνων του στη χώρα που μετανάστευσε με την οικογένειά του;

.....  
.....  
.....

2. Αφού διαβάσετε μαζί με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδα σας το λογοτεχνικό κείμενο που σας δίνεται, να δημιουργήσετε το δικό σας σενάριο για ένα Παιχνίδι Ρόλων με τη βοήθεια των Κωδίκων QR, που θα περιλαμβάνει τους ακόλουθους ρόλους:

- α) Ο πατέρας
- β) Ο προϊστάμενος του πατέρα στην καινούρια χώρα που πήγε
- γ) Οι γείτονες
- δ) Ο σπιτονοικοκύρης της οικογένειας στη νέα χώρα

Να συμβουλευτείτε και την Κάρτα Ρόλων που σας δίνεται.

## Παράρτημα Β – Κάρτες ρόλων

2<sup>η</sup> διδακτική ώρα

### 1<sup>ο</sup> Παιχνίδι Ρόλων



**Σενάριο:** Ο διευθυντής του σχολείου σας οργανώνει μια εκδήλωση γνωριμίας για τους/τις νέους/-ες μαθητές/-ριες που ήρθαν πρόσφατα στο σχολείο σας από άλλη χώρα. Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης ο διευθυντής του σχολείου καλωσορίζει τους/τις νέους/-ες μαθητές/-τριες στο σχολείο. Μια από τις νέες μαθήτριες, η Βερόνικα αποκαλύπτει ότι δέχεται ρατσιστικές επιθέσεις από ένα παιδί στη γειτονιά που μένει και φοιτά στο σχολείο, τον Νίκο. Ως πρόεδρος του δεκαπενταμελούς συμβουλίου του σχολείου σου, παίρνεις τον λόγο και αποφασίζεις να την υποστηρίξεις. Ωστόσο ο Νίκος παίρνει τον λόγο και έχει αντίθετη άποψη. Και ένα μέλος από τον σύλλογο γονέων του σχολείου διαφωνεί με τη φοίτηση ξένων μαθητών/-τριών στο σχολείο. Ο διευθυντής του σχολείου προσκαλεί όσους πήραν τον λόγο στην εκδήλωση, σε ανοιχτή συζήτηση, για να ακουστούν όλες απόψεις και να αποφασίσουν, αν θα βοηθήσουν και με ποιο τρόπο τη Βερόνικα. Συντονίζει ο διευθυντής του σχολείου.

#### Προτεινόμενοι ρόλοι:

- α) Ο Διευθυντής του σχολείου
- β) Η Βερόνικα
- γ) Ο Πρόεδρος του 15μελούς
- δ) Ο Νίκος
- ε) Το μέλος του συλλόγου γονέων και κηδεμόνων

## ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ για την 1<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ



### Ο Διευθυντής του σχολείου

#### 1<sup>ο</sup> παιχνίδι ρόλων

**Σενάριο:** Ο Διευθυντής του σχολείου σας οργανώνει μια εκδήλωση γνωριμίας για τους/τις νέους/-ες μαθητές/-τριες που ήρθαν πρόσφατα στο σχολείο σας από άλλη χώρα. Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης ο Διευθυντής του σχολείου καλωσορίζει τους/τις νέους/-ες μαθητές/-τριες στο σχολείο. Μια από τις νέες μαθήτριες, η Βερόνικα αποκαλύπτει ότι δέχεται ρατσιστικές επιθέσεις από ένα παιδί στη γειτονιά που μένει και φοιτά στο σχολείο, τον Νίκο. Ο Πρόεδρος του δεκαπενταμελούς συμβουλίου του σχολείου, παίρνει τον λόγο και αποφασίζει να την υποστηρίξει. Ωστόσο ο Νίκος παίρνει τον λόγο και έχει αντίθετη άποψη. Και ένα μέλος από τον σύλλογο γονέων και κηδεμόνων του σχολείου διαφωνεί με τη φοίτηση ξένων μαθητών/-τριών στο σχολείο. Ο Διευθυντής του σχολείου προσκαλεί όσους πήραν τον λόγο στην εκδήλωση, σε ανοιχτή συζήτηση, για να ακουστούν όλες απόψεις και να αποφασίσουν, αν θα βοηθήσουν και με ποιο τρόπο τη Βερόνικα. Τη συζήτηση συντονίζει ο Διευθυντής του σχολείου.

#### Οδηγίες:

Ως Διευθυντής του σχολείου παίρνετε τον λόγο στην εκδήλωση και καλωσορίζετε τους νέους μαθητές και τις νέες μαθήτριες στο σχολείο σας. Τους εξηγείτε ότι κατανοείτε τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν κατά την εγκατάστασή τους στην Ελλάδα, όπως δυσκολία με τη γλώσσα, δυσκολία να κάνουν νέους φίλους, νοσταλγία για την πατρίδα τους, αλλά τους υπόσχεστε πώς εσείς και οι συμμαθητές και συμμαθήτριές τους θα κάνετε ό,τι μπορείτε, για να αισθανθούν όσο το δυνατόν πιο άνετα στο νέο σχολικό περιβάλλον.

Κατά την προετοιμασία του ρόλου σας να σκανάρετε και να λάβετε υπόψη το περιεχόμενο του Κώδικα QR που ακολουθεί:



## ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ για τη 2<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ

### Η Βερόνικα

#### 1<sup>ο</sup> παιχνίδι ρόλων

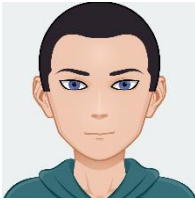
**Σενάριο:** Ο Διευθυντής του σχολείου σας οργανώνει μια εκδήλωση γνωριμίας για τους/τις νέους/-ες μαθητές/-τριες που ήρθαν πρόσφατα στο σχολείο σας από άλλη χώρα. Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης ο Διευθυντής του σχολείου καλωσορίζει τους/τις νέους/-ες μαθητές/-τριες στο σχολείο. Μια από τις νέες μαθήτριες, η Βερόνικα αποκαλύπτει ότι δέχεται ρατσιστικές επιθέσεις από ένα παιδί στη γειτονιά που μένει και φοιτά στο σχολείο, τον Νίκο. Ο Πρόεδρος του δεκαπενταμελούς συμβουλίου του σχολείου, παίρνει τον λόγο και αποφασίζει να την υποστηρίξει. Ωστόσο ο Νίκος παίρνει τον λόγο και έχει αντίθετη άποψη. Και ένα μέλος από τον σύλλογο γονέων και κηδεμόνων του σχολείου διαφωνεί με τη φοίτηση ξένων μαθητών/-τριών στο σχολείο. Ο Διευθυντής του σχολείου προσκαλεί όσους πήραν τον λόγο στην εκδήλωση, σε ανοιχτή συζήτηση, για να ακουστούν όλες απόψεις και να αποφασίσουν, αν θα βοηθήσουν και με ποιο τρόπο τη Βερόνικα. Τη συζήτηση συντονίζει ο Διευθυντής του σχολείου.

**Οδηγίες:** Αναλαμβάνετε να παίξετε τον ρόλο της Βερόνικας, η οποία αποφασίζει να μιλήσει στην εκδήλωση του σχολείου για το πρόβλημα που έχει με τον συμμαθητή της, ο οποίος της συμπεριφέρεται άσχημα λόγω της καταγωγής της, και να ζητήσει βοήθεια.

Μπορείτε να σκανάρετε τον Κώδικα QR που ακολουθεί:



## ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ για την 3<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ



### Ο Πρόεδρος του 15μελούς

#### 1<sup>ο</sup> παιχνίδι ρόλων

**Σενάριο:** Ο Διευθυντής του σχολείου σας οργανώνει μια εκδήλωση γνωριμίας για τους/τις νέους/-ες μαθητές/-τριες που ήρθαν πρόσφατα στο σχολείο σας από άλλη χώρα. Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης ο Διευθυντής του σχολείου καλωσορίζει τους/τις νέους/-ες μαθητές/-τριες στο σχολείο. Μια από τις νέες μαθήτριες, η Βερόνικα αποκαλύπτει ότι δέχεται ρατσιστικές επιθέσεις από ένα παιδί στη γειτονιά που μένει και φοιτά στο σχολείο, τον Νίκο. Ο Πρόεδρος του δεκαπενταμελούς συμβουλίου του σχολείου, παίρνει τον λόγο και αποφασίζει να την υποστηρίξει. Ωστόσο ο Νίκος παίρνει τον λόγο και έχει αντίθετη άποψη. Και ένα μέλος από τον σύλλογο γονέων και κηδεμόνων του σχολείου διαφωνεί με τη φοίτηση ξένων μαθητών/-τριών στο σχολείο. Ο Διευθυντής του σχολείου προσκαλεί όσους πήραν τον λόγο στην εκδήλωση, σε ανοιχτή συζήτηση, για να ακουστούν όλες απόψεις και να αποφασίσουν, αν θα βοηθήσουν και με ποιο τρόπο τη Βερόνικα. Τη συζήτηση συντονίζει ο Διευθυντής του σχολείου.

**Οδηγίες:** Ως Πρόεδρος του δεκαπενταμελούς συμβουλίου παίρνεις τον λόγο και υποστηρίζεις ότι αυτή η συμπεριφορά του συμμαθητή σας προς τη Βερόνικα πρέπει να σταματήσει και ότι πρέπει να αντιμετωπίζονται όλοι οι άνθρωποι με σεβασμό, ανεξάρτητα από την καταγωγή τους.

Κατά την προετοιμασία του ρόλου σας να σκανάρετε και να λάβετε υπόψη το περιεχόμενο του Κώδικα QR που ακολουθεί:



## ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ για την 4<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ



**Ο Νίκος**

### 1<sup>ο</sup> παιχνίδι ρόλων

**Σενάριο:** Ο Διευθυντής του σχολείου σας οργανώνει μια εκδήλωση γνωριμίας για τους/τις νέους/-ες μαθητές/-τριες που ήρθαν πρόσφατα στο σχολείο σας από άλλη χώρα. Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης ο Διευθυντής του σχολείου καλωσορίζει τους/τις νέους/-ες μαθητές/-τριες στο σχολείο. Μια από τις νέες μαθήτριες, η Βερόνικα αποκαλύπτει ότι δέχεται ρατσιστικές επιθέσεις από ένα παιδί στη γειτονιά που μένει και φοιτά στο σχολείο, τον Νίκο. Ο Πρόεδρος του δεκαπενταμελούς συμβουλίου του σχολείου, παίρνει τον λόγο και αποφασίζει να την υποστηρίξει. Ωστόσο ο Νίκος παίρνει τον λόγο και έχει αντίθετη άποψη. Και ένα μέλος από τον σύλλογο γονέων και κηδεμόνων του σχολείου διαφωνεί με τη φοίτηση ξένων μαθητών/-τριών στο σχολείο. Ο Διευθυντής του σχολείου προσκαλεί όσους πήραν τον λόγο στην εκδήλωση, σε ανοιχτή συζήτηση, για να ακουστούν όλες απόψεις και να αποφασίσουν, αν θα βοηθήσουν και με ποιο τρόπο τη Βερόνικα. Τη συζήτηση συντονίζει ο Διευθυντής του σχολείου.

**Οδηγίες:** Αναλαμβάνετε τον ρόλο του Νίκου, ο οποίος δυσκολεύεται να αποδεχτεί και να κατανοήσει τις διαφορετικές συνήθειες που έχει η συμμαθήτριά του Βερόνικα, τις οποίες φέρνει μαζί της από την πατρίδα της. Γι' αυτό και την αντιμετωπίζει αρνητικά και πιστεύει ότι αυτή και η οικογένειά της πρέπει να γυρίσουν στην πατρίδα τους.

Κατά την προετοιμασία του ρόλου σας να σκανάρετε και να λάβετε υπόψη το περιεχόμενο του Κώδικα QR που ακολουθεί:





## ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ για την 5<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ



**Ο γονέας από τον σύλλογο γονέων/κηδεμόνων του σχολείου**

### 1<sup>ο</sup> παιχνίδι ρόλων

**Σενάριο:** Ο Διευθυντής του σχολείου σας οργανώνει μια εκδήλωση γνωριμίας για τους/τις νέους/-ες μαθητές/-τριες που ήρθαν πρόσφατα στο σχολείο σας από άλλη χώρα. Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης ο Διευθυντής του σχολείου καλωσορίζει τους/τις νέους/-ες μαθητές/-τριες στο σχολείο. Μια από τις νέες μαθήτριες, η Βερόνικα αποκαλύπτει ότι δέχεται ρατσιστικές επιθέσεις από ένα παιδί στη γειτονιά που μένει και φοιτά στο σχολείο, τον Νίκο. Ο Πρόεδρος του δεκαπενταμελούς συμβουλίου του σχολείου, παίρνει τον λόγο και αποφασίζει να την υποστηρίξει. Ωστόσο ο Νίκος παίρνει τον λόγο και έχει αντίθετη άποψη. Και ένα μέλος από τον σύλλογο γονέων και κηδεμόνων του σχολείου διαφωνεί με τη φοίτηση ξένων μαθητών/-τριών στο σχολείο. Ο Διευθυντής του σχολείου προσκαλεί όσους πήραν τον λόγο στην εκδήλωση, σε ανοιχτή συζήτηση, για να ακουστούν όλες απόψεις και να αποφασίσουν, αν θα βοηθήσουν και με ποιο τρόπο τη Βερόνικα. Τη συζήτηση συντονίζει ο Διευθυντής του σχολείου.

**Οδηγίες:** Είστε γονέας και η παρουσία παιδιών στο σχολείο που προέρχονται από διαφορετικούς πολιτισμούς και δεν γνωρίζουν καλά την ελληνική γλώσσα, σας προκαλεί ανησυχία.

Κατά την προετοιμασία του ρόλου σας να σκανάρετε και να λάβετε υπόψη το περιεχόμενο του Κώδικα QR που ακολουθεί:



### 3<sup>η</sup> διδακτική ώρα

#### 2<sup>ο</sup> Παιχνίδι Ρόλων



**Σενάριο:** Ο κύριος Μ. λόγω μιας ξαφνικής βλάβης που έπαθε το αυτοκίνητό του, αναγκάζεται να επιβιβαστεί σε ένα αστικό λεωφορείο. Καθώς μπαίνει στο λεωφορείο διαπιστώνει ότι η πλειονότητα των συνεπιβατών του είναι ξένοι και μάλιστα πρόσφυγες. Βλέπει μια άδεια θέση και πηγαίνει βιαστικά να κάτσει, αλλά ένας επιβάτης ξένος του λέει κοφτά ότι η θέση είναι πιασμένη. Με γρήγορο βήμα έρχεται ένας φίλος του, ξένος και αυτός, κάθεται δίπλα του, στη θέση που του έχει κρατήσει και αρχίζουν να συζητούν για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν στη νέα χώρα. Πιάνεται ο κύριος Μ. από τα λουριά του λεωφορείου πάνω από την πιασμένη θέση και δεν δίνει συνέχεια στο περιστατικό. Ένας άλλος επιβάτης Έλληνας όμως που βλέπει το περιστατικό αντιδρά και αρχίζει να μιλά αρνητικά και να κατηγορεί τους ξένους που έρχονται στην Ελλάδα. Ο κύριος Μ. προσπαθεί να ηρεμήσει τον Έλληνα συνεπιβάτη του, μιλώντας για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες και τη βοήθεια που χρειάζονται. Στο λεωφορείο επιβαίνει και ένας δημοσιογράφος που καταγράφει την έντονη συζήτηση και μιλώντας και ο ίδιος υποστηρίζει πως πρέπει Έλληνες και ξένοι να μάθουν να ζουν μαζί. Γι' αυτό και τους καλεί όλους σε ανοικτή συζήτηση στον τηλεοπτικό σταθμό που εργάζεται, για να συζητήσουν τη στάση τους απέναντι σε ανθρώπους που έρχονται από διαφορετική χώρα.

#### Προτεινόμενοι ρόλοι:

- α) Ο κύριος Μ.
- β) Ο Έλληνας επιβάτης
- γ) Ο ξένος επιβάτης
- δ) Ο φίλος του ξένου επιβάτη
- ε) Ο δημοσιογράφος.

## ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ 1<sup>η</sup> ΟΜΑΔΑ

### Είστε ο κύριος Μ.

#### 2<sup>ο</sup> παιχνίδι ρόλων

**Σενάριο:** Ο κύριος Μ. λόγω μιας ξαφνικής βλάβης που έπαθε το αυτοκίνητό του, αναγκάζεται να επιβιβαστεί σε ένα αστικό λεωφορείο. Καθώς μπαίνει στο λεωφορείο διαπιστώνει ότι η πλειονότητα των συνεπιβατών του είναι ξένοι και μάλιστα πρόσφυγες. Βλέπει μια άδεια θέση και πηγαίνει βιαστικά να κάτσει, αλλά ένας επιβάτης ξένος του λέει κοφτά ότι η θέση είναι πιασμένη. Με γρήγορο βήμα έρχεται ένας φίλος του, ξένος και αυτός, κάθεται δίπλα του, στη θέση που του έχει κρατήσει και αρχίζουν να συζητούν για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν στη νέα χώρα. Πιάνεται ο κύριος Μ. από τα λουριά του λεωφορείου πάνω από την πιασμένη θέση και δεν δίνει συνέχεια στο περιστατικό. Ένας άλλος επιβάτης Έλληνας όμως που βλέπει το περιστατικό αντιδρά και αρχίζει να μιλά αρνητικά και να κατηγορεί τους ξένους που έρχονται στην Ελλάδα. Ο κύριος Μ. προσπαθεί να ηρεμήσει τον Έλληνα συνεπιβάτη του, μιλώντας για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες και τη βοήθεια που χρειάζονται. Στο λεωφορείο επιβαίνει και ένας δημοσιογράφος που καταγράφει την έντονη συζήτηση και μιλώντας και ο ίδιος υποστηρίζει πως πρέπει Έλληνες και ξένοι να μάθουν να ζουν μαζί. Γι' αυτό και τους καλεί όλους σε ανοικτή συζήτηση στον τηλεοπτικό σταθμό που εργάζεται, για να συζητήσουν τη στάση τους απέναντι σε ανθρώπους που έρχονται από διαφορετική χώρα.

**Οδηγίες:** Ο κύριος Μ. έχει θετικά συναισθήματα απέναντι στους πρόσφυγες, κατανοεί τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν.

Αφού σκανάρετε με το τάμπλετ σας τον Κώδικα QR που ακολουθεί, τι νομίζετε ότι θα έλεγε ο κύριος Μ. στον Έλληνα συνεπιβάτη του για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες και τη βοήθεια που χρειάζονται;



## ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ ΓΙΑ ΤΗ 2η ΟΜΑΔΑ

**Είστε ο Έλληνας επιβάτης στο ίδιο λεωφορείο με τον κύριο Μ.**

### 2<sup>ο</sup> παιχνίδι ρόλων

**Σενάριο:** Ο κύριος Μ. λόγω μιας ξαφνικής βλάβης που έπαθε το αυτοκίνητό του, αναγκάζεται να επιβιβαστεί σε ένα αστικό λεωφορείο. Καθώς μπαίνει στο λεωφορείο διαπιστώνει ότι η πλειονότητα των συνεπιβατών του είναι ξένοι και μάλιστα πρόσφυγες. Βλέπει μια άδεια θέση και πηγαίνει βιαστικά να κάτσει, αλλά ένας επιβάτης ξένος του λέει κοφτά ότι η θέση είναι πιασμένη. Με γρήγορο βήμα έρχεται ένας φίλος του, ξένος και αυτός, κάθεται δίπλα του, στη θέση που του έχει κρατήσει και αρχίζουν να συζητούν για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν στη νέα χώρα. Πιάνεται ο κύριος Μ. από τα λουριά του λεωφορείου πάνω από την πιασμένη θέση και δεν δίνει συνέχεια στο περιστατικό. Ένας άλλος επιβάτης Έλληνας όμως που βλέπει το περιστατικό αντιδρά και αρχίζει να μιλά αρνητικά και να κατηγορεί τους ξένους που έρχονται στην Ελλάδα. Ο κύριος Μ. προσπαθεί να ηρεμήσει τον Έλληνα συνεπιβάτη του, μιλώντας για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες και τη βοήθεια που χρειάζονται. Στο λεωφορείο επιβαίνει και ένας δημοσιογράφος που καταγράφει την έντονη συζήτηση και μιλώντας και ο ίδιος υποστηρίζει πως πρέπει Έλληνες και ξένοι να μάθουν να ζουν μαζί. Γι' αυτό και τους καλεί όλους σε ανοικτή συζήτηση στον τηλεοπτικό σταθμό που εργάζεται, για να συζητήσουν τη στάση τους απέναντι σε ανθρώπους που έρχονται από διαφορετική χώρα

**Οδηγίες:** Ο Έλληνας επιβάτης έχει αρνητικά συναισθήματα για τους ξένους, αισθάνεται ξένος στην ίδια του τη χώρα και είναι επιφυλακτικός απέναντί τους, τους βλέπει εχθρικά.

Αφού σκανάρετε με το τάμπλετ σας τον Κώδικα QR που ακολουθεί, τι νομίζετε ότι θα έλεγε ο Έλληνας επιβάτης, για ποιο λόγο αντιμετωπίζει αρνητικά τους πρόσφυγες;



## ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ 3η ΟΜΑΔΑ

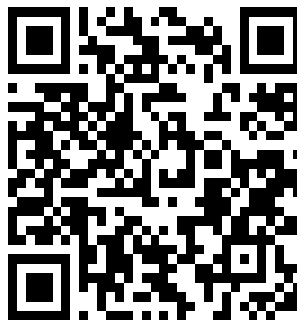
**Είστε ο ξένος επιβάτης στο ίδιο λεωφορείο με τον κύριο Μ.**

### 2<sup>ο</sup> παιχνίδι ρόλων

**Σενάριο:** Ο κύριος Μ. λόγω μιας ξαφνικής βλάβης που έπαθε το αυτοκίνητό του, αναγκάζεται να επιβιβαστεί σε ένα αστικό λεωφορείο. Καθώς μπαίνει στο λεωφορείο διαπιστώνει ότι η πλειονότητα των συνεπιβατών του είναι ξένοι και μάλιστα πρόσφυγες. Βλέπει μια άδεια θέση και πηγαίνει βιαστικά να κάτσει, αλλά ένας επιβάτης ξένος του λέει κοφτά ότι η θέση είναι πιασμένη. Με γρήγορο βήμα έρχεται ένας φίλος του, ξένος και αυτός, κάθεται δίπλα του, στη θέση που του έχει κρατήσει και αρχίζουν να συζητούν για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν στη νέα χώρα. Πιάνεται ο κύριος Μ. από τα λουριά του λεωφορείου πάνω από την πιασμένη θέση και δεν δίνει συνέχεια στο περιστατικό. Ένας άλλος επιβάτης Έλληνας όμως που βλέπει το περιστατικό αντιδρά και αρχίζει να μιλά αρνητικά και να κατηγορεί τους ξένους που έρχονται στην Ελλάδα. Ο κύριος Μ. προσπαθεί να ηρεμήσει τον Έλληνα συνεπιβάτη του, μιλώντας για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες και τη βοήθεια που χρειάζονται. Στο λεωφορείο επιβαίνει και ένας δημοσιογράφος που καταγράφει την έντονη συζήτηση και μιλώντας και ο ίδιος υποστηρίζει πως πρέπει Έλληνες και ξένοι να μάθουν να ζουν μαζί. Γι' αυτό και τους καλεί όλους σε ανοικτή συζήτηση στον τηλεοπτικό σταθμό που εργάζεται, για να συζητήσουν τη στάση τους απέναντι σε ανθρώπους που έρχονται από διαφορετική χώρα

**Οδηγίες:** Ο ξένος επιβάτης έχει αναγκαστεί να εγκαταλείψει την πατρίδα του λόγω πολέμου (είναι πρόσφυγας) και ερχόμενος στην Ελλάδα αντιμετωπίζει πολλά προβλήματα (όπως δεν έχει χρήματα, σπίτι να μείνει).

Αφού σκανάρετε με το τάμπλετ σας τον Κώδικα QR που ακολουθεί, τι νομίζετε ότι θα έλεγε ο ξένος επιβάτης; Ποιες δυσκολίες αντιμετωπίζει στη νέα χώρα που έρχεται και πώς αισθάνεται;



## ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ 4η ΟΜΑΔΑ

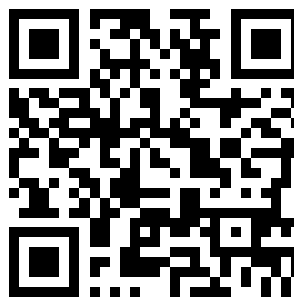
**Είστε ο φίλος του ξένου επιβάτη και είστε στο ίδιο λεωφορείο με τον κύριο Μ.**

### 2<sup>ο</sup> παιχνίδι ρόλων

**Σενάριο:** Ο κύριος Μ. λόγω μιας ξαφνικής βλάβης που έπαθε το αυτοκίνητό του, αναγκάζεται να επιβιβαστεί σε ένα αστικό λεωφορείο. Καθώς μπαίνει στο λεωφορείο διαπιστώνει ότι η πλειονότητα των συνεπιβατών του είναι ξένοι και μάλιστα πρόσφυγες. Βλέπει μια άδεια θέση και πηγαίνει βιαστικά να κάτσει, αλλά ένας επιβάτης ξένος του λέει κοφτά ότι η θέση είναι πιασμένη. Με γρήγορο βήμα έρχεται ένας φίλος του, ξένος και αυτός, κάθεται δίπλα του, στη θέση που του έχει κρατήσει και αρχίζουν να συζητούν για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν στη νέα χώρα. Πιάνεται ο κύριος Μ. από τα λουριά του λεωφορείου πάνω από την πιασμένη θέση και δεν δίνει συνέχεια στο περιστατικό. Ένας άλλος επιβάτης Έλληνας όμως που βλέπει το περιστατικό αντιδρά και αρχίζει να μιλά αρνητικά και να κατηγορεί τους ξένους που έρχονται στην Ελλάδα. Ο κύριος Μ. προσπαθεί να ηρεμήσει τον Έλληνα συνεπιβάτη του, μιλώντας για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες και τη βοήθεια που χρειάζονται. Στο λεωφορείο επιβαίνει και ένας δημοσιογράφος που καταγράφει την έντονη συζήτηση και μιλώντας και ο ίδιος υποστηρίζει πως πρέπει Έλληνες και ξένοι να μάθουν να ζουν μαζί. Γι' αυτό και τους καλεί όλους σε ανοικτή συζήτηση στον τηλεοπτικό σταθμό που εργάζεται, για να συζητήσουν τη στάση τους απέναντι σε ανθρώπους που έρχονται από διαφορετική χώρα

**Οδηγίες:** Ο φίλος του ξένου επιβάτη έχει αναγκαστεί και αυτός να εγκαταλείψει την πατρίδα του λόγω πολέμου. Είναι στην Ελλάδα πλέον ασφαλής, αλλά δε μπορεί να σταματήσει να σκέφτεται όσα έζησε στην πατρίδα του λόγω του πολέμου.

Αφού σκανάρετε με το τάμπλετ σας τον Κώδικα QR που ακολουθεί, τι νομίζετε ότι θα έλεγε ο φίλος του ξένου επιβάτη; Τι τον δυσκολεύει στη νέα του ζωή στην Ελλάδα;



## ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ 5η ΟΜΑΔΑ

**Είστε ο δημοσιογράφος που βρίσκεστε στο ίδιο λεωφορείο με τον κύριο Μ.**

### 2<sup>ο</sup> παιχνίδι ρόλων

**Σενάριο:** Ο κύριος Μ. λόγω μιας ξαφνικής βλάβης που έπαθε το αυτοκίνητό του, αναγκάζεται να επιβιβαστεί σε ένα αστικό λεωφορείο. Καθώς μπαίνει στο λεωφορείο διαπιστώνει ότι η πλειονότητα των συνεπιβατών του είναι ξένοι και μάλιστα πρόσφυγες. Βλέπει μια άδεια θέση και πηγαίνει βιαστικά να κάτσει, αλλά ένας επιβάτης ξένος του λέει κοφτά ότι η θέση είναι πιασμένη. Με γρήγορο βήμα έρχεται ένας φίλος του, ξένος και αυτός, κάθεται δίπλα του, στη θέση που του έχει κρατήσει και αρχίζουν να συζητούν για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν στη νέα χώρα. Πιάνεται ο κύριος Μ. από τα λουριά του λεωφορείου πάνω από την πιασμένη θέση και δεν δίνει συνέχεια στο περιστατικό. Ένας άλλος επιβάτης Έλληνας όμως που βλέπει το περιστατικό αντιδρά και αρχίζει να μιλά αρνητικά και να κατηγορεί τους ξένους που έρχονται στην Ελλάδα. Ο κύριος Μ. προσπαθεί να ηρεμήσει τον Έλληνα συνεπιβάτη του, μιλώντας για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι πρόσφυγες και τη βοήθεια που χρειάζονται. Στο λεωφορείο επιβαίνει και ένας δημοσιογράφος που καταγράφει την έντονη συζήτηση και μιλώντας και ο ίδιος υποστηρίζει πως πρέπει Έλληνες και ξένοι να μάθουν να ζουν μαζί. Γι' αυτό και τους καλεί όλους σε ανοικτή συζήτηση στον τηλεοπτικό σταθμό που εργάζεται, για να συζητήσουν τη στάση τους απέναντι σε ανθρώπους που έρχονται από διαφορετική χώρα

**Οδηγίες:** Αναλαμβάνετε τον ρόλο του δημοσιογράφου, ο οποίος πιστεύει ότι η εκπαίδευση των προσφύγων στο ελληνικό σχολείο και η εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας, συμβάλλει στην ενσωμάτωσή τους στην ελληνική κοινωνία.

Αφού σκανάρετε με το τάμπλετ σας τον Κώδικα QR που ακολουθεί, τι νομίζετε ότι θα έλεγε ο δημοσιογράφος; Η φοίτηση στο ελληνικό σχολείο βοηθά στην ένταξη των προσφύγων στην ελληνική κοινωνία;



## 4<sup>η</sup> διδακτική ώρα

### 3<sup>ο</sup> Παιχνίδι Ρόλων

#### ΚΑΡΤΑ ΡΟΛΩΝ

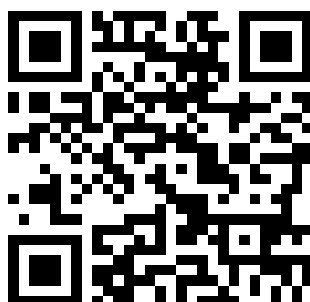
**Οδηγίες:** Να σκανάρετε τους Κώδικες QR με το τάμπλετ και αφού δείτε τις ψηφιακές πληροφορίες για κάθε ρόλο, η ομάδα σας να συνεργαστεί και να γράψει το δικό της σενάριο για ένα Παιχνίδι Ρόλων που θα περιλαμβάνει όλους τους ρόλους που σας δίνονται. Στη συνέχεια να προσπαθήσετε να ενσωματώσετε το σενάριο που δημιουργήσατε σε Κώδικα QR, αξιοποιώντας το πρόγραμμα που χρησιμοποιείτε για το σκανάρισμα των Κωδίκων QR.

#### Ρόλοι:

α) **Ο πατέρας:** Βρίσκει δουλειά στη Γερμανία και φεύγει με την οικογένειά του. Η απόφασή του αυτή προκαλεί αναστάτωση στην οικογένειά του.



β) **Ο προϊστάμενος του πατέρα στην καινούρια χώρα που πήγε:** Λέει στον πατέρα, πώς για να παραμείνει στη δουλειά και να μην τον απολύσει, πρέπει να ξυρίσει το μουστάκι του, για να μοιάζει με τους άλλους εργαζομένους και να μη φαίνεται ότι έχει διαφορετική καταγωγή.



γ) **Οι γείτονες:** Αντιμετωπίζουν με καχυποψία την οικογένεια που μόλις έχει έρθει στη χώρα του, για να εγκατασταθεί μόνιμα.





δ) Ο σπιτονοικοκύρης της οικογένειας στη νέα χώρα: Τον ξενίζει η συμπεριφορά της καινούριας οικογένειας στην οποία νοικιάζει το σπίτι του. Όμως όσο τους γνωρίζει τόσο πιο πολύ τους καταλαβαίνει και αρχίζει να τους συμπαθεί.



**Το πρώτο σας σενάριο (να μην υπερβαίνει τις 200 λέξεις):**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### ΕΝΤΥΠΟ ΕΝΥΠΟΓΡΑΦΗΣ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ



#### **Έντυπο ενυπόγραφης συγκατάθεσης των γονέων και κηδεμόνων για τη συμμετοχή των μαθητών/-τριών σε έρευνα**

Ζητούμε τη συγκατάθεσή σας ως Γονέα ή Κηδεμόνα για τη συμμετοχή του/της μαθητή/μαθήτριας

.....  
..της Β΄ τάξης του Γυμνασίου σε εκπαιδευτική έρευνα για Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία με τίτλο «*Η διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο με την τεχνολογία των Κωδίκων Γρήγορης Απόκρισης (QR Codes) σε συνδυασμό με το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική*» στο πλαίσιο του ΔΠΜΣ «Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και της Πληροφορίας για την Εκπαίδευση» των ΕΚΠΑ – Παν. Θεσσαλίας – Παν. Δυτικής Αττικής. Η έρευνα διεξάγεται στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και λαμβάνει τη μορφή εκπαιδευτικής παρέμβασης.

#### **1. ΣΚΟΠΙΜΟΤΗΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ:**

Σκοπός της έρευνας είναι να διερευνηθεί η αποτελεσματικότητα της αξιοποίησης των Κωδίκων QR (οι οποίοι παρέχουν κωδικοποιημένες πληροφορίες για την ανάγνωση των οποίων απαιτείται μόνο συσκευή με κάμερα, το σχετικό λογισμικό, που προσφέρεται δωρεάν και σύνδεση στο διαδίκτυο) στην εξοικείωση των μαθητών/-τριών με τα λογοτεχνικά κείμενα για την ανάπτυξη της φιλιαναγνωσίας και του κριτικού πνεύματος με τη δημιουργία μιας αυθεντικής εμπειρίας μάθησης στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

#### **2. ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ:**

Ο χρόνος που απαιτείται για τη διεξαγωγή και ολοκλήρωση της έρευνας είναι 4 διδακτικές ώρες (1 ώρα/εβδομάδα), κατά τη διάρκεια των οποίων οι μαθητές/-τριες στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας επεξεργάζονται λογοτεχνικά κείμενα από το σχολικό βιβλίο, χρησιμοποιώντας τη ψηφιακή τεχνολογία των Κωδίκων QR και το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική. Το ερευνητικό εργαλείο που χρησιμοποιείται για την έρευνα είναι το ερωτηματολόγιο. Η χρονική διάρκεια συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου υπολογίζεται σε 15 λεπτά.

#### **3. ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΑ ΟΦΕΛΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ:**

Τα προσδοκώμενα αποτελέσματα της έρευνας είναι η συγκέντρωση στοιχείων για την αξιοποίηση της τεχνολογίας της Επαυξημένης Πραγματικότητας (εμπλουτισμός της πραγματικότητας με ψηφιακές πληροφορίες, όπως κείμενα, ήχο, βίντεο) στην εκπαίδευση

και συγκεκριμένα των Κωδίκων QR ως εργαλείων έρευνας και μάθησης στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας σύμφωνα με το νέο Πρόγραμμα Σπουδών.

#### **4. ΠΙΘΑΝΟΙ ΚΙΝΔΥΝΟΙ / ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ:**

Η συμμετοχή των μαθητών/-τριών στη συγκεκριμένη έρευνα δεν περιέχει έκθεση σε κίνδυνο και γίνεται στο πλαίσιο του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας.

#### **5. ΑΝΩΝΥΜΙΑ / ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ:**

Με την παρούσα έρευνα διασφαλίζεται η ανωνυμία των συμμετεχόντων, καθώς σε κανένα πεδίο του ερωτηματολογίου δεν ζητείται το όνομα ή το επίθετο του/της μαθητή/-τριας.

#### **6. ΑΡΝΗΣΗ / ΑΠΟΣΥΡΣΗ:**

Τα παιδιά έχουν το δικαίωμα να αρνηθούν τη συμμετοχή τους στη συγκεκριμένη έρευνα. Οι μαθητές/-τριες έχουν το δικαίωμα να αποσυρθούν από την έρευνα αυτή σε οποιοδήποτε στάδιο διεξαγωγής της.

Ευελπιστούμε ότι η έρευνα αυτή, στην οποία η συνεισφορά των μαθητών/-τριών είναι πολύτιμη, έχει μαθησιακά οφέλη, καθώς συμβάλλει στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης και στη διανοητική και συναισθηματική ανάπτυξη των μαθητών/-τριών και θα αποτελέσει μια ευχάριστη μαθησιακή εμπειρία.

#### **7. ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ / ΥΠΟΓΡΑΦΗ:**

Έπειτα από την παραπάνω ενημέρωσή μου, δηλώνω υπεύθυνα ότι αποδέχομαι τη συμμετοχή του παιδιού μου στην έρευνα. Ωστόσο, διατηρεί το δικαίωμα να αποσυρθεί από τη διαδικασία της έρευνας σε οποιοδήποτε στάδιο της διεξαγωγής της.

**ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΓΟΝΕΑ/ΚΗΛΕΜΟΝΑ- ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ**

## ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΜΑΘΗΤΩΝ/-ΤΡΙΩΝ

Αγαπητοί μαθητές/-τριες,

στο ερωτηματολόγιο που ακολουθεί, θα θέλαμε να εκφράσετε τη γνώμη σας για την αξιοποίηση των Κωδίκων QR (Quick Response codes/Κώδικες Γρήγορης Απόκρισης) στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας. Το ερωτηματολόγιο είναι ανώνυμο, γι' αυτό ΜΗΝ γράψετε το όνομά σας σε κανένα πεδίο. Οι απαντήσεις σας θα μας βοηθήσουν να κάνουμε τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας ακόμη καλύτερη.

Η συμπλήρωση του ερωτηματολογίου διαρκεί περίπου 15 λεπτά. Παρακαλούμε να διαβάσετε προσεκτικά τις ερωτήσεις.

Σας ευχαριστούμε για τη συμμετοχή σας.

### A. ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Να συμπληρώσετε το όνομα του σχολείου σας και την τάξη σας:

Σχολείο:

Τάξη:

### B. ΧΡΗΣΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΕΝΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ (ΕΠ) ΚΑΙ ΚΩΔΙΚΩΝ QR ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

1. Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ στο παρελθόν εφαρμογές ΕΠ (εφαρμογές δηλαδή που μέσα από συσκευές με κάμερα, σύνδεση στο διαδίκτυο και ένα κατάλληλο λογισμικό, εμπλουτίζουν την πραγματικότητα με ψηφιακές πληροφορίες, όπως κείμενα, ήχους και βίντεο) μέσα στη σχολική τάξη κατά την παρακολούθηση ενός μαθήματος; Να σημειώσετε X στο αντίστοιχο τετράγωνο.

ΝΑΙ

ΟΧΙ

2. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, πόσες φορές (περίπου) κατά τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου έχετε χρησιμοποιήσει εφαρμογή ΕΠ μέσα στη σχολική τάξη; Να υπογραμμίσετε μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις.

α) μία φορά

β) δύο φορές

γ) τρεις έως τέσσερις φορές

δ) περισσότερες φορές

3. Έχετε χρησιμοποιήσει στο παρελθόν εφαρμογή ΕΠ κατά την παρακολούθηση του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας; Να σημειώσετε X στο αντίστοιχο τετράγωνο.

ΝΑΙ

OXI

4. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, πόσες φορές (περίπου) κατά τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου έχετε χρησιμοποιήσει εφαρμογή ΕΠ κατά την επεξεργασία ενός λογοτεχνικού κειμένου; Να υπογραμμίσετε μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις.

- α) μία φορά
- β) δύο φορές
- γ) τρεις έως τέσσερις φορές
- δ) περισσότερες φορές

### Γ. ΧΡΗΣΗ ΚΩΔΙΚΩΝ QR

5. Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ στο παρελθόν Κώδικες QR στη σχολική τάξη σε οποιαδήποτε μάθημα; Να σημειώσετε X στο αντίστοιχο τετράγωνο.

ΝΑΙ

OXI

6. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, πόσες φορές (περίπου) κατά τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου έχετε χρησιμοποιήσει Κώδικες QR σε οποιοδήποτε μάθημα; Να υπογραμμίσετε μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις.

- α) μία φορά
- β) δύο φορές
- γ) τρεις έως τέσσερις φορές
- δ) περισσότερες φορές

7. Έχετε χρησιμοποιήσει στο παρελθόν Κώδικες QR κατά την επεξεργασία λογοτεχνικών κειμένων; Να σημειώσετε X στο αντίστοιχο τετράγωνο.

ΝΑΙ

OXI

8. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, πόσες φορές (περίπου) κατά τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου έχετε χρησιμοποιήσει τους Κώδικες QR codes κατά την επεξεργασία λογοτεχνικών κειμένων; Να υπογραμμίσετε μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις.

- α) μία φορά

- β) δύο φορές
- γ) τρεις έως τέσσερις φορές
- δ) περισσότερες φορές

#### **Δ. ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΚΩΔΙΚΩΝ QR ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ**

Να διαβάσετε προσεκτικά τις παρακάτω δηλώσεις/προτάσεις, που αφορούν την αξιοποίηση των Κωδίκων QR κατά τη διάρκεια του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και να επιλέξετε κυκλώνοντας τον βαθμό που σας αντιπροσωπεύει, σε μια κλίμακα από μηδέν (0) έως πέντε (5), που αντιστοιχεί στα επίπεδα:

- 1 Καθόλου**
- 2 Λίγο**
- 3 Αρκετά**
- 4 Πολύ**
- 5 Πάρα πολύ**

1. Η αξιοποίηση των πληροφοριών που περιλαμβάνονται στους Κώδικες QR κατά τη διάρκεια του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας πιστεύω ότι με βοηθούν να κατανοήσω το περιεχόμενο και τις βασικές ιδέες των λογοτεχνικών κειμένων.

- 1**
- 2**
- 3**
- 4**
- 5**

2. Η αξιοποίηση των Κωδίκων QR κατά τη διάρκεια του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας πιστεύω ότι με διευκολύνει να έχω πρόσβαση σε πληροφορίες (κείμενα, ήχος, βίντεο) που εμπλουτίζουν το περιεχόμενο των λογοτεχνικών κειμένων.

- 1**
- 2**
- 3**
- 4**
- 5**

3. Το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας γίνεται πιο ενδιαφέρον με την αξιοποίηση των Κωδίκων QR, καθώς ενθαρρύνεται η συμμετοχή μου στη μαθησιακή διαδικασία.

- 1**
- 2**
- 3**
- 4**
- 5**

4. Η αξιοποίηση των πληροφοριών που περιλαμβάνονται στους Κώδικες QR στο πλαίσιο της προετοιμασίας ενός παιχνιδιού ρόλων που έχει ως αφορμή ένα λογοτεχνικό κείμενο, πιστεύω ότι με βοηθά να μπορώ να αισθάνομαι τα συναισθήματα και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι άλλοι άνθρωποι.

- 1**
- 2**
- 3**
- 4**
- 5**

5. Η παρακολούθηση του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας με την αξιοποίηση των Κωδίκων QR πιστεύω ότι με ενθαρρύνει να αγαπήσω το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και να διαβάζω περισσότερα λογοτεχνικά βιβλία.

1      2      3      4      5

6. Κατά την παρακολούθηση του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας με την αξιοποίηση των Κωδίκων QR πιστεύω ότι μπορώ να χειριστώ εύκολα τους Κώδικες QR.

1      2      3      4      5

7. Για τη χρήση των Κωδίκων QR κατά την παρακολούθηση του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας χρειάζομαι μεγαλύτερη βοήθεια από τον εκπαιδευτικό.

1      2      3      4      5

8. Κατά την παρακολούθηση του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας με την αξιοποίηση των Κωδίκων QR πιστεύω ότι μπορώ να κατανοώ ευκολότερα το περιεχόμενο του λογοτεχνικού κειμένου.

1      2      3      4      5

9. Η εργασία σε ομάδες κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας των πληροφοριών που περιλαμβάνονται στους Κώδικες QR για το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, με βοηθά να επικοινωνώ και να συνεργάζομαι.

1      2      3      4      5

**Ε. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΚΩΔΙΚΩΝ QR ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ**

Να απαντήσετε σύντομα στις παρακάτω ερωτήσεις:

1.Θα θέλατε να χρησιμοποιούνται περισσότερο οι Κώδικες QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

2. Σας δυσκολεύει η χρήση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας; Αν ναι ποιες δυσκολίες πιστεύετε ότι υπάρχουν; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.

.....  
.....  
.....  
.....

3. Τι σας αρέσει περισσότερο κατά την αξιοποίηση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.

.....  
.....  
.....  
.....

4. Τι δεν σας αρέσει κατά την αξιοποίηση των Κωδίκων QR στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.

.....  
.....  
.....  
.....

5. Για ποια άλλα μαθήματα ή γενικότερα θέματα θα βλέπατε κατάλληλους τους Κώδικες QR;

.....  
.....  
.....  
.....

6. Αν σας ζητούσαν να κατασκευάσετε εσείς μία εκπαιδευτική εφαρμογή παρόμοια με αυτή που χρησιμοποιήσατε στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας με βάση τους Κώδικες QR, πιστεύετε ότι θα τα καταφέρνατε ή το θεωρείτε πολύ δύσκολο;

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



## ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

### Α' ΕΝΟΤΗΤΑ: Προσωπικές πληροφορίες – Δημογραφικά στοιχεία

1. Φύλο:
2. Έτη στην εκπαίδευση (περίπου):
3. Ειδικότητα:
4. Βαθμίδα εκπαίδευσης:
5. Ανώτερος τίτλος σπουδών (Πτυχίο – Μεταπτυχιακό – Διδακτορικό):
6. Επιμόρφωση σε Η/Υ – Πληροφορική – ΤΠΕ:
7. Άλλη ειδική σχέση με Η/Υ – Πληροφορική – ΤΠΕ:

### Β' ΕΝΟΤΗΤΑ: Χρήση Επαυξημένης Πραγματικότητας (ΕΠ) κατά το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας

1. Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ στο παρελθόν εφαρμογή ΕΠ, για να εμπλουτίσετε οποιαδήποτε διδασκαλία σας με ψηφιακές πληροφορίες (κείμενα, ήχο, βίντεο); Να σημειώσετε Χ στο αντίστοιχο τετράγωνο.

ΝΑΙ

ΟΧΙ

2. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, πόσες φορές (περίπου) κατά τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου έχετε χρησιμοποιήσει εφαρμογή ΕΠ κατά τη διδασκαλία σας; Να κυκλώσετε μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις.

α) μία φορά

β) δύο φορές

γ) τρεις έως τέσσερις φορές

δ) περισσότερες φορές

3. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, ποιες από τις παρακάτω δυσκολίες αντιμετωπίσατε, χρησιμοποιώντας την εφαρμογή ΕΠ; Μπορείτε να επιλέξετε, κυκλώνοντας, παραπάνω από μία απάντηση.

α) Προβλήματα εξοπλισμού

β) Αδυναμία σύνδεσης στο διαδίκτυο

γ) Δυσκολίες στη λειτουργία χρήσης – πλοήγησης

δ) Άλλο: Προσδιορίστε.....

4. Αν απαντήσατε ΟΧΙ, θα σας ενδιέφερε μελλοντικά να χρησιμοποιήσετε εφαρμογή ΕΠ κατά τη διδασκαλία σας;

α) καθόλου

β) λίγο

γ) αρκετά

δ) πολύ

ε) πάρα πολύ

Να αιτιολογήσετε σύντομα την απάντησή σας.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

5. Έχετε χρησιμοποιήσει εφαρμογή ΕΠ κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας; Να σημειώσετε Χ στο αντίστοιχο τετράγωνο.

ΝΑΙ

ΟΧΙ

6. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, πόσες φορές (περίπου) κατά τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου έχετε χρησιμοποιήσει εφαρμογή ΕΠ κατά τη διδασκαλία ενός λογοτεχνικού κειμένου;

α) μία φορά

β) δύο φορές

γ) τρεις έως τέσσερις φορές

δ) περισσότερες φορές

7. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, ποιες δυσκολίες αντιμετωπίσατε, χρησιμοποιώντας την εφαρμογή ΕΠ κατά τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας;

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

8. Αν απαντήσατε ΟΧΙ, θα σας ενδιέφερε μελλοντικά να χρησιμοποιήσετε εφαρμογή ΕΠ κατά τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας;

- α) καθόλου
- β) λίγο
- γ) αρκετά
- δ) πολύ
- ε) πάρα πολύ

Να αιτιολογήσετε σύντομα την απάντησή σας.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

9. Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ Κώδικες QR σε οποιαδήποτε διδασκαλία σας;

ΝΑΙ

ΟΧΙ

10. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, πόσες φορές (περίπου) κατά τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου έχετε χρησιμοποιήσει τους Κώδικες QR κατά τη διδασκαλία σας; Να επιλέξετε μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις.

- α) μία φορά
- β) δύο φορές
- γ) τρεις έως τέσσερις φορές
- δ) περισσότερες φορές

11. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, ποιες από τις παρακάτω δυσκολίες αντιμετωπίσατε, χρησιμοποιώντας τους Κώδικες QR κατά τη διδασκαλία σας; Μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μία απάντηση.

- α) Προβλήματα εξοπλισμού
- β) Αδυναμία σύνδεσης στο διαδίκτυο
- γ) Δυσκολίες στη λειτουργία χρήσης – πλοήγησης
- δ) Δυσκολίες στη σάρωση των κωδίκων
- ε) Άλλο: Προσδιορίστε.....

12. Αν απαντήσατε ΟΧΙ, θα σας ενδιέφερε μελλοντικά να χρησιμοποιήσετε τους Κώδικες QR κατά τη διδασκαλία σας;

- α) καθόλου
- β) λίγο
- γ) αρκετά
- δ) πολύ
- ε) πάρα πολύ

Να αιτιολογήσετε σύντομα την απάντησή σας.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

13. Έχετε χρησιμοποιήσει Κώδικες QR κατά τη διδασκαλία λογοτεχνικών κειμένων;

ΝΑΙ

ΟΧΙ

14. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, πόσες φορές (περίπου) κατά τη διάρκεια ενός σχολικού τετραμήνου έχετε χρησιμοποιήσει τους Κώδικες QR κατά τη διδασκαλία λογοτεχνικών κειμένων; Να επιλέξετε μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις.

- α) μία φορά
- β) δύο φορές
- γ) τρεις έως τέσσερις φορές
- δ) περισσότερες φορές

15. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, ποιες δυσκολίες αντιμετωπίσατε, χρησιμοποιώντας τους Κώδικες QR κατά τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας;

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

16. Αν απαντήσατε ΟΧΙ, θα σας ενδιέφερε μελλοντικά να χρησιμοποιήσετε τους Κώδικες QR κατά τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας;

- α) καθόλου
- β) λίγο
- γ) αρκετά
- δ) πολύ

ε) πάρα πολύ

Να αιτιολογήσετε σύντομα την απάντησή σας.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### **Γ' ΕΝΟΤΗΤΑ: Το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική για το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας**

1. Έχετε παρακολουθήσει κάποια σχετική επιμόρφωση πάνω στις διδακτικές τεχνικές και ιδιαίτερα στο Παιχνίδι Ρόλων;

ΝΑΙ

ΟΧΙ

2. Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική στο μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας;

ΝΑΙ

ΟΧΙ

3. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, πόσες φορές (περίπου) έχετε χρησιμοποιήσει το Παιχνίδι Ρόλων ως διδακτική τεχνική;

α) μία φορά

β) δύο φορές

γ) τρεις έως τέσσερις φορές

δ) περισσότερες φορές

4. Αν απαντήσατε ΝΑΙ, έχετε αντιμετωπίσει δυσκολίες;

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

4. Αν απαντήσατε ΟΧΙ, θα σας ενδιέφερε να το κάνετε;

- α) καθόλου
- β) λίγο
- γ) αρκετά
- δ) πολύ
- ε) πάρα πολύ

Να αιτιολογήσετε σύντομα την απάντησή σας.

.....

.....

.....

.....

.....

**Δ' ΕΝΟΤΗΤΑ: Μαθησιακά οφέλη**

1.Θεωρείτε ότι υπάρχουν μαθησιακά/γνωσιακά οφέλη από τη χρήση εφαρμογών ΕΠ και συγκεκριμένα των Κωδικών QR κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας;

.....

.....

.....

.....

.....

2.Θεωρείτε ότι υπάρχουν άλλα οφέλη, πλην των μαθησιακών/γνωσιακών, από τη χρήση εφαρμογών ΕΠ κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας;

.....

.....

.....

.....

.....

3.Σε ποιο βαθμό θεωρείτε ότι μπορεί να συμβάλει η χρήση εφαρμογών ΕΠ στον εμπλουτισμό των λογοτεχνικών κειμένων του σχολικού βιβλίου;

.....

.....

.....

.....

.....

## Παράρτημα Δ – Άλλα εργαλεία συλλογής δεδομένων

### ΕΓΓΡΑΦΟ 1΄ ΛΕΠΤΟΥ



Εχετε ένα λεπτό, για να απαντήσετε στις ερωτήσεις:

**1. Ποιο είναι το πιο σημαντικό πράγμα που μάθατε σήμερα παίζοντας το Παιχνίδι Ρόλων;**

**2. Σας άρεσε το Παιχνίδι Ρόλων που παίζατε σήμερα με τη βοήθεια των Κωδίκων QR; Αν όχι τι δε σας άρεσε; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.**

## ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

**Μάθημα:** Νεοελληνική Λογοτεχνία

**Τάξη:** Β΄ Γυμνασίου

**Τμήμα:**

**Σύνολο μαθητών/-τριών:**

**Ιδιότητα παρατηρήτριας:** Φιλολόγος που διδάσκει το μάθημα στη συγκεκριμένη τάξη

Να απαντήσετε σε καθεμιά από τις επισημάνσεις που ακολουθούν χρησιμοποιώντας την παρακάτω κλίμακα διαβάθμισης και κυκλώνοντας τον αντίστοιχο αριθμό ανάλογα με το βαθμό συμφωνίας σας: **1=διαφωνώ απόλυτα, 2=μάλλον διαφωνώ, 3=ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ, 4=μάλλον συμφωνώ, 5= συμφωνώ απόλυτα.**

### **1. Οι στόχοι των διδακτικών δραστηριοτήτων φαίνονται προσανατολισμένοι ...**

α) στην προσέγγιση της έννοιας του ξένου (πρόσφυγας-μετανάστης) με βάση λογοτεχνικά κείμενα από το σχολικό βιβλίο.	1	2	3	4	5
β) στην ανάπτυξη της κρίσης των μαθητών/-τριών απέναντι στο τρέχον κοινωνικό ζήτημα της ξενοφοβίας.	1	2	3	4	5
γ) στην απόκτηση θετικής στάσης απέναντι στην έννοια του ξένου.	1	2	3	4	5
δ) στη μάθηση μέσα από την επικοινωνία και τη συνεργασία.	1	2	3	4	5
ε) στην καλλιέργεια θετικής στάσης προς την ανάγνωση λογοτεχνικών βιβλίων.	1	2	3	4	5
στ) στην αξιοποίηση διερευνητικών διαδικασιών για την προσέγγιση του θέματος της ξενοφοβίας.	1	2	3	4	5
ζ) στην εξοικείωση των μαθητών/-τριών με τις νέες τεχνολογίες και συγκεκριμένα με τους Κώδικες QR.	1	2	3	4	5

**Σχόλια που πιστοποιούν αυτά που παρατηρήθηκαν:**

---

---



---

---

---

---

**2. Το εκπαιδευτικό υλικό που χρησιμοποιήθηκε με τη βοήθεια των Κωδίκων QR είχε**

**ως σκοπό:**

- |  |   |   |   |   |   |
|--|---|---|---|---|---|
| α) να παρουσιαστεί καλύτερα η έννοια του ξένου και να γίνει πιο κατανοητή.   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| β) να το επεξεργαστούν οι μαθητές/-τριες ομαδικά, για να προετοιμάσουν τα επιχειρήματά τους για το παιχνίδι ρόλων. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| γ) να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών/-τριών και να διευκολύνει τη συμμετοχή τους.                             | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| δ) να διαφωτίσει περισσότερο τους/τις μαθητές/-τριες για το κοινωνικό ζήτημα της ξеноφοβίας.                       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ε) να υποστηρίξει την ομαδική/συνεργατική εργασία των μαθητών/-τριών.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

**Σχόλια που πιστοποιούν αυτά που παρατηρήθηκαν:**

---

---

---

---

**3. Κατά την εμπλοκή τους στη μαθησιακή διαδικασία, οι μαθητές/-τριες έδειξαν**

**διάθεση:**

- |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|
| α) να εκφράζουν ελεύθερα προσωπικές απόψεις, απορίες, ή/και αντιρρήσεις, χωρίς να φοβούνται το ενδεχόμενο του λάθους. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| δ) να εκφράζουν τη σκέψη τους τεκμηριωμένα και με κριτικό τρόπο.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ε) να λένε αυτό που οικοδομήθηκε μέσα από τη συνεργασία με τους/τις συμμαθητές/-τριες τους.                           | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| δ) να σέβονται τη γνώμη των άλλων.  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

**Σχόλια που πιστοποιούν αυτά που παρατηρήθηκαν:**

---

---

---

---

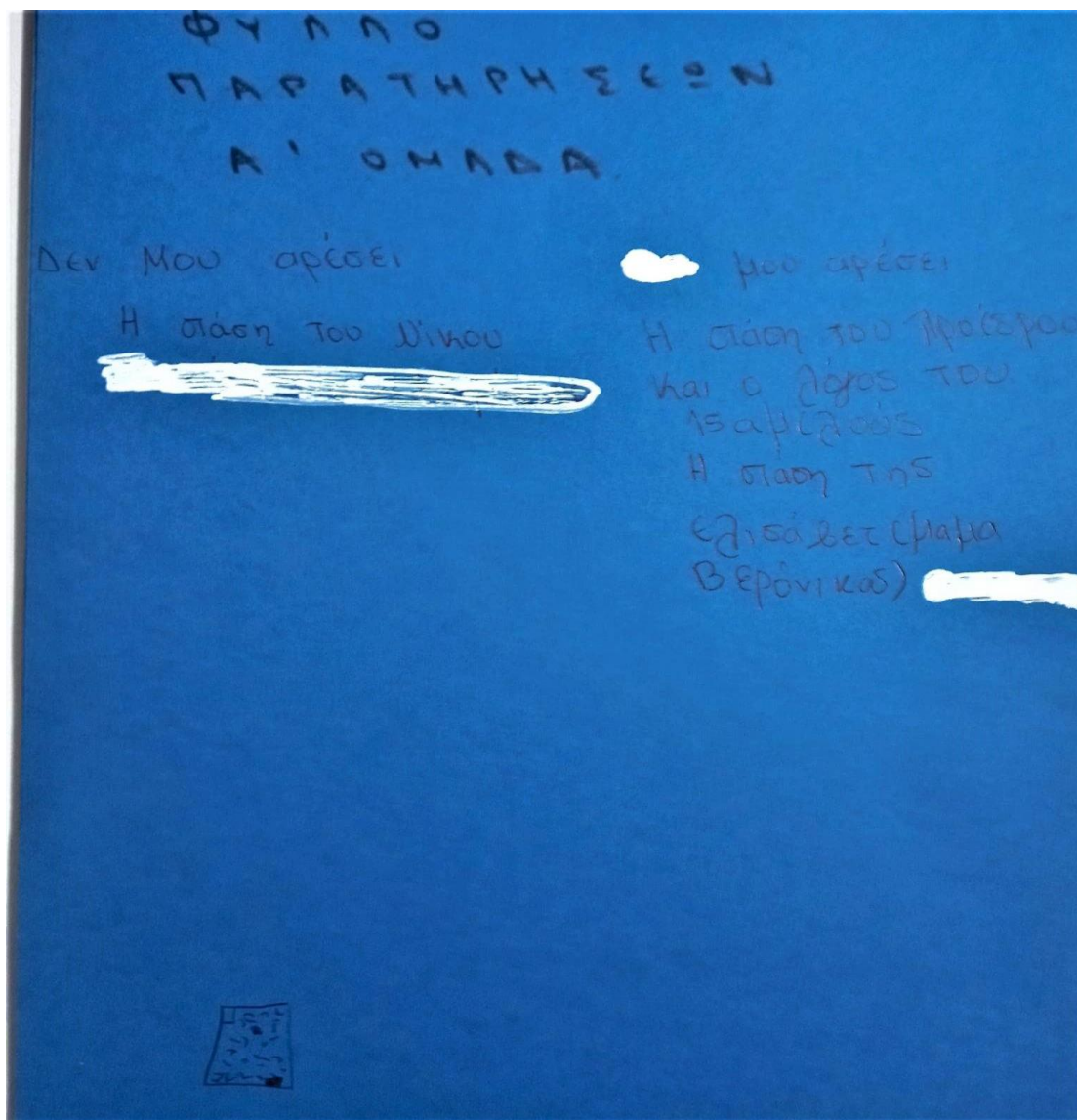
---

---

---

## Παράρτημα Ε – Φύλλα Παρατήρησης από τα Παιχνίδια Ρόλων

### 1<sup>ο</sup> Παιχνίδι Ρόλων



# ΦΥΛΛΟ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΩΝ Β' ΟΜΑΔΑ

Ο ρόλος του Διευθυντή ήταν ρεαλιστικός. Τα επιχειρήματα του Νικου ήταν πεσμένα

Ο Διευθυντής πρόηκε να είναι ευγενικός και να καταλάβει την θέση

Οι ρόλοι ήταν φανερά πόσο ρεαλιστικοί επειδή όλα αυτά τα γεγονότα και τα λόγια που ακούστηκαν, ακούγονται κι στην πραγματική ζωή



# ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ Γ' ΟΜΑΔΑ

Βερόνικα εξέφρασε άωσια και άρρωστα το πρόβλημα της

ο πρόεδρος ται βρετανισι άρεα τινάσε μετα και παζε άκματ άαση

Όμιλος άξενης μη άπικειμενικος χι άρε άαση  
Ειχεραζε άλληθνητες άπώαεις. Πρασση θ  
να το πονζει υπερ άνα. εαα

ΦΥΛΛΟ  
ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΩΝ  
Δ' ΟΜΑΔΑ

ΦΥΛΛΟ  
ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΩΝ  
Ε' ΟΜΑΔΑ.

Συμπεράσματα

Ο Νικόλαος έχει αδικο διοτι ολα οι άνθρωποι  
χρονν τα ιδια δικαιωματα

Ο Γανταλ είναι καλα που υποστηριζει τα παιδια.



## 2° Παιχνίδι Ρόλων

### ΦΥΛΛΟ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ Α' ΟΜΑΔΑ

Μου αρέσει η σκηνή του κυρίου Μ., ~~του~~ του  
<sup>Γένου</sup>  
~~του~~ επιβάτη

Μου αρέσει ο τρόπος που αναπαριστάνει τους  
χαρακτήρες της ιστορίας

Δεν μου αρέσει η σκηνή του ελληνικού επιβάτη

Μου αρέσει ο τρόπος εκφράσης των παιδιών.



## ΦΥΛΛΟ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ Β' ΟΜΑΔΑ

Ο Έλληνας επιβάτης είναι εγωκεντρικός και ρατσιστής απέναντα στους ξένους παρόλα αυτά τα επιχειρήματα ήταν δυνατά.

Ο Δημοσιογράφος φέρθηκε σωστά και δίκαια

Ο Ξένος εξέφρασε ρεαλιστικά τα συναισθήματά του, έζη αισιοδοξία και πίστη για ένα καλύτερο μέλλον

Ο Ξένος επιβάτης δεν θα πρέπει να πάρει την θέση του κυρίου Μ. άσχετα με την εθνικότητα ή της αρχής του.

## ΦΥΛΛΟ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ Γ' ΟΜΑΔΑ

Κύριος Μ.: Θα μπορούσε να εκφράσει περισσότερα παραδείγματα υπέρ του γένου, πρόσφυγα επιβάτη.

Ξένος επιβάτης: ειλικρινής, πληγωμένος, αποφασισμένος για να προσπαθήσει και να ζητήσει μια καλύτερη ζωή.

Δημοσιογράφος: ζωσιός, ευσυνείδητος

ΦΥΛΛΟ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ  
Ε' ΟΜΑΔΑ

Όλοι ήταν ρεαλιστικοί και οργανωμένοι.