

WILLIAM LITTLEWOOD
Communicative Language Teaching. An Introduction.
Cambridge, Cambridge University Press, 1981
(απόδοση Α.Χατζηδάκη)

1. ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Ο Littlewood διακρίνει τις επικοινωνιακές δραστηριότητες σε ‘functional communication activities’ [δραστηριότητες λειτουργικής επικοινωνίας] και σε ‘social interaction activities’ [δραστηριότητες κοινωνικής αλληλεπίδρασης]

Α. Οι ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ δίνουν έμφαση στην **προώθηση της λειτουργικότητας (αποτελεσματικότητας) στην επικοινωνία**. Για παράδειγμα, ασκούν τον σπουδαστή να χρησιμοποιήσει τη γλώσσα-στόχο σε περιπτώσεις όπου καλείται να επιλύσει ένα πρόβλημα ή να ανταλλάξει πληροφορίες, με όσες γνώσεις και δεξιότητες διαθέτει στη γλώσσα-στόχο. Ο στόχος δηλαδή δεν είναι να εκφραστούν με κάποιες συγκεκριμένες γραμματικές δομές ή συγκεκριμένο λεξιλόγιο. Δεν ενδιαφερόμαστε καν για το αν κάνουν γραμματικά ή συντακτικά λάθη στην προφορική έκφραση. Ο βασικός σκοπός της δραστηριότητας είναι να προσπαθήσουν να χρησιμοποιήσουν ό,τι ξέρουν από τη γλώσσα-στόχο προκειμένου να περάσουν ένα μήνυμα, να γίνουν κατανοητοί.

Β. Οι ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ, εκτός από τη λειτουργία διαφόρων γλωσσικών δομών, δίνουν έμφαση και στην κοινωνική σημασία τους. Ο ικανός χρήστης μιας ξένης γλώσσας διαλέγει τύπους και δομές που να είναι λειτουργικές για το μήνυμα που θέλει να μεταδώσει, αλλά και κατάλληλες για την κοινωνική κατάσταση στην οποία γίνεται η επικοινωνία. Μπορούμε, λοιπόν, να επινοήσουμε επικοινωνιακές δραστηριότητες οι οποίες να δίνουν έμφαση τόσο στις λειτουργικές όσο και στις κοινωνικές όψεις της επικοινωνίας. Σε αυτές ο σπουδαστής θα προσπαθεί να μεταδώσει ένα μήνυμα όσο πιο αποτελεσματικά μπορεί αλλά ταυτόχρονα θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη του το κοινωνικό περιβάλλον της συγκεκριμένης επικοινωνίας και τις απαιτήσεις του.

Λόγω των περιορισμών που τίθενται σε μια διδασκαλία σε τάξη, οι ανάγκες αυτές εξυπηρετούνται καλύτερα από παιχνίδια ρόλων και προσομοιώσεις καταστάσεων (βλ. παρακάτω). Η επιτυχία της δραστηριότητας μετριέται όχι μόνο με το πόσο αποτελεσματικά έγινε η χρήση της γλώσσας-στόχου, αλλά και με την καταλληλότητα των τύπων και των δομών που χρησιμοποιήθηκαν. Στα πρώιμα στάδια εκμάθησης της γλώσσας, αυτή η καταλληλότητα αφορά κυρίως την ακρίβεια στην προφορά και στη γραμματική. Αργότερα, όμως, θα γίνει πιο σύνθετη. Ο σπουδαστής θα πρέπει να είναι σε θέση να χρησιμοποιεί τύπους και δομές ανάλογα με την κοινωνική κατάσταση (οικειότητα # τυπικότητα/επισημότητα, είδος λόγου, κλπ).

Τα δυο αυτά είδη επικοινωνιακών δραστηριοτήτων, επισημαίνει ο Littlewood, δεν είναι εντελώς διαφορετικά πράγματα. Πρέπει να τα δούμε ως τα δύο άκρα ενός συνεχούς, πάνω στο οποίο τοποθετούνται διάφορες δραστηριότητες με διαφορετική έμφαση κάθε φορά. Στο ένα άκρο θα συναντήσουμε δραστηριότητες όπου το κύριο βάρος είναι στη λειτουργικότητα (και δεν μας ενδιαφέρει καθόλου η ακρίβεια) και στο άλλο δραστηριότητες όπου απαιτείται πλήρης ικανοποίηση των κοινωνικών συμβάσεων για την επικοινωνία.

2. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

2.0. Οι δραστηριότητες που παρουσιάζονται εδώ αφορούν τη χρήση της γλώσσας:

(α) για να μεταδώσουμε πληροφορίες και

(β) για να επεξεργαστούμε πληροφορίες (να τις συζητήσουμε, να τις αξιολογήσουμε), έτσι ώστε να επιτευχθεί ένα πρακτικό αποτέλεσμα.

Προκειμένου να μεταδώσουμε πληροφορίες στο άλλο μέλος του επικοινωνιακού ζεύγους πρέπει να συνεργαστούμε μαζί του. Αυτή η συνεργασία μπορεί να υπόκειται σε περιορισμούς ή όχι. Προκύπτουν έτσι, τέσσερις κατηγορίες, σύμφωνα με τον Littlewood:

- Μετάδοση πληροφοριών με περιορισμούς στη συνεργασία
- Μετάδοση πληροφοριών χωρίς περιορισμούς στη συνεργασία
- Μετάδοση και επεξεργασία πληροφοριών
- Επεξεργασία πληροφοριών

2.1. Μετάδοση πληροφοριών με περιορισμούς στη συνεργασία

Αυτού του τύπου οι δραστηριότητες έχουν πάντα το ίδιο βασικό σενάριο: ο ένας μαθητής (ο Α) διαθέτει πληροφορίες τις οποίες ένας άλλος μαθητής (ο Β) ή μια ομάδα μαθητών πρέπει να ανακαλύψει. Ο Α δεν μπορεί να δώσει πληροφορίες ελεύθερα παρά μόνο απαντώντας σε συγκεκριμένου τύπου ερωτήσεις, λόγου χάρη, ερωτήσεις που επιδέχονται ως απάντηση *Ναι* ή *Όχι*. Ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να χρησιμοποιούν συγκεκριμένες γλωσσικές δομές, ώστε να ασκηθούν σε συγκεκριμένα γραμματικά φαινόμενα.

1. **Βρίσκω τη σωστή εικόνα:** Ο Α έχει ένα σετ τριών -έξη φωτογραφιών που δείχνουν λ.χ. ένα δωμάτιο. Οι φωτογραφίες διαφέρουν μεταξύ τους ως προς ορισμένα σημεία. Ο Β έχει στα χέρια του μία φωτογραφία από το σετ του Α, που τράβηξε μόνος του από ένα αντίγραφο του σετ ή την οποία του έδωσε ο δάσκαλος. Ο Α πρέπει να βρει σε ποια από τις δικές του φωτογραφίες αντιστοιχεί η φωτογραφία του Β, κάνοντας τις κατάλληλες ερωτήσεις. Μπορεί να είναι ερωτήσεις του τύπου «Τι χρώμα είναι ...;» ή «Πού βρίσκεται το ...;», «Πόσα ... έχει το δωμάτιο/υπάρχουν στο δωμάτιο;» αλλά και ερωτήσεις στις οποίες ο Β να απαντά μόνο με *Ναι* και *Όχι*.
2. **Βρίσκω το ζευγάρι μου.** Η δραστηριότητα αυτή οδηγεί στη χρήση της γλώσσας με ανάλογο τρόπο αλλά αυτή τη φορά κάθε μαθητής πρέπει να ρωτήσει αρκετό ή άλλους για να βρει αυτόν με τον οποίο ταιριάζει/ «είναι ζευγάρι». Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των πέντε. Ο δάσκαλος δίνει στους τέσσερις από μία φωτογραφία ή εικόνα με παρόμοια θέματα ή αντικείμενα (λ.χ. εργαλεία, τύπους σπιτιών, έπιπλα, ρούχα κλπ). Ο πέμπτος μαθητής παίρνει μια φωτογραφία ή εικόνα ίδια με αυτήν κάποιου από τους τέσσερις μαθητές. Ο μαθητής αυτός θα πρέπει με κατάλληλες ερωτήσεις να βρει ποια ονομασία η φωτογραφία είναι ίδια με τη δική του (σενάριο 'ντετέκτιβ').

Μία παραλλαγή αυτής της δραστηριότητας λέγεται «*Βρες τον χαμένο φίλο σου*». Ο δάσκαλος μοιράζει σε όλη την τάξη φωτογραφίες ή σκίτσα κάποιου προσώπου, έτσι ώστε να υπάρχουν δύο αντίγραφα για κάθε σκίτσο. Το ένα αντίγραφο λέει στον μαθητή όα πρέπει να ψάξει για το πρόσωπο που εμφανίζεται στο σκίτσο. Το άλλο

αντίγραφο γράφει ότι, αυτός που το κρατάει, υποτίθεται ότι είδε αυτό το πρόσωπο σε ένα συγκεκριμένο μέρος μία συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Ο μαθητής που ψάχνει πρέπει να ανακαλύψει τον μαθητή που έχει το 'ζευγάρι' της κάρτας του και να ανακαλύψει με τις κατάλληλες ερωτήσεις πότε και πού είδε το πρόσωπο της κάρτας για τελευταία φορά. Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να παιχτεί και ως αστυνομική έρευνα για έναν κακοποιό.

Μια άλλη παραλλαγή στηρίζεται στη μετάδοση πληροφοριών με μορφή κειμένου και όχι οπτικών δεδομένων. Για παράδειγμα, στην κάρτα μπορεί να μην υπάρχουν σκίτσα προσώπων αλλά πληροφορίες για τον τόπο διαμονής, για την εργασία ή τις συνήθειες κάποιου. Ο μαθητής που παίζει τον ντετέκτιβ θα προσπαθήσει να εντοπίσει τον μαθητή που κρατά μια κάρτα με τα αντίστοιχα στοιχεία.

3. **Βρίσκω τη σειρά των γεγονότων ή τόπους.** Ο μαθητής Α έχει ένα σετ από φωτογραφίες που δείχνουν μια αλληλουχία γεγονότων. Είναι αριθμημένες από το 1 έως το 6, λ.χ. Ο Β έχει ένα ίδιο σετ αλλά πρέπει να ανακαλύψει με ποια σειρά βρίσκονται οι φωτογραφίες στο σετ του Α, ώστε να τις βάλει και αυτός στην ίδια σειρά.

Αντί για τη σειρά των γεγονότων, μπορεί να χρειαστεί να ανακαλύψει τοποθεσίες. Ο Α έχει ένα χάρτη μιας πόλης και εκεί επάνω σημειώνει διάφορα κτίρια ή πρόσωπα. Ο Β έχει το ν ίδιο χάρτη και πρέπει να βρει πού έχει βάλει ο Α τα συγκεκριμένα κτίρια ή πρόσωπα. Το ίδιο μπορεί να γίνει με σχέδιο σπιτιού και αντικείμενα ή έπιπλα. Ακόμη, αυτό που ψάχνει να βρει ο Β μπορεί να είναι μία δραστηριότητα, λ.χ. «πού διαβάζει ο Γιάννης;», «πού παίζουν τα παιδιά;» ώστε να είναι λίγο πιο σύνθετη η γλώσσα που απαιτείται.

4. **Βρίσκω τις πληροφορίες που λείπουν.** Ο Α έχει στα χέρια του έναν πίνακα με διάφορες πληροφορίες γύρω από ένα θέμα, λ.χ. χιλιομετρικές αποστάσεις ανάμεσα σε πόλεις, τις ήττες και τις νίκες μιας ποδοσφαιρικής ομάδας, ωράρια τρένων κλπ. ορισμένα στοιχεία όμως λείπουν από τον πίνακα. Ο Β έχει τον ίδιο πίνακα στον οποίο όμως λείπουν άλλες πληροφορίες. Οι δυο σπουδαστές θα πρέπει να συνεργαστούν για να συμπληρώσουν τους πίνακες τους. Ίσως μάλιστα είναι καλύτερα να ρωτάει πρώτα ο ένας για να συμπληρώσει τον πίνακά του και μετά ο άλλος.

Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να γίνει και με άλλα δεδομένα, όχι απαραίτητα με τη μορφή πινάκων (λ.χ. με τον χάρτη μιας πόλης, από τον οποίο έχουν σβηστεί τα ονόματα κάποιων οδών ή κτιρίων). Μπορεί επίσης να βρίσκονται πληροφορίες λ.χ. για τα χόμπι κάποιου μέσα σε μια ιστοριούλα ή σε ένα διάλογο, την πλήρη μορφή του οποίου έχει μόνον ο ένας.

Ο δάσκαλος, προκειμένου να βοηθήσει τους μαθητές, μπορεί να τους δώσει ένα ενδεικτικό ερωτηματολόγιο με τις κατάλληλες ερωτήσεις.

5. **Ανακαλύπτω 'μυστικά'.** Ένας μαθητής υποτίθεται ότι έχει κάποιο μυστικό που η υπόλοιπη τάξη πρέπει να ανακαλύψει κάνοντάς του ερωτήσεις, λχ. τι δουλειά κάνει, ποιο είναι το χόμπι του ή σε ποια χώρα ταξίδεψε πρόσφατα. Οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες ώστε να απαντώνται με ένα *Ναι* ή *Όχι* και για να γίνει πιο ενδιαφέρουσα η δραστηριότητα, συνήθως υπάρχει ένα όριο στον χρόνο και στον αριθμό των ερωτήσεων.

Οργάνωση της τάξης

Κάθε μαθητής ωφελείται περισσότερο εάν οι δραστηριότητες αυτές γίνουν σε ζευγάρια. Ωστόσο, εάν η τάξη δεν είναι συνηθισμένη σε εταιρική εργασία ή εάν υπάρχει έλλειψη υλικών, μπορούν αυτές οι δραστηριότητες να τροποποιηθούν ώστε να συμμετέχει όλη η τάξη ή να γίνονται σε ομάδες των πέντε έως έξι ατόμων. Για να γίνει η δραστηριότητα πιο ενδιαφέρουσα, μπορεί να δηλώσει ο δάσκαλος ό π κερδίζει ο μαθητής ή η ομάδα που θα πετύχει τον στόχο της με τις λιγότερες ερωτήσεις. Έτσι εισάγεται και το στοιχείο του συναγωνισμού.

Τέλος, πρέπει να γίνει αντιληπτό ότι αυτού του τύπου **οι δραστηριότητες έχουν υψηλό βαθμό ελέγχου** και αποτελούνται βασικά από ερωταποκρίσεις. Γι αυτό **καλό είναι να χρησιμοποιούνται με μέτρο**, ώστε να μη χαθεί το ενδιαφέρον των μαθητών. Έπειτα, αν και τις αποκαλούμε επικοινωνιακές, στην πραγματικότητα δεν μοιάζουν με τις πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας.

2.2. Μετάδοση πληροφοριών χωρίς περιορισμούς στη συνεργασία

Οι παραπάνω δραστηριότητες μπορούν να οργανωθούν κατά τέτοιο τρόπο ώστε να επιτρέπεται στους συμμετέχοντες να επικοινωνούν ελεύθερα μεταξύ τους. Από τη μία, αυτό μπορεί να κάνει κάποιες δραστηριότητες πιο εύκολες. Από την άλλη, επιτρέπει τη χρήση περισσότερων και πιο σύνθετων γλωσσικών δομών και στοιχείων. Τώρα, η επιτυχία της δραστηριότητας δεν εξαρτάται μόνο από την ικανότητα του ενός να κάνει τις κατάλληλες ερωτήσεις αλλά και από την ικανότητα του άλλου, που έχει τις πληροφορίες, να μεταδίδει αυτές τις πληροφορίες με σωστό τρόπο.

1. **Μετάδοση πληροφοριών για σχήματα και εικόνες.** Ο ένας μαθητής, Α, διαθέτει για παράδειγμα μια εικόνα που δείχνει ένα δωμάτιο, ένα τοπίο, ένα δρόμο της πόλης κλπ. θα πρέπει να καθοδηγήσει τον Β, που έχει μία όμοια εικόνα αλλά με ελλείψεις, ώστε να συμπληρώσει τα κενά.
2. **Μετάδοση πληροφοριών για κατασκευή μοντέλων.** Πρόκειται για μια παραλλαγή της παραπάνω. Ο Ο ένας μαθητής, Α, παίρνει τουβλάκια, Lego κλπ και κάνει μια κατασκευή. Στη συνέχεια, πρέπει να καθοδηγήσει τον Β ώστε να φτιάξει το ίδιο πράγμα. Φυσικά, ο Β δε θα βλέπει τι κάνει ο Α, ώστε να βασίζεται μόνο στις οδηγίες που θα του δίνει προφορικά ο Α. Μία άλλη δραστηριότητα που μπορεί να γίνει με αυτόν τον τρόπο είναι η προετοιμασία ενός γεύματος.
3. **Ανακάλυψη διαφορών.** Οι δυο μαθητές παίρνουν από μία εικόνα. Οι εικόνες τους είναι όμοιες εκτός από ορισμένες διαφορές (λ.χ. στη μία ένας άνθρωπος μπορεί να καπνίζει και στην άλλη όχι, το αυτοκίνητο να βρίσκεται μέσα στο γκαράζ και στην άλλη έξω από αυτό, κ.ο.κ.) Χωρίς να βλέπουν ο ένας την εικόνα του άλλου πρέπει να συζητήσουν για το τι βλέπουν ώστε να ανακαλύψουν τις διαφορές.

Σε αυτού του τύπου τις δραστηριότητες, σε σχέση με την προηγούμενη κατηγορία (2.1), φαίνεται πιο καθαρά ότι η έμφαση είναι στη «μετάδοση μηνύματος για κάποιον σκοπό». Επειδή η επικοινωνία που προκύπτει είναι πιο δημιουργική και απρόβλεπτη, οι μαθητές θα βρεθούν στην ανάγκη να εκφράσουν πράγματα για τα οποία δεν έχουν ακόμη μάθει τους κατάλληλους γλωσσικούς τύπους. Αυτό σημαίνει ότι θα χρειαστεί να επιστρατεύσουν ένα ευρύτερο φάσμα επικοινωνιακών στρατηγικών για να μεταδώσουν το μήνυμα. Επίσης, αυτό σημαίνει ότι πολλοί από τους τύπους ή τις δομές που θα χρησιμοποιήσουν δεν θα είναι

γραμματικά ορθοί. Αυτές οι αδυναμίες μπορούν να δώσουν στο δάσκαλο να καταλάβει τι πρέπει να διδαχτεί ή να επαναληφθεί. Ωστόσο, μπορεί να τις δει και ως ένα φυσιολογικό και αποδεκτό χαρακτηριστικό μιας περίπτωσης επικοινωνίας στην οποία ο ομιλητής δεν ενδιαφέρεται τόσο για την γραμματική ορθότητα όσο για την επίτευξη του επικοινωνιακού στόχου.

2.3. Μετάδοση και επεξεργασία πληροφοριών

Στις δραστηριότητες που παρουσιάστηκαν μέχρι τώρα, ο στόχος ήταν να μεταδοθούν πληροφορίες γύρω από γεγονότα. Σε αυτές που θα συζητηθούν εδώ, προστίθεται μία ακόμη διάσταση: οι μαθητές όχι μόνο θα προσπαθήσουν να ανακαλύψουν πληροφορίες που διαθέτουν άλλοι μαθητές αλλά θα πρέπει να τις αξιολογήσουν ή να τις συζητήσουν προκειμένου να λύσουν ένα πρόβλημα. Αυτό έχει τις εξής συνέπειες:

- Το φάσμα των επικοινωνιακών λειτουργιών που προκύπτει διευρύνεται
- Αυτό κάνει την επικοινωνία ακόμη πιο απρόβλεπτη. Όλο και περισσότερο, οι μαθητές θα πρέπει να επικοινωνήσουν σε περιστάσεις για τις οποίες δεν έχουν προετοιμαστεί.
- Υπάρχει μεγαλύτερο περιθώριο για διαφωνία και ανταλλαγή απόψεων.

Πολλές από τις δραστηριότητες αυτές λειτουργούν με τη λογική του 'παζλ' (Jigsaw): σε ένα ζεύγος ή σε μια ομάδα, κάθε μαθητής διαθέτει ένα τμήμα των πληροφοριών που χρειάζονται για να επιλυθεί ένα πρόβλημα.

1. **Βάζω στη σειρά τα γεγονότα.** Χρειάζεται μία εικονογραφημένη ιστορία που εκτυλίσσεται σε διαφορετικές καρτέλες. Κάθε μέλος της ομάδας παίρνει μία καρτέλα. Χωρίς να βλέπουν ο ένας την καρτέλα του άλλου, τα μέλη της ομάδας πρέπει με τη συζήτηση να καταλήξουν στη σωστή σειρά των γεγονότων.

A. Σε τέτοιες δραστηριότητες υπάρχουν δυο επίπεδα γλώσσας: Το ένα αφορά τη γλώσσα για την αφήγηση και την περιγραφή, και αυτήν ο δάσκαλος μπορεί σε κάποιο βαθμό να την ελέγξει κατά την επιλογή των εικόνων. Το άλλο αφορά τη γλώσσα που χρειάζεται για τη συζήτηση. Αυτή είναι πολύ πιο απρόβλεπτη. Ωστόσο, και εδώ μπορεί να παρέμβει ο δάσκαλος κάνοντας τις σχέσεις μεταξύ των γεγονότων λιγότερο ή περισσότερο σαφείς.

Παρόμοια δραστηριότητα μπορεί να γίνει και χωρίς εικόνες. Για παράδειγμα, μπορεί να κοπεί ένα κείμενο-αφήγηση μιας ιστορίας σε παραγράφους και οι μαθητές να μοιραστούν τις παραγράφους. Θα πρέπει να αποκαταστήσουν το αρχικό κείμενο συζητώντας για το ποια είναι η σωστή σειρά.

B. Μια παραλλαγή της δραστηριότητας αυτής, που είναι κατάλληλη για πιο προχωρημένους μαθητές, αφορά την κατάτμηση μιας σύντομης ιστορίας σε προτάσεις (λ.χ. μια ιστορία από το αστυνομικό δελτίο). Οι μαθητές θα πρέπει να προσέξουν ιδιαίτερα στη χρήση των αντωνυμιών και άλλων τέτοιων στοιχείων για να μπορέσουν να βάλουν στη σωστή σειρά το κείμενο.

Σε όλες αυτές τις δραστηριότητες, ο κάθε μαθητής μπορεί να δει μόνο μία εικόνα, καρτέλα με κείμενο ή πρόταση. Αλλιώς το πρόβλημα θα λυθεί με μεγάλη ευκολία.

2. **Μοιράζομαι τις πληροφορίες μου για να λύσω ένα πρόβλημα.** Υπάρχουν ποικίλες δραστηριότητες στις οποίες οι μαθητές χρειάζεται να συνδυάσουν τις πληροφορίες που έχουν για να επιλύσουν ένα πρόβλημα. Μερικά παραδείγματα:

[α] Ο μαθητής Α έχει στα χέρια του έναν πίνακα δρομολογίων με τις ώρες αναχώρησης και άφιξης λεωφορείων/τρένων από την πόλη Χ στην πόλη Ψ. Ο Β έχει έναν αντίστοιχο χάρτη που αφορά την πόλη Ψ και την πόλη Υ. Μαζί θα πρέπει να βρουν το συντομότερο ταξίδι με λεωφορείο/ τρένο από την πόλη Χ στην πόλη Υ. Φυσικά, δε θα μπορεί ο ένας να δει τον πίνακα του άλλου.

[β] Ο μαθητής Α έχει έναν χάρτη που απεικονίζει διάφορα αξιοθέατα. Ο μαθητής Β έχει έναν πίνακα με τις ώρες που είναι ανοικτά για το κοινό και μία λίστα με τα δρομολόγια των λεωφορείων. Μαζί θα πρέπει να οργανώσουν ένα πρόγραμμα που θα τους επιτρέψει να επισκεφτούν, π.χ., πέντε αξιοθέατα σε μία μέρα, περνώντας τουλάχιστον μισή ώρα στο καθένα.

[γ] Ένας στρατηγός (μαθητής Α) στο στρατόπεδο Χ μιλά στον ασύρματο με έναν άλλο στρατηγό (μαθητής Β) στο στρατόπεδο Υ. Θα πρέπει να ανακαλύψουν ένα πέρασμα ανάμεσα από ναρκοπέδια, φυσικά εμπόδια και περιπόλους του εχθρού, ώστε να έρθουν στρατιώτες από το στρατόπεδο Χ στο στρατόπεδο Υ. Ο καθένας τους διαθέτει έναν χάρτη που δείχνει ορισμένα αλλά όχι όλα τα εμπόδια. Κάποια υπάρχουν στον χάρτη του Α και κάποια στον χάρτη του Β. Άλλα υπάρχουν και στους δύο χάρτες. Θα πρέπει με τη συζήτηση και μόνο να βρουν ένα ασφαλές πέρασμα.

Υπάρχουν πολλές πιθανές παραλλαγές και ποικίλα σενάρια, όπου χρειάζεται να συνδυαστούν οι πληροφορίες που διαθέτουν όλα τα μέλη της ομάδας προκειμένου να βγει νόημα. (σελ.36) Πολλές από αυτές τις δραστηριότητες μπορούν να οργανωθούν σε δύο φάσεις. Πρώτα, οι μαθητές πρέπει να συγκεντρώσουν τις πληροφορίες και να τις καταγράψουν κάπου, λ.χ. σε ένα πίνακα ή σε ένα χάρτη. Αυτή η φάση θυμίζει τις δραστηριότητες που είδαμε στο 2.2. («βρίσκω τις πληροφορίες που λείπουν»). Στη συνέχεια, οι μαθητές καλούνται να λύσουν το πρόβλημα με βάση τις πληροφορίες που διαθέτουν τώρα. Έτσι, στο παράδειγμα [α], λ.χ., δε δίνουμε δύο διαφορετικούς πίνακες με τα ωράρια των τρένων αλλά ατελείς εκδοχές και των δύο πινάκων. Στην πρώτη φάση της δραστηριότητας, οι μαθητές μοιράζονται πληροφορίες ώστε ο καθένας να συμπληρώσει τον δικό του πίνακα. Στη δεύτερη φάση, θα συζητήσω για να λύσω το πρόβλημα. Αυτή η διάρθρωση κάνει τη δραστηριότητα λιγότερο απαιτητική, αφού επιτρέπει στους μαθητές να κατασκευάσουν μία βάση κοινών πληροφοριών πριν να αρχίσουν να επιλύουν το πρόβλημα.

Ο δάσκαλος μπορεί να οργανώσει έτσι τη δραστηριότητα ώστε μόνον μία λύση να είναι πιθανή ή να υπάρχουν δυο ή περισσότερες πιθανές λύσεις.

2.4. Μετάδοση και επεξεργασία πληροφοριών

Στην κατηγορία αυτή ανήκουν δραστηριότητες όπου δεν υπάρχει καθόλου ανάγκη να ανακαλύψουν οι μαθητές στοιχεία και πληροφορίες. Ό,τι χρειάζεται να γνωρίζουν, το ξέρουν από την αρχή. **Στόχος είναι να συζητήσουν και να αξιολογήσουν τα δεδομένα για να επιλέξουν μια πορεία δράσης που να λύνει ένα πρόβλημα.**

Οι δραστηριότητες αυτές δεν έχουν το χαρακτήρα του 'παιχνιδιού' που συναντάμε σε προηγούμενους τύπους. Αυτό μπορεί να κάνει τους μαθητές να βαριούνται πιο εύκολα. Ωστόσο, οι καταστάσεις αυτές θυμίζουν περισσότερο επικοινωνιακές περιστάσεις που συναντάμε στην πραγματική ζωή.

Για παράδειγμα, σε μια δραστηριότητα ο δάσκαλος φτιάχνει το εξής σενάριο: η ομάδα ετοιμάζεται να περάσει τρεις μέρες στο βουνό. Κάθε άτομο μπορεί να κουβαλήσει 10 κιλά βάρους σε εξοπλισμό. Δίνεται στους μαθητές μία λίστα με πιθανά αντικείμενα που θα τους χρειαστούν συν το βάρος το η . Οι μαθητές θα πρέπει να συζητήσουν και να αποφασίσουν τι θα πάρουν μαζί τους. Όταν όλες οι ομάδες καταλήξουν κάπου, θα πρέπει να παρουσιάσουν τις επιλογές τους στην τάξη και να είναι σε θέση να εξηγήσουν το γιατί πήραν το Χ και δεν πήραν κάτι άλλο.

Άλλες παραλλαγές: να αποφασίσουν πώς θα περνούσαν μία μέρα στην Αθήνα, έτσι ώστε να ικανοποιούνται τα ενδιαφέροντα όλων των μελών της ομάδας, τι δώρα θα έπαιρναν σε κάποια άτομα, χωρίς να ξεπεράσουν κάποιο χρηματικό ποσό και παίρνοντας υπόψη τους τις προτιμήσεις τους, κλπ.

Τέτοιες δραστηριότητες μπορούν να συνδεθούν και με πιο τυπικές μαθησιακές δραστηριότητες. Για παράδειγμα, κατά την επεξεργασία ενός κειμένου, μπορούμε να δώσουμε στους μαθητές ερωτήσεις στις οποίες υπάρχουν τουλάχιστον δύο εναλλακτικές απαντήσεις. Οι ομάδες θα πρέπει να συζητήσουν τις επιλογές που έχουν και να καταλήξουν σε μία απόφαση.

Οι δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων δεν χρειάζεται να είναι απομιμήσεις πραγματικών καταστάσεων που συμβαίνουν μέσα κι έξω από την τάξη. Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει τη φαντασία του για να διεγείρει το ενδιαφέρον των μαθητών. Για παράδειγμα, μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα σετ καρτών, η καθεμία από τις οποίες δείχνει ένα πρόσωπο ή ένα αντικείμενο. Κάθε μέλος της ομάδας παίρνει μία κάρτα στην τύχη. Η ομάδα στη συνέχεια θα πρέπει να επινοήσει μια ιστορία που να συνδέει όλα τα πρόσωπα και τα αντικείμενα που δείχνουν οι κάρτες των μελών της.

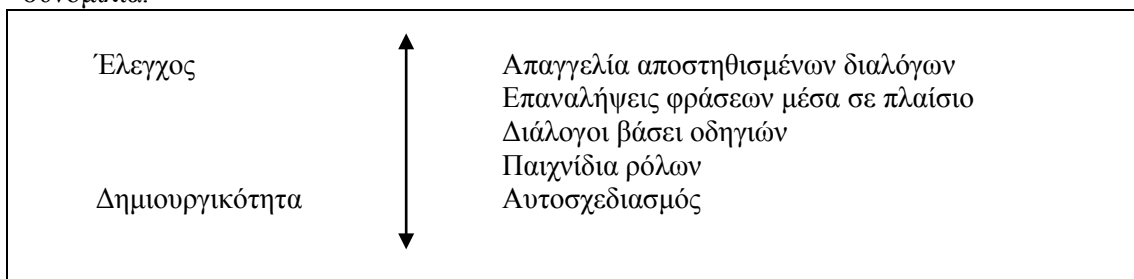
3. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ

3.1. Οι δραστηριότητες κοινωνικής αλληλεπίδρασης προσθέτουν μία επιπλέον διάσταση στις δραστηριότητες λειτουργικής επικοινωνίας: τη διάσταση του σαφώς καθορισμένου κοινωνικού πλαισίου. Αυτό σημαίνει ότι οι μαθητές πρέπει να δίνουν σημασία όχι μόνο στα λειτουργικά αλλά και στα κοινωνικά νοήματα που μεταφέρει η γλώσσα. Επίσης σημαίνει ότι αυτές οι δραστηριότητες θυμίζουν περισσότερο τα είδη περιστάσεων επικοινωνίας που θα αντιμετωπίσουν οι μαθητές ως χρήστες της γλώσσας-στόχου. Έξω από την σχολική τάξη, η γλώσσα δεν είναι μόνο ένα λειτουργικό εργαλείο αλλά και μία μορφή κοινωνικής συμπεριφοράς.

***** Σημείωση:** Οι δραστηριότητες αυτές έχουν νόημα κυρίως στην διδασκαλία μιας *Ξένης γλώσσας*, δηλαδή όταν ο σπούδαστής δεν ζει σε χώρα όπου αυτή η γλώσσα μιλιέται. Οι αλλοδαποί μαθητές στην Ελλάδα *έχουν τη δυνατότητα να εξοικειωθούν με τις κοινωνικές συμβάσεις στη χρήση της γλώσσας μέσω της αλληλεπίδρασης με τους ελληνόφωνους, την τηλεόραση κλπ.* Ωστόσο, **στα αρχικά στάδια της μάθησης της γλώσσας, ιδιαίτερα στην Τάξη Υποδοχής, είναι πολύ χρήσιμο να ασκούμε τους μαθητές μέσω τέτοιων δραστηριοτήτων, ώστε να αποκτήσουν μεγαλύτερη σιγουριά και ευχέρεια στην διεκπεραίωση των απλών και καθημερινών έστω καταστάσεων επικοινωνίας στις οποίες εμπλέκονται.**

3.2. ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΡΟΛΩΝ

Με αυτές τις τεχνικές οι μαθητές καλούνται να φανταστούν ότι βρίσκονται σε μια κατάσταση η οποία θα μπορούσε να συμβεί εκτός τάξης. Αυτή η κατάσταση μπορεί να είναι οτιδήποτε: από την απλή συνάντηση με έναν φίλο στο δρόμο μέχρι μία σύνθετη επαγγελματική συνομιλία.



Όλες αυτές οι δραστηριότητες συνεπάγονται την προσομοίωση, αλλά **διαφέρουν ως προς τον βαθμό ελέγχου του δασκάλου και δημιουργικότητας των μαθητών**. Στην απαγγελία διαλόγων που έχουν μάθει απέξω, οι μαθητές δεν έχουν κανένα έλεγχο στο τι λένε. Όταν ασκούνται σε συγκεκριμένες δομές (λ.χ. πώς να απαντούμε θετικά σε μια πρόταση: λ.χ. “*πάμε απόψε σινεμά;*”: «*ωραία ιδέα!*» ή «*αμέ!*» ή «*ευχαρίστως!*» κ.ο.κ.), πάλι μπορεί να παράγουν προτάσεις καινούριες για αυτούς αλλά στην ουσία βρίσκονται κάτω από τον στενό έλεγχο του δασκάλου. Αυτές είναι οι λεγόμενες «*προ-επικοινωνιακές δραστηριότητες*».

Τα όρια ανάμεσα στις προ-επικοινωνιακές και στις επικοινωνιακές δραστηριότητες βρίσκονται στους **διαλόγους βάσει οδηγιών**: ο δάσκαλος επιλέγει τα νοήματα που θα εκφραστούν αλλά όχι τη γλώσσα που θα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές για να τα εκφράσουν. Φυσικά, μπορεί να ασκήσει έμμεσο έλεγχο, εάν δώσει στους μαθητές τις κατάλληλες λέξεις ή δομές. Στις πιο δημοφιλείς μορφές παιχνιδιών ρόλων, ο δάσκαλος παρέχει ένα γενικό σενάριο, αλλά αφήνει τους μαθητές να καθορίσουν οι ίδιοι τη μορφή που θα πάρει η γλωσσική επικοινωνία.

3.2.1. Παιχνίδια ρόλων που στηρίζονται σε διαλόγους βάσει οδηγιών

Στους διαλόγους αυτούς δίνονται σε δυο μαθητές οδηγίες για να «παίξουν» έναν διάλογο. Λόγου χάρη, οι γραπτές οδηγίες μπορεί να έχουν ως εξής:

Μαθητής Α	Μαθητής Β
Συναντάς τον Β στο δρόμο. A: Χαιρέτησε τον Β B: A: Ρώτησε τον Β πού πηγαίνει B: A: Πρότεινε στον Β να πάτε κάπου μαζί B: A: Δέξου την πρόταση του Β B:	Συναντάς τον Α στο δρόμο. A: B: Χαιρέτησε τον Α A: B: Πες ότι πας μία βόλτα A: B: Απόρριψε την πρόταση του Α. Πρότεινε κάτι άλλο. A: B: Δείξε την ευχαρίστησή σου

Εάν οι οδηγίες είναι τυπωμένες σε διαφορετικές κάρτες και δε βλέπει ο ένας μαθητής τι γράφουν οι οδηγίες του άλλου, αυξάνεται η αβεβαιότητα και ο αυθορμητισμός, και η δραστηριότητα θυμίζει περισσότερο συνθήκες πραγματικής επικοινωνίας. Από την άλλη, οι οδηγίες που βλέπει ο κάθε μαθητής τον προσανατολίζουν ως προς το τι θα πει ο άλλος και μπορεί έτσι να προετοιμαστεί κατάλληλα. Έτσι, έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει γλωσσικές δομές και τύπους που θα δυσκολευόταν να αξιοποιήσει σε συνθήκες πλήρους αυθορμητισμού. Ο δάσκαλος έτσι μπορεί να χρησιμοποιήσει διαλόγους με οδηγίες προκειμένου να εκμειεύσει δομές και τύπους που μόλις δίδαξε ή που, σε άλλες συνθήκες, οι μαθητές του θα απέφευγαν να χρησιμοποιήσουν. Αυτή η χρήση τύπων σε ένα 'ημι-επικοινωνιακό' πλαίσιο βοηθάει τους μαθητές να προετοιμαστούν για να τους χρησιμοποιήσουν αργότερα σε μία εντελώς αυθόρμητη συνομιλία.[.....]

3.2.2. Παιχνίδια ρόλων που στηρίζονται στην παροχή οδηγιών και πληροφοριών

Στον παραπάνω τύπο δραστηριοτήτων οι συνεισφορές του κάθε συμμετέχοντα στη συζήτηση είναι απόλυτα προκαθορισμένες. Αυτό περιορίζει ασφυκτικά τη δημιουργικότητα των μαθητών. Εάν θέλουμε να δημιουργήσουμε ένα **πιο ευέλικτο πλαίσιο**, τότε δίνουμε σαφείς οδηγίες μόνον στον ένα μαθητή. Στον άλλο παρέχουμε πληροφορίες που του επιτρέπουν να απαντήσει με κατάλληλο τρόπο. Παράδειγμα:

Μαθητής Α: *Είσαι στο Ρέθυμνο, είναι Κυριακή και θέλεις να κάνεις μια εκδρομή έξω από την πόλη. Ενδιαφέρεσαι για τη λίμνη του Κουρνά, τις πηγές της Αργυρούπολης, τη Γεωργιούπολη, τη Μονή Αρκαδίου, το Πάνορμο. Πρέπει να επιλέξεις να πας σε ένα από αυτά τα μέρη. Ο συμμαθητής σου είναι υπάλληλος σε περίπτερο πληροφοριών του ΕΟΤ. Συγκέντρωσε πληροφορίες από αυτόν σχετικά με το:*

- *πώς μπορείς να πας στο μέρος που επέλεξες*
- *πόσο συχνή είναι η συγκοινωνία*
- *πόση ώρα διαρκεί η διαδρομή*
- *πού θα μπορούσες να γευματίσεις*
- *εάν μπορείς να κολυμπήσεις εκεί*

Μαθητής Β: *Είσαι υπάλληλος στο περίπτερο πληροφοριών του ΕΟΤ και δίνεις πληροφορίες στον Α βάσει των παρακάτω στοιχείων [πίνακας δρομολογίων λεωφορείων, φυλλάδιο με πληροφορίες για τις υποδομές των παραπάνω περιοχών κλπ]*

Σε μια τέτοια δραστηριότητα, η σειρά των ερωτήσεων δεν παίζει ρόλο. Ο μαθητής Α παίρνει την πρωτοβουλία και ο Β κυρίως ανταποκρίνεται στις ερωτήσεις ή στα θέματα που θίγει ο Α. Μπορεί ωστόσο να συνεισφέρει και αυτός κάτι που δεν προβλέπεται από τις οδηγίες του Α, ρωτώντας π.χ. τον Α εάν θα τον ενδιέφερε να δει κάποιο αρχαιολογικό χώρο.

Είναι αναμενόμενο ότι οι μαθητές θα δυσκολευτούν και θα κάνουν λάθη. Το σημαντικό όμως είναι να χρησιμοποιήσουν ό,τι γνωρίζουν για να εκφραστούν. Ο δάσκαλος μπορεί να παρατηρεί τους διαλόγους και να καταγράφει νοερά τα λάθη των μαθητών, χωρίς όμως να τους διακόπτει για να τους παράσχει τον σωστό τύπο.

3.2.3. Παιχνίδια ρόλων που στηρίζονται στην παροχή σεναρίου και επικοινωνιακών στόχων

Όσο προχωρά η γλωσσομάθεια των μαθητών, τόσο περισσότερη ελευθερία έκφρασης μπορεί να δίνεται στους μαθητές. Αυτό που ελέγχει ο δάσκαλος τώρα δεν είναι τόσο τα συγκεκριμένα νοήματα που πρέπει να μεταδώσουν οι μαθητές όσο τη γενικότερη κατάσταση ('σενάριο') και τους επικοινωνιακούς στόχους που πρέπει να επιτύχουν οι μαθητές με την επικοινωνία. Παράδειγμα:

Μαθητής Α. *Θέλεις να νοικιάσεις ένα διαμέρισμα για την οικογένειά σου (ζευγάρι με δυο παιδιά, ένα έξι ετών και ένα ενός έτους). Βρίσκεις μια αγγελία που κάνει λόγο για ένα διαμέρισμα 75 τετραγωνικών με δυο υπνοδωμάτια και παίρνεις τηλέφωνο. Σε ενδιαφέρει το σπίτι να έχει κεντρική θέρμανση και ντουλάπες. Μπορείς να διαθέσεις το πολύ 300 ευρώ.*

Μαθητής Β. *Είσαι ο ιδιοκτήτης ενός διαμερίσματος 75 τετραγωνικών. Το σπίτι δεν έχει κοινόχρηστα. Είναι αρκετά παλιό και, επειδή βρίσκεται πάνω στον κεντρικό δρόμο, έχει πολύ θόρυβο. Το διαμέρισμα έχει καλοριφέρ, δεν έχει όμως ντουλάπες. Το διαμέρισμα είναι πάνω από το δικό σου και δεν θέλεις φασαρία. Η τιμή που ζητάς είναι 350 ευρώ το μήνα.*

3.2.4. Παιχνίδια ρόλων με τη μορφή συζήτησης πάνω σε ένα θέμα

Αυτή η μορφή δραστηριοτήτων αποτελεί μια παραλλαγή της προηγούμενης. Πρόκειται για μια κατάσταση όπου συζητείται ένα θέμα από συμμετέχοντες με διαφορετικές απόψεις ή συμφέροντα. Όλοι γνωρίζουν κάποιες βασικές πληροφορίες. Στο τέλος της δραστηριότητας θα πρέπει να πάρουν μία συγκεκριμένη απόφαση ή να ψηφίσουν για το θέμα που τους απασχολεί.

Παράδειγμα: *Είστε μια ομάδα ανθρώπων που τους απασχολούν τα προβλήματα των ηλικιωμένων στη μικρή σας πόλη. Από δωρεές και φιλανθρωπικά παζάρια έχετε συγκεντρώσει 3.000 ευρώ. Μελετήστε τον ρόλο σας και αποφασίστε πώς είναι καλύτερα να διαθέσετε τα χρήματα αυτά.*

Μαθητής Α. *Ρόλος: Κατίνα Μαυρομάτη, 55 χρονών, ανύπαντρη, υπάλληλος ΔΕΗ. Πιστεύετε ότι θα πρέπει να αποτανθείτε σε κάποιο φιλανθρωπικό σωματείο έστω και για να πάρετε μια γνώμη.*

Μαθητής Β. *Ρόλος: Πατήρ Γεώργιος, 48 χρονών, ιερέας της ενορίας. Επιθυμείτε να δημιουργηθεί μία Λέσχη για Ηλικιωμένους που θα συναντάται στο χώρο δίπλα στο ναό. Κάποια από τα 3.000 ευρώ προέρχονται από φιλανθρωπικά παζάρια που διοργανώθηκαν από την ενορία.*

Μαθητής Γ. *Ρόλος: Δημήτρης Παπάς, 42 χρονών, διευθυντής του Δημοτικού σχολείου. Ενδιαφέρεστε να μάθουν οι μαθητές του σχολείου σας να νοιάζονται για τους ηλικιωμένους στην κοινότητα που ζουν.*

Μαθητής Δ. *Ρόλος: Ελένη Σχοινά, 68 χρονών, χήρα. Συνταξιούχος καθηγήτρια γαλλικών. Πιστεύετε ότι τα χρήματα θα πρέπει να διατεθούν για την ανακαίνιση μιας παλιάς βίλας η οποία να χρησιμοποιηθεί ως χώρος αναψυχής των ηλικιωμένων.*

Υπάρχουν και μεγαλύτερης κλίμακας 'παιχνίδια' στα οποία οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες για να επιλύσουν σύνθετα προβλήματα, όπως είναι η διοργάνωση ενός παραδοσιακού φεστιβάλ στην πόλη όπου ζουν ή το πώς οι επιζήσαντες ενός ναυαγίου θα οργανώσουν μια 'αποικία' σε ένα έρημο νησί στον ωκεανό.
