

Συνεργατικά Σχολικά Προγράμματα Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

Επιμέλεια Έκδοσης | Γλέζου Κατερίνα | Κολτσάκης Βαγγέλης | Λούβρης Άρης | Τζιμόπουλος Νίκος

Αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνίας

4^ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ

#etwinconfgr


eTwinning

Πάτρα 24, 25, 26 Νοεμβρίου 2017

ISBN 978-618-81706-4-3

Υπό την Αιγίδα του ΥΠ.Π.Ε.Θ. (152379/Δ2/14-09-2017)



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων



Erasmus+

Η δράση **eTwinning** (<http://www.etwinning.net>), με επίσημη έναρξη τον Ιανουάριο του 2005, προωθεί τη χρήση Νέων Τεχνολογιών και τη συνεργασία των ευρωπαϊκών σχολείων. Ξεκινώντας το 2005 ως η κύρια δράση του **eLearning Programme** της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, το eTwinning ενσωματώθηκε σταθερά στο Πρόγραμμα της Δια Βίου Μάθησης από το 2007 και αποτέλεσε μέρος του **Comenius**, το πρόγραμμα της ΕΕ για τα σχολεία. Από το 2014 η ευρωπαϊκή δράση eTwinning ενισχύεται ως μέρος του προγράμματος **Erasmus+ (2014-2020)**, παίζοντας πλέον κεντρικό ρόλο στην υποστήριξη όλων των τύπων ευρωπαϊκής συνεργασίας, στο πεδίο της σχολικής εκπαίδευσης. Η **Ελληνική Υπηρεσία Υποστήριξης της δράσης eTwinning** λειτουργεί από το **Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων «Διόφαντος» (Ι.Τ.Υ.Ε.)** με τη συνεργασία του **Υπουργείου Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων**.

4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο eTwinning

Συνεργατικά Σχολικά Προγράμματα
Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

**Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας
στα συνεργατικά σχολικά προγράμματα στην Πρωτοβάθμια και
Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση**

Πάτρα 24, 25, 26 Νοεμβρίου 2017

Υπό την Αιγίδα του ΥΠ.Π.Ε.Θ. (152379/Δ2/14-09-2017)

ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

Επιμέλεια Έκδοσης

Γλέζου Κατερίνα
Κολτσάκης Βαγγέλης
Λούβρης Άρης
Τζιμόπουλος Νίκος

ISBN 978-618-81706-4-3

Πάτρα, 2018

Υποστηρικτές Συνεδρίου



Διοργάνωση

Εθνική Υπηρεσία Υποστήριξης eTwinning

ΥΠ.Π.Ε.Θ.

ΙΤΥΕ «Διόφαντος»

Περιφερειακή Διεύθυνση Π/θμιας και Δ/θμιας Εκπαίδευσης Δυτικής Ελλάδας
Ελληνική Ένωση για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση e-Δίκτυο-ΤΠΕ-Ε
Οργανισμός Ανοιχτών Τεχνολογιών – ΕΕΛΛΑΚ

Συνδιοργανωτές

Διεύθυνση Δ/θμιας Εκπαίδευσης Νομού Αχαΐας

Διεύθυνση Π/θμιας Εκπαίδευσης Νομού Αχαΐας

ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Νομού Αχαΐας

ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Νομού Κυκλάδων

Συντονιστική Επιτροπή

Παρασκευάς Μιχάλης, ΙΤΥΕ «Διόφαντος», ΕΥΥ eTwinning

Τζιμόπουλος Νίκος, ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Κυκλάδων, ΕΥΥ eTwinning

Καπράλου Χρύσα, ΙΤΥΕ «Διόφαντος», ΕΥΥ eTwinning

Λούβρης Άρης, Π.Δ.Ε. Δυτικής Ελλάδας, ΕΥΥ eTwinning

Οργανωτική Επιτροπή

Ιωσηφίδου Μαρία, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής Π.Ε.

Γιαννόπουλος Κωνσταντίνος, ΙΤΥΕ «Διόφαντος»

Αυγέρης Γεώργιος ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕ.Τ Κυκλάδων

Βασίλης Νταλούκας ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕ.Τ Αχαΐας

Επιστημονική Επιτροπή

Αγγελόπουλος Παναγιώτης	Λαζαρίνης Φώτιος
Αυγέρης Γιώργος	Μεγάλου Ελίνα
Βαγγελάτος Αριστείδης	Μελίστα Αλεξάνδρα
Βασιόπουλος Σωκράτης	Μιχαηλίδης Πέτρος
Βιντζηλαίος Νικόλαος	Μπάρκας Θεόδωρος
Γαϊτάνη Μαριάννα	Μπελεσιώτης Βασίλης
Γεωργιάδου Μαρία	Μπελόγια Εύη
Γιαννόπουλος Κώστας	Μπίτσης Χρήστος
Γκένιου Θεοδώρα	Μπούσιου Θεόδωρος
Γλέζου Κατερίνα	Νείρος Αντώνιος
Δαγδιλέλης Βασίλης	Παναγιωτοπούλου Γιώτα
Δημητρακοπούλου Αγγελική	Παπαδάκης Σπύρος
Ζαράνης Νικόλαος	Παπαδάκης Σταμάτιος
Ζήκα Γιούλη	Παπαδημητρίου Αιμιλιανός - Νικόλαος
Ιωαννίδης Δημήτριος	Παρασκευάς Απόστολος
Ιωσηφίδου Μαρία	Προβελέγγιος Πέτρος
Καλλιγιάνη Μαρίνα	Ρετάλης Συμεών
Καπανιάρης Αλέξανδρος	Ρούμελης Νίκος
Κάππας Κώστας	Σιάχος Γιάννης
Καραλής Αθανάσιος	Σκάρκος Χρήστος
Καραμπίνης Τάσος	Σουβατζόγλου Βασίλειος
Καρατράντου Ανθή	Σουργιαδάκη Μαρία
Κλουβάτος Κώστας	Τζωρτζακάκης Γεώργιος
Κολτσάκης Ευάγγελος	Τουρλιδάκης Ιωάννης
Κώστας Απόστολος	Φατσέα Αδαμαντία
Κωτσάνης Ιωάννης	

Κριτές Εργασιών Συνεδρίου

Αγγέλαινα Σοφία	Κολίτση Φιλοθέη
Αλεξανδροπούλου Αργυρούλα	Κολτσάκης Βαγγέλης
Αλισαβάκης Εμμανουήλ	Κουσλόγλου Εμμανουήλ
Αλμπανάκη Ξανθή	Κρητικός Γεώργιος
Αμανατίδης Νίκος	Κώστας Απόστολος
Ανδρεάδου Χαρά	Λεύκος Ιωάννης
Βαρσαμίδου Αθηνά	Μαλλιάρη Πηνελόπη
Βασάλα Παρασκευή	Μαυραντωνάκη Κατερίνα
Βιντζηλαίος Νικόλαος	Μιχαηλίδης Πέτρος
Γεωργιάδου Μαρία	Νεράντζης Νικόλαος
Γκένιου Θεοδώρα	Παλάζη Χρυσάνθη
Γλέζου Κατερίνα	Παναγιωτοπούλου Παναγιώτα
Γώτη Ευθυμία	Παρασκευάς Αποστόλης
Ζερβού Κυριακή	Πέτρου Αργυρούλα
Ζέττα Βασιλική	Πήλιουρας Παναγιώτης
Ζήκα Βάγια	Προβελέγγιος Πέτρος
Ζωγόπουλος Στάθης	Ρώσσιου Ελένη
Ιωαννίδης Δημήτρης	Σκάρκος Χρήστος
Ιωαννίδου Ειρήνη	Στέφας Γιάννης
Ιωσηφίδου Μαρία	Στιβακτάκη Μαρία
Καζαντζής Χρήστος	Σύβακα Τριανταφυλλιά
Καραλής Θανάσης	Σωτηρίου Σοφία
Καρασαββίδης Ηλίας	Τσαλικίδου Μαρία
Καρατράντου Ανθή	Φατσέα Αδαμαντία
Κλουβάτος Κωνσταντίνος	Χλαπάνης Γεώργιος

Αφίσα Συνεδρίου

Συνεργατικά Σχολικά Προγράμματα
Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

Αξιοποίηση των Τεχνολογιών
Πληροφορίας & Επικοινωνίας

4^ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ

#etwinconfgr

eTwinning

24-26.11.17

Ξενοδοχείο ΑΣΤΗΡ Πάτρας, Αγίου Ανδρέου 16

Υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων



Erasmus+

Περιεχόμενα

Μέρος Α΄ - Εισηγήσεις	9
Stop Bullying and StopCyberBullying4Kids	10
Ταξιδεύοντας στον κόσμο των παραμυθιών	20
Εφηβικές αντιλήψεις και χρήση των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών. (case study)	26
CLIL- Τ.Π.Ε.: Από τη θεωρία στην πράξη! Μαθαίνω, παρατηρώ, εφαρμόζω για μια δυναμική διδασκαλία με επίκεντρο το μαθητή.	37
Ηλεκτρονικές και μη ανταλλαγές eTwinning σε κοινή διαπολιτισμική βάση	45
Bookcrossing Re-discovering literature and connecting teens through artistic multimedia expression	55
CLARIFy (Collaborative LeARning Is Fun)	63
eTwinning και ΤΠΕ στην Εκπαίδευση: Πλεονεκτήματα και οφέλη	74
Τα δικαιώματα των παιδιών. Διδακτικό Σενάριο με χρήση Τ.Π.Ε.	82
Μουσικές της Ελλάδας και της Ευρώπης. Greek and European music	90
CALIMERA – 68 ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΑΘΗΝΑΣ - «Greek.Griko. Your language sounds familiar» - Έργο eTwinning στο Γυμνάσιο	96
Οι μικροί δημοσιογράφοι εν δράσει	104
Πολιτιστικά Προγράμματα και Ρομποτική: «Αποτυπώνοντας πολιτιστικά μνημεία με ρομπότ»	111
eMotion in the Mediterranean: Μεσογειακές περιπέτειες συναισθημάτων μιας ευρωπαϊκής συνεργασίας	121
Παρουσίαση έργου “When in Rome, do as the Romans do”	131
Ψηφιακό παιχνίδι, ασφάλεια και ειδική αγωγή	142
Επίδραση των ΤΠΕ στην ειδική εκπαίδευση	150
Μικροί δάσκαλοι – μεγάλοι μαθητές	158
Οι Τ.Π.Ε. στην υπηρεσία της Διαθεματικότητας και της Συνεργατικής Μάθησης μέσα στο πλαίσιο ενός έργου e-Twinning	163
Edmodo, μια προσέγγιση κοινωνικής μάθησης στην Εκπαίδευση, μέσα από την πράξη και την έρευνα	174
Workout, Nutrition, Health, Wellness	181
«Ο κόσμος μου, ο κόσμος σου, ο Μεσογειακός μας κόσμος»: Διαθεματικό πρόγραμμα eTwinning για την Ε΄ Δημοτικού	187
Παρουσίαση του ευρωπαϊκού e-twinning προγράμματος «Painting Feelings». Πρακτική εφαρμογή στο Νηπιαγωγείο	195
Μια βαλίτσα Υλικά και Φαντασία στο Νηπιαγωγείο	206
Εθνικό eTwinning Project: “χρωματοπιτσιλίσματα-ιστοριοδημιουργήματα”	214
Folk Tales in Puppet Theatre	224
eTwinning Project: “Traditional Games”	230
Χρήση συνεργατικών εργαλείων σε ένα έργο eTwinning	236
Τρεις περιπτώσεις δημιουργίας βίντεο σε eTwinning project	240

"EMPLOYABILITY:A CHALLENGE FOR YOUTH - DREAMS AND REALITY". Η υλοποίηση ενός Erasmus + project 2014- 2016 και ο αντίκτυπός του	249
Twinlettres, ένα έργο για την προαγωγή των θεμελιωδών αξιών της συμπερίληψης μέσω της φιλιαναγνωσίας	260
Τι μου λένε τα βιβλία, για τους ήρωες, τους μύθους και τους 12 θεούς που τους χάνω, που τους βρίσκω μια στη γη και μια στους ουραμούς	271
Τα Προϊόντα του Τόπου μας και ο Φυσικός μας Πλούτος μέσα από το eTwinning	285
OUT OF THE BOX. Digital story-telling and video making	291
Προγραμματίζω και Μαθαίνω Παίζοντας με το Σύστημα Εκπαιδευτικής Ρομποτικής Bee-Bot	300
Εκπαίδευση Παιδιών-Προσφύγων: Γνώσεις και Αντιλήψεις Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης	308
Μέρος Β΄ - Εργαστήρια / Workshops	320
Eduweb Erasmus+ KA2: Μαθητές πέντε Ευρωπαϊκών Χωρών σε ρόλο εκπαιδευτών ενηλίκων για την καταπολέμηση του ψηφιακού αναλφαριθμισμού	321
Καλές πρακτικές επικοινωνίας και συνεργασίας σε ένα eTwinning έργο	328
Edmodo προσεγγίζοντας εργαστηριακά μια πλατφόρμα κοινωνικής μάθησης	333

Μέρος Α΄ - Εισηγήσεις

Stop Bullying and StopCyberBullying4Kids

Αδαμόπουλος Χρήστος¹
Αδαμοπούλου Ευγενία²
Σταμάτη Α. Σταματία³

¹ Μηχανολόγος Μηχανικός, ΠΕ12.04, Ενιαίο Ειδικό Επαγγελματικό Γυμνάσιο & Λύκειο Πάτρας

adamopoulosxristos2@gmail.com

² M.Sc.: «Πληροφορική, Σύνθεση Εικόνων και Σχεδιασμό Γραφικών», Καθηγήτρια ΠΕ20-ΠΕ04.01, 5ο Γυμνάσιο Αιγιάλεω

euadamop@sch.gr

³ M.Sc. c. στις Θεατρικές Σπουδές, Φιλολόγος ΠΕ02, 7ο Γυμνάσιο Ιωαννίνων

stamatiastamath@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τα προγράμματα “Stop Bullying” και “StopCyberBullying4Kids” έγιναν στα πλαίσια του προγράμματος “e-abc”, που διοργανώνεται από το ευρωπαϊκό πρόγραμμα Daphne III και «ΤΟ ΧΑΜΟΓΕΛΟ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ», το οποίο είναι ένας μη κερδοσκοπικός εθελοντικός Οργανισμός στην Ελλάδα. Ουσιαστικά, το πρόγραμμα ήταν ενιαίο με θέμα τον σχολικό εκφοβισμό, το οποίο χωρίστηκε σε δύο μέρη, για λόγους πρακτικούς. Έτσι, το πρώτο μέρος “Stop Bullying” πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια του 1^{ου} τετραμήνου και το δεύτερο μέρος “StopCyberBullying4Kids” κατά τη διάρκεια του 2^{ου} τετραμήνου. Μάλιστα, το δεύτερο μέρος υλοποιήθηκε στα πλαίσια της εκπαιδευτικής δράσης “Teachers4Europe” και του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου (“SaferInternet4Kids.gr”). Έτσι, η ομάδα μας δημιούργησε ψηφιακές ιστορίες για τη λεκτική/σωματική βία, αλλά και τη βία μέσω διαδικτύου. Το σενάριο των ιστοριών είναι το ίδιο με το αντίστοιχο σενάριο των videos του προγράμματος “e-abc”. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να παρακολουθήσει την ιστορία από τη σκοπιά των τριών πρωταγωνιστών: του θύματος, του θύτη και του παρατηρητή. Οι μαθητές παρακολούθησαν τα videos, μαθαίνοντας, έτσι, να αντιμετωπίζουν τα φαινόμενα βίας στο σχολείο, ενώ, παράλληλα, συμμετείχαν σε πολλές διαδραστικές δραστηριότητες, όπως παιχνίδια, κουίζ και έρευνες. Στο έργο συμμετείχαν μαθητές από τρία σχολεία από την Ελλάδα, τρία από την Ιταλία, δύο από τη Ρουμανία και ένα από τη Σερβία.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Bullying, Cyberbullying, διαθεματικότητα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο σχολικός εκφοβισμός και η θυματοποίηση αποτελούν σοβαρά κοινωνικά προβλήματα που επη-ρεάζουν τα παιδιά και τους εφήβους σε όλα τα μέρη του κόσμου. Οι σοβαρές συνέπειες των φαινο-μένων αυτών έχουν προκαλέσει το ενδιαφέρον και την προσοχή των μέσων μαζικής ενημέρωσης, των εκπαιδευτικών, σχολικών υπαλλήλων, ερευνητών και νομοθετών τα τελευταία χρόνια (Phillips, 2007). Οι ανησυχίες σχετικά με το «bully-cide» (δηλαδή, η αυτοκτονία - suicide που αποδίδεται στη θυματο-ποίηση) και τη σχολική βία (π.χ. πυροβολισμοί στα σχολεία) οδήγησαν στην εξέταση των παραγό-ντων κινδύνου που σχετίζονται με τον εκφοβισμό και των επιπτώσεών του στους μαθητές (Smokowski & Kopasz, 2005). Ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας (2002) αναγνωρίζει σαν συμπεριφορά εκφοβισμού την εκ προθέσεως άσκηση σωματικής και ψυχολογικής δύναμης ή εξουσίας εναντίον ενός άλλου προσώπου ή εναντίον μιας ομάδας ή κοινότητας, και που έχει ως αποτέλεσμα τον τραυματισμό, τον θάνατο ή την ψυχολογική βλάβη. Ο όρος «εκφοβισμός» ορίστηκε, αρχικά, από τον Daniel Olweus, πρωτοπόρο ερευνητή στον τομέα του εκφοβισμού και της θυματοποίησης στη Νορβηγία, και τον δανείστηκαν πολλοί άλλοι ερευνητές (Atlas & Pepler, 2001; Ballard, Argus, & Remley, 1999; Juvonen, Graham, & Shuster, 2003; Nansel et al., 2001; Pellegrini, 2002; Twemlow, Sacco, & Williams, 1996). Ο Olweus ορίζει τον

εκφοβισμό σαν μια κατάσταση, στην οποία ο «θύτης» είναι κάποιος που άμεσα (π.χ. πιέζοντας, σπρώχνοντας, χτυπώντας) προκαλεί ή επιχειρεί να προκαλέσει φόβο, ενοχλήσεις ή τραυματισμό σε άλλο άτομο (Olweus, 1993).

Μελέτες έχουν διερευνήσει τη συσχέτιση μεταξύ συμπεριφοράς εκφοβισμού και ατομικών χαρακτηριστικών (π.χ. ηλικία, φύλο και ψυχοκοινωνικά προβλήματα), καθώς και άμεσες σχέσεις (π.χ. οικογένεια και συμμαθητές) και το σχολικό περιβάλλον (Espelage & Horne, 2008). Όμως, πολύ λίγοι ερευνητές έχουν εξετάσει παράγοντες ευρύτερου επιπέδου, που σχετίζονται με συμπεριφορές εκφοβισμού (Barboza et al., 2009), όπως το περιβάλλον της γειτονιάς και οι πολιτισμικές επιρροές. Γιατί έχει αποδειχτεί ότι, για να είναι αποτελεσματικές οι στρατηγικές πρόληψης του σχολικού εκφοβισμού απαιτείται στοχοθέτηση πολλών πλαισίων, λαμβάνοντας υπόψη το ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον των μαθητών που επηρεάζει και/ή εμποδίζει την εμφάνιση του φαινομένου αυτού (Espelage & Horne, 2008; Garbarino & deLara, 2002; Limber, 2006).

Θέλοντας, λοιπόν, να συμβάλουμε στην πρόληψη και αντιμετώπιση του φαινομένου «σχολικός εκφοβισμός» δημιουργήσαμε το έργο αυτό, το οποίο, εκτός των άλλων, χρησιμοποιεί μια e-learning πλατφόρμα κατά της σχολικής βίας, που δημιουργήθηκε από τους ίδιους τους μαθητές για χρήση από τους συμμαθητές τους. Οι μαθητές που συμμετείχαν ζουν σε διαφορετικές Ευρωπαϊκές χώρες, σε διαφορετικά κοινωνικά και πολιτισμικά περιβάλλοντα, και ο σκοπός του έργου ήταν να διαπιστω-θούν, να καταγραφούν και να αντιμετωπιστούν τα φαινόμενα εκφοβισμού που συμβαίνουν στο σχολείο τους. Στο σχολείο μας, το Ενιαίο Ειδικό Επαγγελματικό Γυμνάσιο και Λύκειο Πάτρας (πρώην ΤΕΕ Ειδικής Αγωγής) υπάρχει η ανάγκη ευαισθητοποίησης και ενημέρωσης των μαθητών μας γύρω από το πολύ μεγάλο θέμα του σχολικού εκφοβισμού, αλλά και του ψηφιακού. Καθημερινά, οι μαθητές μας έχουν την εμπειρία ενός «πειράγματος», το οποίο μπορεί να μετεξελιχθεί σε εκφοβισμό, είτε εντός του σχολικού περιβάλλοντος είτε εκτός, ή χρησιμοποιώντας τα ψηφιακά μέσα δικτύωσης. Στην αρχή του σχολικού έτους 2016-17, με μια ομάδα δεκαέξι μαθητών από διάφορα τμήματα του σχολείου μας, ασχοληθήκαμε με τον σχολικό εκφοβισμό γενικά, στα πλαίσια ενός «eTwinning» προγράμματος, στο οποίο συμμετείχε το σχολείο μας μαζί με άλλα σχολεία από την Ελλάδα, την Ιταλία, τη Σερβία και τη Ρουμανία, το οποίο είχε διάρκεια τριών μηνών, από 15-9-2016 έως 15-12-2016.

Στη συνέχεια, αποφασίσαμε να προχωρήσουμε στην υλοποίηση του δεύτερου μέρους του προγράμματος σχετικά με τον ψηφιακό εκφοβισμό, πάλι μέσα από ένα πρόγραμμα eTwinning, το οποίο ξεκίνησε στις 15-1-2017, ολοκληρώθηκε στις 15-5-2017, και είναι συνέχεια του προηγούμενου. Η υλοποίηση αυτού του εγχειρήματος έγινε μέσα από μια σειρά βιωματικών δραστηριοτήτων και ενεργού μάθησης που έκανε τους μαθητές να κατανοήσουν τη σοβαρότητα του θέματος και να έρθουν σε «επικοινωνία» με συνομηλίκους τους από άλλες χώρες της Ευρώπης. Βασικός άξονας στον σχεδιασμό αυτής της εκπαιδευτικής παρέμβασης είναι η μετάδοση και εμφύσηση της ευρωπαϊκής ιδέας και των ευρωπαϊκών αξιών που αποτελούν εξάλλου βασικό συστατικό και της ελληνικής παράδοσης και του ελληνικού πολιτισμού. Ο σχεδιασμός έλαβε υπόψη τις βιωματικές δραστηριότητες και τη διαθεματική προσέγγιση. Ο γενικός σκοπός αυτής της δράσης είναι, μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες, να κατανοήσουν οι μαθητές μας πόσο σημαντικό είναι το θέμα του διαδικτυακού εκφοβισμού, να οραματιστούν ένα μέλλον των Ευρωπαίων νέων, που θα βασίζεται στις αξίες και τις ιδέες της Ενωμένης Ευρώπης μέσα σε κλίμα συναδέλφωσης, αλληλεγγύης, συνεργασίας, σεβασμού των όποιων ιδιαιτεροτήτων και επίτευξης κοινών στόχων, εξοστρακίζοντας, παράλληλα, τη βία, τη μισαλλοδοξία και την εκμετάλλευση, κυρίως, των αδυνάτων. Βασικό ρόλο στον σχεδιασμό αλλά και στη μετάδοση των νέων δεδομένων έπαιξαν, αναμφισβήτητα, οι νέες τεχνολογίες (Τ.Π.Ε.) που αποτελούν πλέον στη σύγχρονη κοινωνία ένα βασικό εργαλείο μετάδοσης της πληροφορίας και βιωματικής επαφής με το γνωστικό αντικείμενο. Με τις νέες τεχνολογίες οι μαθητές οικοδόμησαν τη γνώση πιο ευχάριστα, πιο εύκολα, όχι με τον παραδοσιακό τρόπο, αλλά με ενεργή συμμετοχή των ιδίων. Πιστεύω ότι μια τέτοια εκπαιδευτική δράση προσφέρει ποικίλα οφέλη όχι μόνο στους μαθητές, αλλά και στους εκπαιδευτικούς.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ/ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

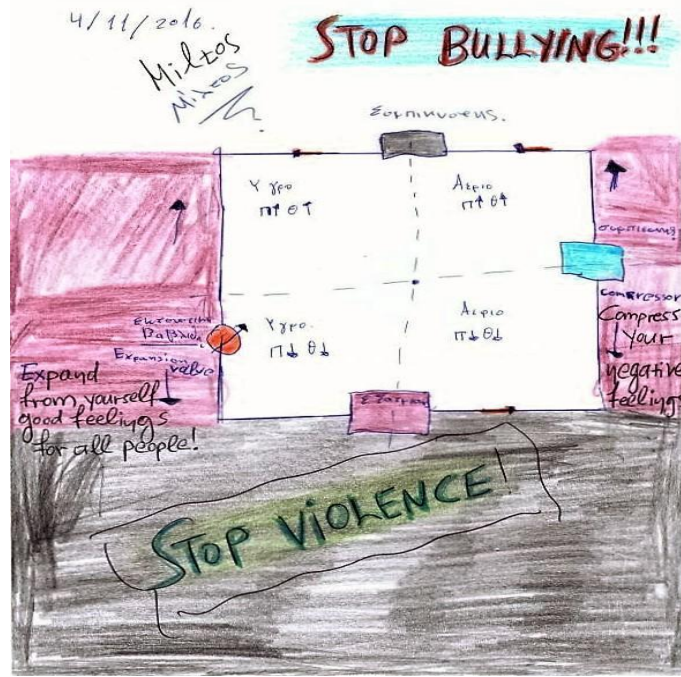
Επιδιώχθηκαν οι παρακάτω στόχοι:

- 1) Η μετάδοση της Ευρωπαϊκής ιδέας και των Ευρωπαϊκών αξιών μέσα από την ευαισθητοποίηση, τη μελέτη και την κατανόηση των μαθητών μας για το φαινόμενο του εκφοβισμού και του διαδικτυακού εκφοβισμού, καθώς και τη συνειδητοποίηση ότι η Ευρώπη στηρίζει και προάγει την πρόληψη και τη διαχείριση της παιδικής επιθετικότητας.
- 2) Η απόκτηση σωστής κουλτούρας και η πρόσληψη όλων των εφοδίων μέσα από την εκπαίδευση για την πρόληψη και την αντιμετώπιση των φαινομένων βίας, με σκοπό τη διαμόρφωση του μελλοντικού Ευρωπαίου πολίτη.
- 3) Τι σημαίνει για μας ότι είμαστε Ευρωπαίοι πολίτες, πώς πρέπει να συμπεριφερόμαστε και να δρούμε.
- 4) Η ανάπτυξη της συνεργασίας μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες και η ανταλλαγή απόψεων.
- 5) Η αποδοχή της διαφορετικότητας του καθενός μας και η κατανόηση της μεγάλης ανάγκης που υπάρχει για συνεργασία μεταξύ των κρατών-μελών της Ε.Ε. μέσα σε ένα πνεύμα αγάπης, αλληλεγγύης, αλληλοκατανόησης και σεβασμού για την πρόληψη και την αντιμετώπιση των φαινομένων του φυσικού και διαδικτυακού εκφοβισμού.

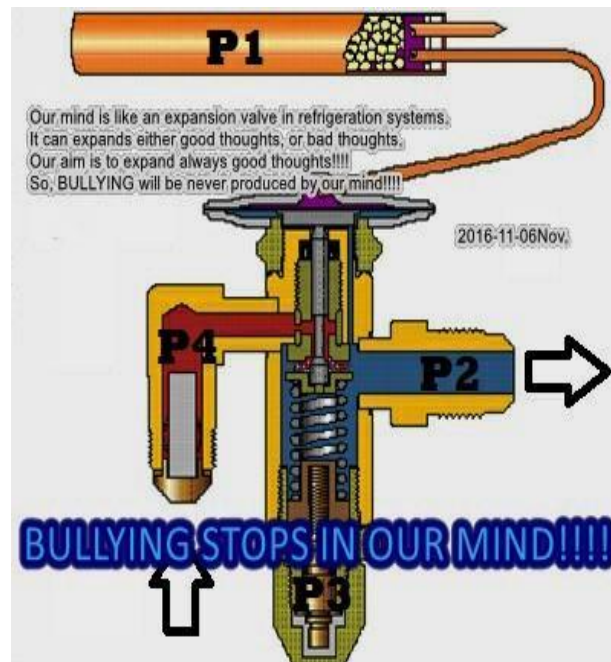
ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΕΑ ΥΛΗ

Το έργο υλοποιήθηκε στα πλαίσια των διδακτικών στόχων των μαθημάτων «Εγκαταστάσεις Ψύξης», της Πληροφορικής και της Ελληνική Γλώσσας-Λογοτεχνίας. Οι μαθητές οδηγήθηκαν στην οικοδόμηση νέων γνώσεων μέσα από την αναζήτηση, την ανακάλυψη, τη σύνθεση και την παρουσίαση πληροφοριών. Έμαθαν τη χρήση νέων τεχνολογιών και τις εφάρμοσαν μέσω του βιωματικού αυτού προγράμματος. Έτσι, οι δεξιότητες που επιδιώξαμε να αποκτήσουν οι μαθητές μας: η συνεργασία, η αλληλεπίδραση, η απόκτηση νέων γνώσεων, αλλά, κυρίως, να μάθουν να αντιμετωπίζουν φαινόμενα σχολικού και διαδικτυακού εκφοβισμού, καθώς επίσης και η κοινωνικο-ποίηση, η ενίσχυση της κριτικής σκέψης και η ενδυνάμωση της συναισθηματικής νοημοσύνης επιτεύχθηκαν με τον καλύτερο τρόπο.

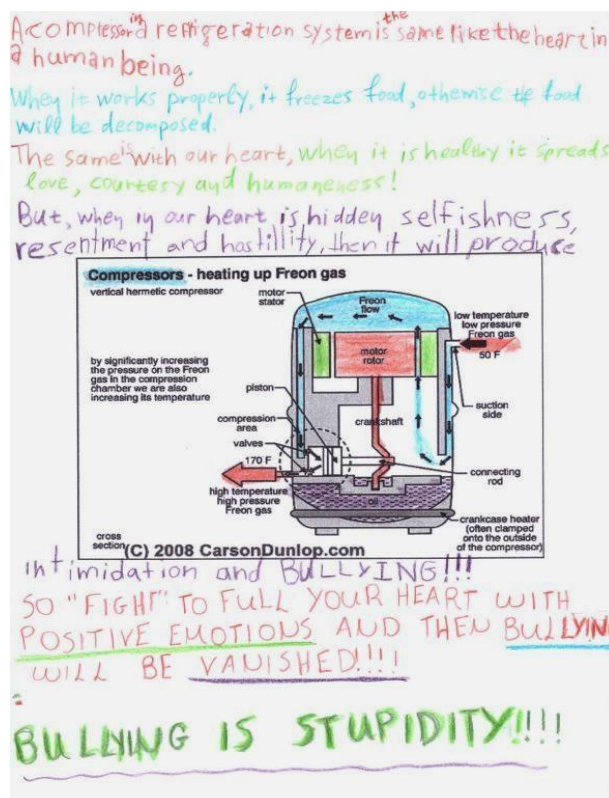
Ειδικότερα, οι μαθητές του Ενιαίου Ειδικού Επαγγελματικού Γυμνασίου και Λυκείου Πάτρας κλήθηκαν να εμπνευστούν από την ειδικότητά τους (τεχνικοί ψυκτικών εγκαταστάσεων και κλιματι-σμού) και να αποτυπώσουν μέσα από ψυκτικά/μηχανολογικά σχέδια και μηνύματα την αντίθεσή τους στον φυσικό και διαδικτυακό εκφοβισμό, αλλά και να εκφραστούν θετικά για την αγάπη, την κατά-νόηση, την αλληλοπεριχώρηση, τον σεβασμό. Στο Σχήμα 1, δίνεται ο ψυκτικός κύκλος με μηνύματα εναντίον του εκφοβισμού, βασισμένα στα επιμέρους εξαρτήματα του ψυκτικού κύκλου, τη βαλβίδα εκτόνωσης και τον συμπιεστή. Επίσης, στα Σχήματα 2 και 3, παρουσιάζονται η βαλβίδα εκτόνωσης και ο συμπιεστής σε μια ψυκτική εγκατάσταση, τα οποία προσομοιάζουμε με το μυαλό μας και την καρδιά μας αντίστοιχα και δίνονται, επίσης, μηνύματα εναντίον του εκφοβισμού.



Σχήμα 1: Ο ψυκτικός κύκλος με τα μηνύματα εναντίον του εκφοβισμού.



Σχήμα 2: Η βαλβίδα εκτόνωσης σε μια ψυκτική εγκατάσταση μοιάζει με το μυαλό μας.



Σχήμα 3: Η αντιστοιχία του συμπιεστή σε μια ψυκτική εγκατάσταση με την καρδιά μας.

ΜΕΣΑ ΜΑΘΗΣΗΣ

Γνωστικές Θεωρίες - Κονστрукτιβισμός - Συνεργατική Μάθηση.

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΣΧΟΛΕΙΩΝ-ΣΥΝΕΡΓΑΤΩΝ

Οι μαθητές εργάζονταν ως εξής:

Σε εθνικό επίπεδο: Οι μαθητές χωρίζονταν σε ομάδες, δημιουργούσαν τις διάφορες παρουσιάσεις και πραγματοποιούσαν τις δραστηριότητες του έργου τόσο κατά τη διάρκεια των μαθημάτων Πληροφορικής και Λογοτεχνίας-Γλώσσας, όσο και στο σπίτι τους. Δόθηκαν στους μαθητές οι κωδικοί τους και δούλευαν από τον προσωπικό τους υπολογιστή, λόγω του μεγάλου φόρτου εργασίας, των υψηλών απαιτήσεων του έργου και του περιορισμένου χρόνου που είχαμε στην τάξη. Η συνεργασία μεταξύ των μαθητών και η αφοσίωσή τους στο έργο είχε σαν αποτέλεσμα να αντιμετωπίσουμε όλες τις δυσκολίες και το αποτέλεσμα είναι, πραγματικά, εντυπωσιακό.

Σε διακρατικό επίπεδο: Οι καθηγητές του έργου φροντίσαμε να υπάρχει μεγάλη διάδραση μεταξύ των μαθητών μας, χρησιμοποιώντας πολλά συνεργατικά εργαλεία: Padlet, Answergarden, Tagxedo, Titanpad, GoogleForms, GoogleDocs, GoogleSlides κ.λπ. Έτσι, οι μαθητές συμμετείχαν σε κοινές έρευνες, δημιούργησαν λογότυπους και ψήφισαν για τον καλύτερο, έγραψαν ποιήματα σε ένα κοινό Padlet και, τέλος, αξιολόγησαν το έργο τους. Ο ενθουσιασμός τους ήταν πολύ μεγάλος και αυτό φαίνεται και από τα σχόλια των καθηγητών στο Project Journal και Teacher Bulletin.

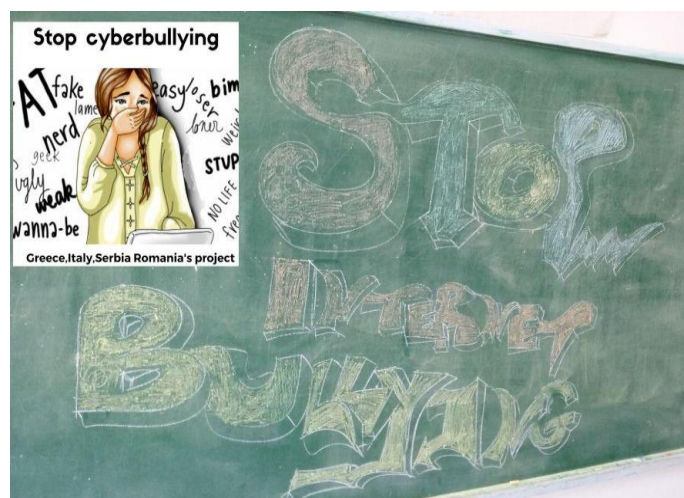
Η επικοινωνία με τους συνεργάτες μας ήταν συνεχής και αυτό φαίνεται και από το Project Journal του έργου, όπου οι αναρτήσεις είναι σχεδόν καθημερινές. Τόσο οι καθηγητές όσο και οι μαθητές του έργου επικοινωνούσαν μέσω του TwinSpace, Teacher Bulletin, Project Journal και του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Σχεδιάστηκαν ειδικές συνεδρίες επικοινωνίας, μέσω εφαρμογών Web 2.0 και Forum, για να γνωριστούν καλύτερα τα εμπλεκόμενα μέρη, να ενθαρρυνθούν σε διάλογο και να αποτιμήσουν από κοινού την όλη δραστηριότητα. Δόθηκαν κωδικοί του TwinSpace στους μαθητές, οι οποίοι κινητοποιήθηκαν να επικοινωνούν με τους μαθητές των συνεργαζόμενων σχολείων και να εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους για θέματα bullying. Όπως αναφέραμε, χρησιμοποιήσαμε πολλά συνεργατικά

εργαλεία, τα οποία ήταν κατάλληλα και για την επικοινωνία μας τόσο σε εθνικό όσο και σε διακρατικό επίπεδο, τόσο κατά τη διάρκεια των μαθημάτων, όσο και στο σπίτι των μαθητών, μετά το σχολείο.

Πολύ ενδιαφέρον είχε η κινητοποίηση των μαθητών και των καθηγητών για τη δημιουργία λογότυπων του κάθε έργου και η διαδικασία ψήφισης του καλύτερου που θα ήταν και το επίσημο λογότυπο. Στα σχήματα 4 και 5, παρουσιάζονται τα δύο ψηφισμένα από τους μαθητές όλων των εμπλεκόμενων σχολείων λογότυπα των έργων Stop Bullying and StopCyberBullying4Kids.



Σχήμα 4: Το λογότυπο του έργου “Stop Bullying”.



Σχήμα 5: Το λογότυπο του έργου “StopCyberBullying4Kids”.

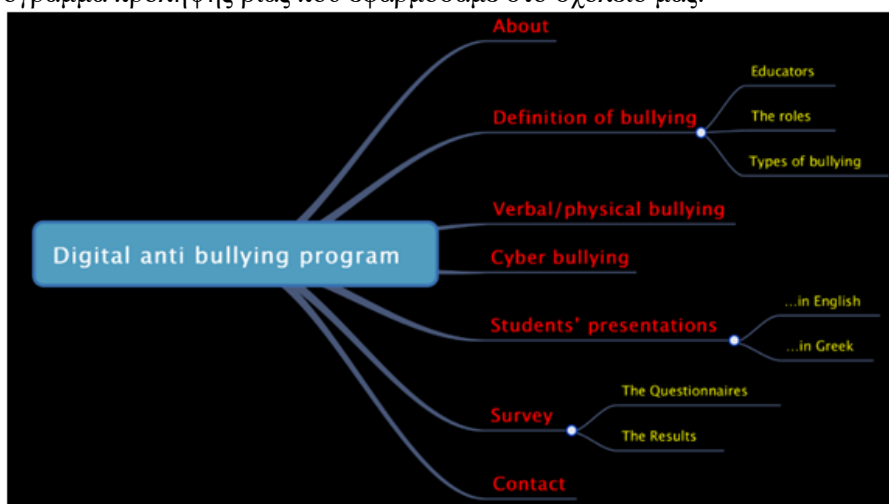
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ - ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Όλοι οι εμπλεκόμενοι χρησιμοποιήσαμε εργαλεία των ΤΠΕ για μια διδακτική διαδικασία πιο διαδραστική, καινοτόμο και ευχάριστη. Η τεχνολογία συνέβαλε: 1) Στη συνεργασία μεταξύ των σχολείων-εταίρων, φέρνοντας κοντά μαθητές απομακρυσμένων χωρών. 2) Στην ενεργό συμμετοχή, αναπτύσσοντας δεξιότητες και talέντα. 3) Στην ευαισθητοποίηση των μαθητών σε θέματα σχολικού εκφοβισμού και στην προσπάθεια σωστής και υπεύθυνης αντιμετώπισής τους από τους μαθητές. Φροντίσαμε ώστε οι μαθητές να μάθουν και να αξιοποιήσουν αρκετά εργαλεία. Όλα τα Web 2.0 tools που αξιοποιήθηκαν είναι free προγράμματα.

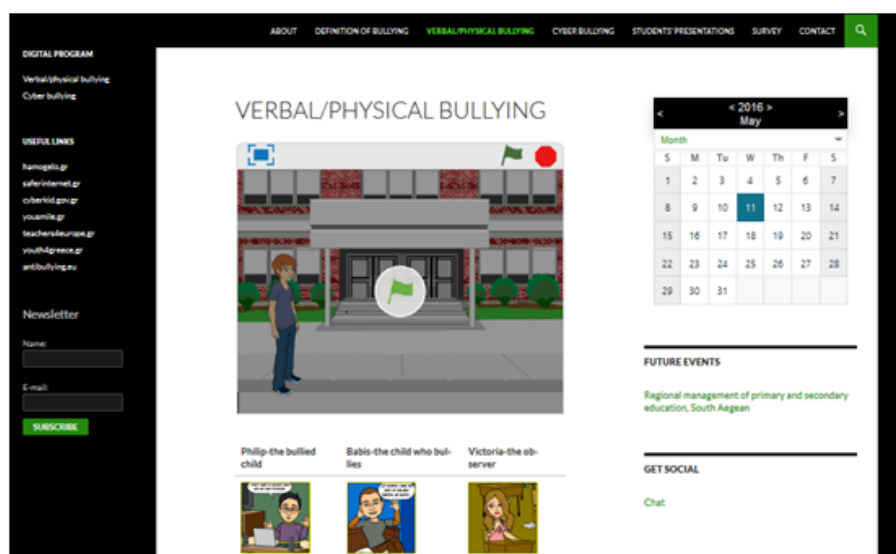
ΜΙΑ E-LEARNING ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΠΡΟΛΗΨΗΣ ΤΟΥ ΣΧΟΛΙΚΟΥ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΥ

Για τις ανάγκες του έργου δημιουργήθηκε μια πλατφόρμα e-learning στα πλαίσια του προγράμματος “e-abc”, του Χαμόγελου του Παιδιού και των προγραμμάτων “Teachers4Europe” και eTwinning, με σκοπό την πρόληψη του σχολικού διαδικτυακού και φυσικού εκφοβισμού. Έτσι, η ομάδα μας δημιούργησε ψηφιακές ιστορίες για τη λεκτική/σωματική βία, αλλά και τη βία μέσω διαδικτύου. Το σενάριο των ιστοριών είναι το ίδιο με το αντίστοιχο σενάριο των videos του προγράμματος “e-abc”. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να παρακολουθήσει την ιστορία από τη σκοπιά των τριών πρωταγωνιστών: του θύματος, του θύτη και του παρατηρητή. Οι μαθητές παρακολούθησαν τα videos, προβληματίστηκαν, συζήτησαν τη στάση του κάθε πρωταγωνιστή, μαθαίνοντας, έτσι, να αντιμετωπίζουν τα φαινόμενα βίας στο σχολείο.

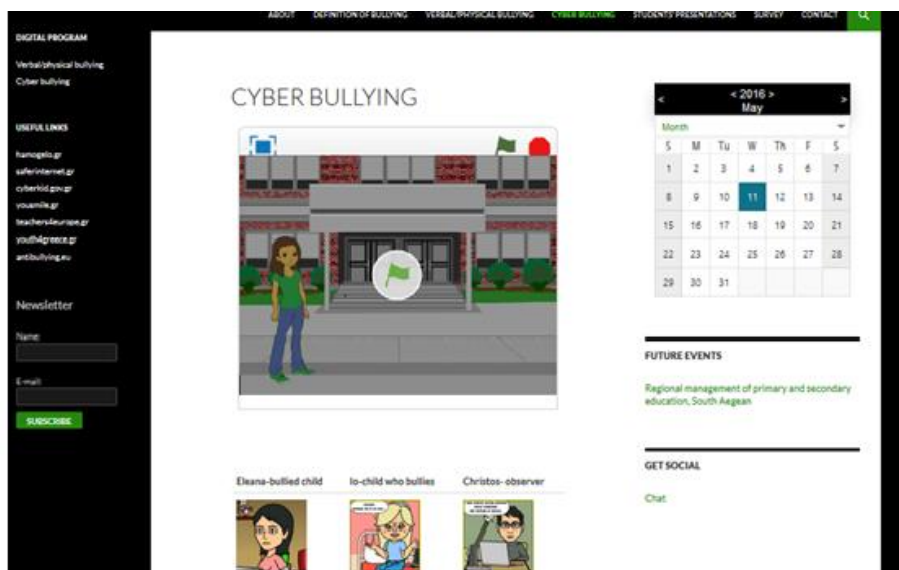
Χρησιμοποιήσαμε το πρόγραμμα Wisemapping, για να δημιουργήσουμε τον νοητικό χάρτη της πλατφόρμας. Οι λέξεις με το κόκκινο χρώμα αντιστοιχούν στις κύριες κατηγορίες της πλατφόρμας και αυτές με το κίτρινο είναι οι υποκατηγορίες. Στο σχήμα 6, παρουσιάζεται ο νοητικός χάρτης της πλατφόρμας. Στο σχήμα 7, δίνεται η αρχική οθόνη που οδηγεί στην ενότητα λεκτικός/σωματικός εκφοβισμός και στο σχήμα 8, δίνεται η αρχική οθόνη που οδηγεί στην ενότητα εκφοβισμός στον κυβερνοχώρο, και εκεί φορτώσαμε τα αντίστοιχα βίντεο. Η παρακολούθηση των videos και η αντίστοιχη συζήτηση με τους μαθητές είναι το κύριο πρόγραμμα πρόληψης βίας που εφαρμόσαμε στο σχολείο μας.



Σχήμα 6: Ο νοητικός χάρτης της πλατφόρμας.



Σχήμα 7: Ενότητα λεκτικός/σωματικός εκφοβισμός.



Σχήμα 8: Ενότητα εκφοβισμός στον κυβερνοχώρο.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Η αξιολόγηση του έργου, όπως αποτυπώθηκε στην πλατφόρμα eTwinning με τη συμμετοχή των μαθητών από όλα τα σχολεία. Στα σχήματα 9 και 10, δίνονται οι λέξεις κλειδιά που χρησιμοποιήθηκαν για την αξιολόγηση του έργου.



Σχήμα 9: Οι λέξεις κλειδιά για την αξιολόγηση του έργου.



Σχήμα 10: Οι λέξεις κλειδιά για την αξιολόγηση του έργου.

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ-ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Ο σκοπός του έργου, που ήταν η συμμετοχή των μαθητών σε ένα βιωματικό πρόγραμμα πρόληψης του σχολικού εκφοβισμού, επιτεύχθηκε με τον καλύτερο τρόπο, όπως φαίνεται τόσο από την ενεργή συμμετοχή τους στις διάφορες δραστηριότητες του έργου, όσο και από τα σχόλια των καθηγητών, αλλά και την αξιολόγηση του έργου. Οι μαθητές συμμετείχαν βιωματικά τόσο με τη δημιουργία των animated videos, όσο και με τη συμμετοχή σε συνεργατικές και διαδραστικές δραστηριότητες. Θεωρούμε, λοιπόν, πως οι μαθητές προβληματίστηκαν, ευαισθητοποιήθηκαν και έμαθαν να αντιμετωπίζουν φαινόμενα σχολικού εκφοβισμού, τα οποία, δυστυχώς, είναι πολύ συχνά, όπως φαίνεται και από τα αποτελέσματα της σχετικής έρευνας που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος.

Επιμέρους στόχος του προγράμματος ήταν οι μαθητές να μάθουν να χρησιμοποιούν τις ΤΠΕ και Web 2.0 εργαλεία και από τα τελικά αποτελέσματα του έργου φαίνεται πως και αυτός ο στόχος επιτεύχθηκε. Οι μαθητές, στο πλαίσιο του μαθήματος της πληροφορικής, έμαθαν να χρησιμοποιούν το πρόγραμμα Scratch και μέσω αυτού έδωσαν «ζωή» στα Comics τους. Επιπλέον, έμαθαν να χρησιμοποιούν πολλά εργαλεία Web 2.0 για τη δημιουργία των παρουσιάσεων και παιχνιδιών τους.

Θα ήθελα, επίσης, να προσθέσω ότι τα προγράμματα eTwinning μας έχουν ωφελήσει και εμάς προσωπικά ως εκπαιδευτικούς. Πιο συγκεκριμένα, έχουμε ενσωματώσει το πρόγραμμα στη διδασκαλία μαθημάτων μας, με αποτέλεσμα οι μαθητές να μαθαίνουν χρήσιμα εργαλεία Web 2.0 με διασκεδαστικό και δημιουργικό τρόπο, ενώ, παράλληλα, να ενισχύεται η κριτική τους σκέψη, η ομαδικότητα και η κοινωνικοποίησή τους. Έτσι, ενσωματώνουμε τις ΤΠΕ, που είναι το ζητούμενο, στο μάθημα με ένα πρωτότυπο και, πραγματικά, καινοτόμο τρόπο και, παρόλο που η οργάνωση και η υλοποίηση ενός επιτυχημένου προγράμματος eTwinning είναι αρκετά δύσκολη υπόθεση, επιδιώκουμε να συμμετέχουν σε αυτό όλο και περισσότεροι μαθητές μας.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Atlas, R. S., & Pepler, D. J. (2001). Observation of bullying in the classroom. *The Journal of Educational Research*, 92, pp. 86–99.

Ballard, M., Argus, T., & Remley, T. P., Jr. (1999). *Bullying and school violence: A proposed prevention program*. NASSP Bulletin, 83, pp. 38–47.

Barboza, G. E., Schiamberg, L. B., Oehmke, J., Korzeniewski, S. J., Post, L. A., & Heraux, C.

G. (2009). Individual characteristics and the multiple contexts of adolescent bullying: An ecological perspective. *Journal of Youth and Adolescence*, 38, pp. 101–121.

Espelage, D., & Horne, A. (2008). *School violence and bullying prevention: From research based explanations to empirically based solutions*. In S. Brown, & R. Lent (Eds.),

Handbook of counseling psychology (pp. 588–606). (4th edition). Hoboken, NJ: John Wiley and Sons.

Garbarino, J., & deLara, E. (2002). *And words can hurt forever: How to protect adolescents*

from bullying, harassment, and emotional violence. New York: Free Press.

Juvonen, J., Graham, S., & Shuster, M. A. (2003). *Bullying among young adolescents: The*

strong, the weak, and the troubled. *Pediatrics*, 112, pp. 1231–1237.

Limber, S. P. (2006). *Peer victimization: The nature and prevalence of bullying among children and youth*. In N. E. Dowd, D. G. Singer, & R. F. Wilson (Eds.), *Handbook of children, culture and violence*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Nansel, T. R., Overpeck, M. D., Pilla, R. S., Ruan, W. J., Simons-Morton, B., & Scheidt, P. (2001). Bullying behaviours among U.S. youth: Prevalence and association with psychosocial adjustment. *Journal of the American Medical Association*, 16, pp. 2094–2100.

Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Oxford & Cambridge: Blackwell Publishers.

Pellegrini, A. D. (2002). *Bullying, victimization, and sexual harassment during the transition to middle school*. *Educational Psychologist*, 37, pp. 151–163.

Phillips, D. A. (2007). Punking and bullying: Strategies in middle school, high school, and beyond. *Journal of Interpersonal Violence*, 22, pp. 158–178.

Smokowski, P. R., & Kopasz, K. H. (2005). *Bullying in school: An overview of types, effects,*

family characteristics, and intervention strategies. *Children and Schools*, 27, pp. 101–110.

Twemlow, S. W., Sacco, F. C., & Williams, P. (1996). *A clinical and interactionist perspective*

on the bully–victim–bystander relationship. *Bulletin of the Menninger Clinic*, 60, pp. 296–313.

Ταξιδεύοντας στον κόσμο των παραμυθιών

Μπάμπουρα Άννα¹, Παπαδοπούλου Ελένη²

¹ 49^ο Νηπιαγωγείο Αθηνών, Μ.Εδ. ΘΕΠΑΕΕ-Ψηφιακές Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση, anna.baboura@gmail.com

² 8^ο Νηπιαγωγείο Γαλατσίου, Μεταπτυχιακή Φοιτήτρια ΦΠΨ, Εκπαιδευτική Πολιτική και Διοίκηση της Εκπαίδευσης emlenage@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν διδακτικό σενάριο αποτελεί μία εφαρμοσμένη πρόταση για την προώθηση της φιλαναγνωσίας σε τάξεις παιδιών προσχολικής ηλικίας. Απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς προσχολικής ηλικίας που διδάσκουν σε Νηπιαγωγεία. Μπορεί να εφαρμοσθεί στα πλαίσια του Αναλυτικού Προγράμματος ή/και στα πλαίσια ενός καινοτόμου προγράμματος πολιτιστικών θεμάτων, με διαθεματικές δραστηριότητες αξιοποιώντας τις ψηφιακές τεχνολογίες. Το διδακτικό σενάριο είναι εμπλουτισμένο με το απαραίτητο θεωρητικό πλαίσιο. Παράλληλα, μέσα από την πρόταση διδασκαλίας που θα παρουσιαστεί ακολούθως, οι στόχοι που είχαν τεθεί ήταν να κατανοήσουν τα παιδιά την αξία της ομαδικής εργασίας και της από κοινού ανακάλυψης αξιοποιώντας τα έργα τέχνης μέσω του Έντεχνου Συλλογισμού και της Ορατής Σκέψης, με εργαλείο τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.).

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Νηπιαγωγείο, Έντεχνος Συλλογισμός, Ορατή Σκέψη, Φιλαναγνωσία

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η αξιοποίηση του Έντεχνου Συλλογισμού (artful thinking) και της Ορατής Σκέψης (visible thinking) στο νηπιαγωγείο αποτελεί μια σύγχρονη τάση που ξεκίνησε από το Πανεπιστήμιο Harvard και την ομάδα Project Zero. Πρόκειται για μια συνεργατική – διερευνητική πρακτική και ταυτόχρονα δημιουργική βιωματική τεχνική. Ο Έντεχνος Συλλογισμός και η Ορατή Σκέψη, ως πρακτικές αναπτύχθηκαν από το Harvard το 2004 από την παιδαγωγική ομάδα του πανεπιστημίου Project Zero. (Project Zero). Σκοπός είναι η δημιουργία ισχυρών συνδέσεων ανάμεσα στα έργα τέχνης και η αξιοποίηση της τέχνης ως κινητήριο μοχλό για την ανάπτυξη στοχαστικών διαθέσεων των μαθητών και η καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης. Μέσα από την υλοποίηση διαθεματικών δραστηριοτήτων θα επέλθει γνωριμία με τη ζωή των ζωγράφων και των βασικών γνωρισμάτων της τεχνικής τους. Δημιουργία ιστοριών με την αξιοποίηση πινάκων, αξιοποιώντας συμβατικά αλλά και ψηφιακά μέσα. Η ελληνική κοινωνία, όπως όλες οι κοινωνίες, εξελίσσεται διαρκώς. Για το λόγο αυτό η εκπαίδευση και η αγωγή που παρέχονται στις νέες γενιές, οφείλουν να είναι ανάλογες των αλλαγών που δημιουργούνται ώστε τα παιδιά όταν θα βγουν στην κοινωνία, να είναι ανεξάρτητες προσωπικότητες και να μπορούν να αντιμετωπίζουν τις νέες καταστάσεις με ευελιξία και επιτυχία.

Τα τελευταία χρόνια, η ανάπτυξη των Νέων Τεχνολογιών έχει εισαχθεί σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας και η εξέλιξη, λοιπόν, της εκπαίδευσης οφείλει να συμβαδίζει με την εξέλιξη της κοινωνίας, δεν γίνεται να αγνοήσει αυτές τις τεχνολογικές και κοινωνικές εξελίξεις διότι θα είχε ως μόνο αποτέλεσμα να αποκοπεί από αυτήν. Η ενσωμάτωση των Νέων Τεχνολογιών θεωρείται πλέον επίκαιρο ζήτημα της εκπαιδευτικής πολιτικής. (Βουλτσίου, 2007). Η εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση, αποτελεί ένα παιδαγωγικό αλλά και κοινωνικοπολιτιστικό ζήτημα με επιδράσεις στην εκπαίδευση, αλλά και σε πτυχές της κοινωνίας. Ο τεχνολογικός αλφαριθμητισμός που θα δεχθούν οι νέοι στην εκπαίδευση, θα τους βοηθήσει να στηρίξουν την κοινωνία του μέλλοντος. (Ζαράνης & Οικονομίδης, 2009). Η εφαρμογή των Ψηφιακών Τεχνολογιών στη διδασκαλία, τόσο στην Πρωτοβάθμια όσο και στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, οφείλει να υλοποιείται οργανωμένα και αποτελεσματικά. Ένας τέτοιος τρόπος οργάνωσης αποτελεί η εφαρμογή διδακτικών σεναρίων. Αξίζει να σημειωθεί πως η αξιοποίηση της τεχνολογίας, δεν αφορά μόνο το μάθημα της πληροφορικής, αλλά και των υπολοίπων. Η προσέγγιση των

γνωστικών αντικειμένων μέσα από την αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών και την εφαρμογή των διδακτικών σεναρίων, στηρίζεται κυρίως στη θεωρία οικοδόμησης της γνώσης (Vygotsky) και παράλληλα προωθείται η ανακαλυπτική μάθηση (Bruner). Παρ' όλα αυτά, οι όποιες δραστηριότητες (ή/και τα φύλλα εργασίας), οφείλουν να συμβαδίζουν με τις παιδαγωγικές αρχές και τις διδακτικές μεθόδους που έχουν αρχικά επιλεγεί (Τζίμας, 2009). Πριν προχωρήσουμε στην ανάλυση του διδακτικού σεναρίου, μπορεί εύκολα να δημιουργηθεί το ερώτημα, γιατί να εμπλέξουμε τις Νέες Τεχνολογίες στην εκπαίδευση; Τι θα προσφέρει στους μαθητές; Η χρήση τους θα παρέχει κάτι επιπρόσθετα; Αν η απάντηση στα ερωτήματα αυτά, είναι θετική, τότε αξίζει να ενταχθούν οι Νέες Τεχνολογίες στην εκπαιδευτική διαδικασία, θα πρέπει όμως, να συνοδεύεται από ένα πλάνο, όπου θα ενισχύει την άποψη αυτή. Μέσα από τη διαδικασία αυτή, ο εκπαιδευτικός, θα αξιοποιήσει την πρόσθετη παιδαγωγική αξία της τεχνολογίας, ώστε με τη χρήση των πολύ-αναπαραστασιακών εργαλείων, ο μαθητής να μπορέσει να αποκτήσει νέες εμπειρίες έκφρασης, προσέγγισης και διαχείρισης της νέας πληροφορίας, να δρα μέσα σε ομάδες, να εξασκείται και να δημιουργεί. Παρ' όλα αυτά, έχει παρατηρηθεί, πως η πρόσθετη παιδαγωγική αξία της εφαρμογής και αξιοποίησης των Νέων Τεχνολογιών στη διδακτική πράξη, δεν είναι ευρέως διαδεδομένη. Μέσα από την αξιοποίησή τους, αναπτύσσονται διερευνητικές δραστηριότητες, με έμφαση τόσο στη γνωστική πλευρά, όσο και την κοινωνική και τη συνεργατική πλευρά που προσφέρουν τα ψηφιακά εργαλεία. Επιπλέον, υπάρχει δυνατότητα για μεγαλύτερη ποικιλία δραστηριοτήτων, ανάμεσα στη διδασκαλία με την αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών και στη παραδοσιακή διδασκαλία. Τέλος, ενισχύεται η δημιουργικότητα των μαθητών και αναπτύσσεται η ελεύθερη σκέψη των παιδιών. (Κυνηγός, 2006). Η πρόσθετη παιδαγωγική αξία χρήσης των Τ.Π.Ε. έγκειται στο γεγονός ότι η γνώση είναι εκτενής και πολυδιάστατη, άρα έτσι πρέπει να είναι και ο τρόπος που την προσεγγίζουμε κάθε φορά. Οι μαθητευόμενοι επίσης είναι διαφορετικοί ο ένας από τον άλλο και αυτή τους η διαφορετικότητα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη. Η μάθηση μπορεί να είναι και εύκολη και φυσική, αρκεί το φυσικό και το πολιτιστικό περιβάλλον να είναι έτσι σχεδιασμένα, ώστε οι μαθητές να μπορούν να έχουν τον έλεγχο της μάθησής τους και αυτό μπορεί ευκολότερα να συμβεί με την αξιοποίηση του H/Y ως νοητικού ή γνωστικού εργαλείου (DiSessa, A. Hoyles, S. Noss, R. Edwards, L., 1995). Η σύνδεση προτέρων γνώσεων με τη βιωματική μάθηση αποτελούν το εφελκυστικό για την αντίληψη, την παρατήρηση και την ανακάλυψη νέων γνώσεων, την ενδυνάμωση της ίδιας της μάθησης και της κατανόησης. Ταυτόχρονα δημιουργούνται οι προϋποθέσεις για διερεύνηση νέων γνώσεων και επιβεβαίωση ή αλλαγή απόψεων, στάσεων και αρχικά λανθασμένων αντιλήψεων. Επιπρόσθετα, η προστιθέμενη αξία από την υλοποίηση του διαθεματικού σχεδίου εργασίας είναι οι μαθητές και οι μαθήτριες να εργαστούν σε ομάδες με συνεργατικό πνεύμα ασκώντας κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες και να αξιοποιήσουν τις γνώσεις, τις εμπειρίες και τα ενδιαφέροντά τους, να «μάθουν πώς να μαθαίνουν», να δημιουργήσουν και να αυτονομηθούν (Χρυσάφιδης, 1996).

Η αξία του παραμυθιού είναι αδιαμφισβήτητη σε όλους τους αιώνες. Η αξία τους είναι σαφώς φιλολογική (ανάπτυξη της γλώσσας) αλλά και κοινωνιολογική και παιδαγωγική. Υπάρχει η ψυχαγωγία, εγκυκλοπαιδική γνώση, αναπτύσσει τη φιλοσοφία και την αισιοδοξία στην σκέψη, παράλληλα προωθεί τη φαντασία των ανθρώπων και τέλος διδάσκει την αφήγηση. (Λουκάτος, 1992). Το ερώτημα όμως είναι με ποιο είδος της λογοτεχνίας πρέπει να φέρνουμε σε επαφή τα παιδιά; Σε κείμενα προσαρμοσμένα στα ενδιαφέροντα και στην αντίληψη των παιδιών ή όχι; Οι απόψεις δίστανται, οι βασικές αρχές όμως που πρέπει να τηρηθούν είναι τα λογοτεχνικά κείμενα να ευαισθητοποιούν αισθητικά την ψυχή των παιδιών και εξελίσσουν την γλωσσική ικανότητα των παιδιών. (Κουκουλομάτης, 1993). Πέρα όμως από τα σύγχρονα παραμύθια και κείμενα, κρίνεται σκόπιμο να «φέρνουμε» σε επαφή τα παιδιά (ακόμα και από την προσχολική ηλικία) με λιγότερο σύγχρονα, αλλά διαχρονικά, κείμενα και τις λαϊκές αφηγήσεις. Στην εποχή μας, ανθεί η ανάπτυξη της τεχνολογίας και η εξειδικευμένη γνώση με στόχο την αξιοποίησή της για καθαρά χρηστικούς λόγους. Για τους λόγους αυτούς δεν πρέπει να παραγνωρίζουμε τη σημασία της πνευματικής καλλιέργειας, η οποία αναπτύσσει την ευαισθησία και τη φαντασία μέσα από την τέχνη. Ο λόγος (στην προσχολική εκπαίδευση ανθεί ο προφορικός λόγος και γίνεται μια πρώτη επαφή των παιδιών

με τις συμβάσεις του γραπτού λόγου μέσα από παιγνιώδη τρόπο) ασκεί σπουδαίο ρόλο στην προώθηση της φαντασίας μέσα από τα παραμύθια, τους μύθους, τις αφηγήσεις αλλά και τα ποιήματα. (Γκενάκου, 2002).

Στοιχεία Εφαρμογής (Βαθμίδα Εκπαίδευσης, Τάξη/εις, Διάρκεια εφαρμογής)

Πρωτοβάθμια εκπαίδευση, Νηπιαγωγείο

Διάρκεια: 5 μήνες.

Στόχοι - Επιδιώξεις

- Η ενίσχυση της συνεργασίας, της αλληλεπίδρασης και της επικοινωνίας ανάμεσα στα παιδιά, αναπτύσσοντας παράλληλα την ικανότητα να κάνουν σωστές επιλογές να υγιείς διαπροσωπικές σχέσεις, αλληλεπιδρώντας με ομάδες νηπίων σχολείων τοπικών και ενδεχομένως από άλλες χώρες της Ευρώπης.
- Η προσέγγιση των νέων τεχνολογιών ως «πολυεργαλείων» που μας προσφέρουν πολλές δυνατότητες για μάθηση και έκφραση, με αποτέλεσμα την πρόσβαση σε ποικίλες μορφές της γνώσης. Οι τεχνολογίες αποτελούν μέσο έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας.
- Να απολαύσουν την εμπλοκή τους σε δραστηριότητες φιλιαναγνωσίας (δημιουργίας ιστοριών κλπ).
- Ανάπτυξη λόγου και φαντασίας
- Γνωριμία με λογοτεχνικά κείμενα

Σύνδεση με τα πεδία του Αναλυτικού Προγράμματος

Όλα τα γνωστικά αντικείμενα (συμβατό με ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ).

Μεθοδολογία

Πολυαισθητηριακή προσέγγιση της γνώσης με την αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών. Στήριξη στη θεωρία πολλαπλής νοημοσύνης του Gardner, στον εποικοδομισμό (γνωστικός – Piaget, κοινωνικός – Vygotsky). Αξιοποίηση των ρουτινών της Ορατής Σκέψης και του Έντεχνου Συλλογισμού, όπως αυτές έχουν οριοθετηθεί από την ομάδα Project Zero του Πανεπιστημίου Harvard. Διδακτική μεθοδολογία κατάλληλη για παιδιά προσχολικής ηλικίας (γνωστικά αντικείμενα γλώσσας, δημιουργίας και έκφρασης, πληροφορικής.) Αξιοποίηση ρουτινών Έντεχνου Συλλογισμού και Ορατής Σκέψης, όπως αυτές έχουν διατυπωθεί από την ομάδα Project Zero του πανεπιστημίου Harvard. Εμπλοκή διαφορών ειδών τέχνης (εικαστικά κλπ) με κείμενα λογοτεχνίας και αξιοποίηση «ανοικτών» ψηφιακών εργαλείων, κατάλληλα για παιδιά 4-6 ετών. Σχεδιασμός εκπαιδευτικών δράσεων (εκπαιδευτικά προγράμματα, θεατρικά δρώμενα,) που συμβάλλουν ουσιαστικά στη δημιουργία αναγνωστών με κριτική σκέψη αλλά και οδηγούν τα παιδιά στην απόκτηση της γνώσης με δημιουργικά μέσα.

Αναλυτική παρουσίαση δραστηριοτήτων

Εισαγωγή σε δεξιότητες ΤΠΕ – Γνωριμία με κατάλληλα λογισμικά

Οι μαθητές και των δύο τμημάτων ήρθαν σε επαφή με λογισμικά κατάλληλα για τη νηπιακή ηλικία, αξιοποιώντας τη γωνιά του Υπολογιστή η οποία είναι διαθέσιμη και στα δύο νηπιαγωγεία. Ήρθαν σε επαφή με λογισμικά γενικής χρήσης όπως το word και ανοιχτού

τύπου όπως το kidspiration το comic strip creator και το jigsaw puzzle & paint, μηχανές αναζήτησης για τη δημιουργία συγκεκριμένων αρχείων και εικόνων μέσω των οποίων εμπλουτίζονται οι δράσεις ατομικά και ομαδικά.

Η αξιοποίηση των συγκεκριμένων λογισμικών στοχεύει στην ανάπτυξη αφενός ικανοτήτων σκέψης και στην εμπάθυνση και κατανόηση θεμάτων που τα απασχολούν και διαπραγματεύονται τη δεδομένη στιγμή, στοχεύοντας στην ανάπτυξη στοχαστικών διαθέσεων και στοχαστικών ικανοτήτων (Ορατή σκέψη, Visual Thinking, Project Zero of Harvard).

Τα προϊόντα των έργων των μαθητών τα επικοινωνούσαν με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και μέσω Skype, ώστε να υπάρχει ανατροφοδότηση, επικοινωνία και συνεργασία των δύο τμημάτων.

Αναμενόμενα αποτελέσματα:

- Δημιουργία μικρών ιστοριών από τα παιδιά, τόσο συμβατικών όσο και ψηφιακών.
- Ορθή αξιοποίηση και χρήση της τεχνολογίας.
- Προώθηση της συνεργασίας, τόσο σε επίπεδο ομάδας, αλλά και διασχολικά.
- Ανάπτυξη δημιουργικότητας και φαντασίας.
- Κατανόηση συμβάσεων γραπτού λόγου, αλλά και ποια είναι η χρησιμότητά του.

Μαθήματα: Διαθεματικό πρόγραμμα, Μαθήματα Νηπιαγωγείου, Πληροφορική/ΤΠΕ, Σχέδιο και Τεχνολογία, Γλώσσα, Τέχνες

Εργαλεία: Εργαλεία (kidspiration, comic strip creator, movie maker), email, skype, πλατφόρμα Twinspace, αλλά και συμβατικά, παραμύθια, μύθοι και ιστορίες από την Ελλάδα και εκτός των συνόρων.

Σημαντικές δραστηριότητες:

Δραστηριότητες εμπλοκής των νηπίων με παραμύθια και μύθους και προώθησης της έκφρασης και ανάπτυξης της σκέψης τους.

Κυρίως ανάπτυξη του λόγου, αλλά και της αισθητικής έκφρασης, κατανόηση εννοιών του χώρου και του προσανατολισμού, της χρονικής ακολουθίας (αρχή – μέση – τέλος, τότε και τώρα, πριν – τώρα – μετά), αλλά και εμπλοκή και αναγνώριση της αξίας της τεχνολογίας.

Θεματολογία δραστηριοτήτων:

Οι δραστηριότητες που ακολουθούν έγιναν εκ παραλλήλου και στα δύο τμήματα, και παράλληλα γινόταν ανταλλαγή απόψεων, ιδεών και προτάσεων και προωθήθηκε η από κοινού ανακάλυψη. Ακολουθώς παρουσιάζονται επιγραμματικά κάποιες από τις δραστηριότητες:

Δημιουργία ιστοριών με αφορμή το ημερολόγιο της τάξης και τα χρώματα: η ιστορία του κόκκινου, του πράσινου, του κίτρινου, κ.α.

Δημιουργία ιστοριών με αφορμή την επέτειο του Πολυτεχνείου και με ήρωες τα τενεκεδάκια από τη σειρά της Ευγ. Φακίνου.

Γνωρίσαμε πολλές (καλές και κακές) μάγισσες, με αφορμή τη χριστουγεννιάτικη γιορτή μας και αξιοποιήσαμε όλη τη φαντασία μας και δημιουργήσαμε ψηφιακά κόμικ.

Μέσα από την ελληνική μυθολογία επεξεργαστήκαμε μύθους σχετικά με τους θεούς και ζώα και φυτά που τους αντιπροσώπευαν και ανάλογη δημιουργία ιστοριών, την εναλλαγή των εποχών, την ιστορία τη Αθήνας στην αρχαία Ελλάδα, το δούρειο Ίππο και την Τροία, το μύθο της Περσεφόνης, ιστορίες των διαφόρων περιοχών συνδεδεμένες με τη λαϊκή παράδοση και τα ήθη και έθιμά τους, λαϊκά παραδοσιακά παραμύθια σχετικά με τα Χριστούγεννα και το Πάσχα.

Δημιουργία ιστοριών και ψηφιακών κόμικ με αξιοποίηση της ρουτίνας σκέψης «Αρχή – Τέλος», το παιχνίδι των λεπτομερειών, Δες- Σκέψου- Αναρωτήσου».

Τα Χριστούγεννα και το Πάσχα ήρθαμε σε επαφή με κείμενα μεγάλων Ελλήνων συγγραφέων και ποιητών (Σολωμός, Παπαδιαμάντης, Βιζυηνός) και μάθαμε για το έργο τους και τη ζωή τους.

Δημιουργία δικών μας βιβλίων με τα ήθη και τα έθιμα των Χριστουγέννων, των Απόκριων, της Άνοιξης και του Πάσχα.

Με αφορμή τη συμμετοχή σε προγράμματα της Unicef & Actionaid φτιάξαμε το δικό μας παραμύθι και αφίσα με τους χαρταετούς του κόσμου και χαρταετούς με τα δικαιώματα των προσφύγων και το τρενάκι των δικαιωμάτων των παιδιών του κόσμου, ιστορίες με συμβατικά αρχικά αλλά και στη συνέχεια με ψηφιακά μέσα για το χαρταετό του Κόσμου και τις εμπειρίες του όπως αυτός τις μετέφερε στο Μαχντί (ο ήρωας του παραμυθιού της Actionaid) που δε μπορούσε να ταξιδέψει στον κόσμο, αλλά το έκανε γι 'αυτόν ο χαρταετός του.

Δημιουργία καλοκαιρινών ιστοριών. Είδαμε πίνακες με θέμα το καλοκαίρι ("Γοργόνα" του Ν. Νικολάου, "Ο ψαράς", τοιχογραφία από τη Θήρα, "Ομηρικό ακρογιάλι" του Γ. Στέρη, "Δελφίνια" τοιχογραφία από την Κνωσό, "Παιδιά που παίζουν στην παραλία" Μ. Κασάτ, "Ιταλικό τοπίο" του Θ. Χατζημιχαήλ, "Μυτιλήνη, ο μώλος" του Θ. Χατζημιχαήλ & "Στην ακρογιαλιά" του Π. Πικάσο) και φτιάξαμε ιστορίες.

Εκπαιδευτικές επισκέψεις που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο του προγράμματος:

Επίσκεψη στη δημόσια παιδική βιβλιοθήκη του Δήμου Αθηναίων.

Επίσκεψη στο Νέο Μουσείο της Ακρόπολης, το Εθνικό Ιστορικό Μουσείο

Διαδικτυακή Επίσκεψη στο Μουσείο Βαν Γκογκ και στο Λούβρο, στη Βιβλιοθήκη της Αλεξάνδρειας.

Επικοινωνία της σχολικής τάξης με φορείς ή πρόσωπα:

Ηλεκτρονική επικοινωνία μεταξύ δύο τμημάτων Νηπιαγωγείου (skype, e-mail, πλατφόρμα Twinspace του eTwinning). Τα τμήματα ήταν το ολοήμερο τμήμα του 49ου Νηπιαγωγείου Αθηνών και Ν1 του 8ου Νηπιαγωγείου Γαλατσίου.

Εκδόσεις Παπαδόπουλος, Η εκπαιδευτική βαλίτσα «Ταξιδεύοντας τον Παπαδιαμάντη» σχεδιάστηκε με σκοπό να δοθεί στα παιδιά το ερέθισμα να γνωρίσουν τον κλασικό συγγραφέα Αλέξανδρο Παπαδιαμάντη μέσα από τα βιβλία Τα Χριστούγεννα του τεμπέλη, Γούτου Γουπατού, Εξοχική Λαμπρή, Ο Πανταρώτας, Η Σταχομαζώχτρα, Άνθος του γιαλιού, Στο Χριστό στο Κάστρο. Τα βιβλία εικονογραφήθηκαν από γνωστούς εικονογράφους για

πρώτη φορά από τις Εκδόσεις Παπαδόπουλος, σε μια σοβαρή προσπάθεια προσέγγισης του έργου του μεγάλου συγγραφέα.

Ανταπόκριση των μαθητών στο πρόγραμμα:

Οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος και αποτύπωναν με την πάροδο του χρόνου, όλο και πιο έντονα και πιο γλαφυρά τη σκέψη τους, όχι μόνο στα πλαίσια του προγράμματος, αλλά σε όλες τις δραστηριότητες του ημερήσιου προγράμματος του Νηπιαγωγείου.

Τρόποι παρουσίασης του προγράμματος στη σχολική μονάδα ή στην ευρύτερη κοινότητα:

- με παρουσίαση κατά τη διάρκεια εκδηλώσεων του Σχολείου (Βιντεοπροβολή μέσω θεατρικής έκφρασης (Αναπαράσταση του παραμυθιού: «Φρικαντέλα, η μάγισσα που μισούσε τα κάλαντα, Το άνθος του γιαλού και τα βασιλομπερδέματα, κάλαντα παραδοσιακά από όλη την Ελλάδα
- Παρουσίαση του μύθου της γοργόνας
- μέσω εικαστικής έκφρασης
 - Δημιουργία γωνιάς παράδοσης, δραματοποιήσεις και δρώμενα που παρουσιάστηκαν στους γονείς του τμήματος.
 - Δημιουργία ιστοριών και παζλ με αφορμή τα κείμενα και τους μύθους που διαπραγματεύτηκαν οι δύο ομάδες.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

DiSessa A., Hoyles C., Noss R., Edwards L. (1995). *Computers and Exploratory Learning*, Springer - Verlag Berlin Heidelberg.

Project Zero. Artful Thinking. Retrieved from: <http://www.pz.harvard.edu/projects/artful-thinking>

Project Zero. Visible Thinking. Retrieved from: <http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking>

Βούλτσιου, Ε. (2007). *Ενσωμάτωση των Νέων Τεχνολογιών στη Μέση Εκπαίδευση. Διαδικασίες- Προβλήματα – Επιπτώσεις σε διδάσκοντες και διδασκόμενους*. Θεσσαλονίκη: Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.

Γκενάκου, Ζ. (2002). *Η ποίηση του λαού και ο παιδικός λόγος*. Αθήνα: Πατάκης.

Ζαράνης, Ν. & Οικονομίδης, Β., (2009). *Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών στην προσχολική εκπαίδευση. Θεωρητική Επισκόπηση και Εμπειρική Διερεύνηση*. Αθήνα: Γρηγόρης.

Κουκουλομάτης, Δ. (1993). *Λογοτεχνία και παιδαγωγική*. Αθήνα: Βιβλιογονία.

Κυνηγός, Χ. (2006). *Το μάθημα της διερεύνησης. Παιδαγωγική αξιοποίηση των Ψηφιακών Τεχνολογιών για τη διδακτική των μαθηματικών. Από την έρευνα στην σχολική τάξη*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Λουκάτος, Δ. (1992). *Εισαγωγή στην Ελληνική λαογραφία*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.

Τζίμας, Β. (2009). Διδακτικά Σενάρια με τη Συνδρομή των ΤΠΕ. 1ο Εκπαιδευτικό Συνέδριο «Ενταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική Διαδικασία». Ανάκτηση στις 14/03/2014 από: <http://www.slideshare.net/Stergios/ss-10048731>

Χρυσafiδης, Κ. (1996). *Βιωματική- Επικοινωνιακή Διδασκαλία*. Αθήνα: Gutenberg.

Εφηβικές αντιλήψεις και χρήση των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών. (case study)

Δρ. Ντάφλου Ι. Αικατερίνη

Διδάκτορας Τοπικής Αυτοδιοίκησης, Κοινωνικής Πολιτικής & Τ.Π.Ε.

Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών

Mail: katentaf@yahoo.gr

Περίληψη

Ο 21^{ος} αιώνας είναι μια ξεχωριστή εποχή. Η τεχνολογική πρόοδος αλλάζει σημαντικά την κοινωνία. Ως αποτέλεσμα, έχει αλλάξει ριζικά κι ο τρόπος ζωής. Τα παιδιά μεγαλώνουν σε μια παγκόσμια κοινωνία όπου τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και οι διαδικτυακές κοινότητες είναι ουσιαστικές για τον τρόπο που επικοινωνούν, μαθαίνουν και αναπτύσσονται. Οι ψηφιακές συσκευές αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας των παιδιών τα οποία αποκτούν από πολύ νωρίς τεχνολογική εμπειρία. Αυτό το άρθρο αναλύει τη χρήση ψηφιακών εργαλείων από Έλληνες εφήβους και συγκεκριμένα επικεντρώνεται στην χρήση των τεχνολογιών κινητών τηλεφώνων, στον επικοινωνιακό προβληματισμό και στη μάθηση. Με την έρευνα διαπιστώθηκαν αφενός σχετικά υψηλά ποσοστά χρήσης ψηφιακών εργαλείων με σκοπό την επικοινωνία και τη χρήση εφαρμογών και αφετέρου υπογραμμίστηκε η σταθερή επιθυμία των νέων για εκπαίδευση με τη φυσική παρουσία των δασκάλων.

Λέξεις/Έννοιες κλειδιά.

Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε). Έφηβοι. Αντιλήψεις. Χρήση.

Εισαγωγή

Οι Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.) εξελίσσονται καθημερινά και τα οφέλη τους στη λειτουργία της κοινωνίας και της οικονομίας είναι μεγάλα. Όπως αναγνωρίζεται όμως, οι κίνδυνοι και οι ευκαιρίες συνυπάρχουν και συνυφαίνονται σε όλους τους τομείς των ανθρώπινων δραστηριοτήτων. Καθώς η έκθεση των παιδιών σ' αυτήν μεγαλώνει, μεγαλώνουν κι οι ανησυχίες για την ασφαλή χρήση και την αποτελεσματική μάθησή τους. Στο πλαίσιο αυτό, στο παρόν άρθρο υπογραμμίζεται ότι οι Τ.Π.Ε., εκτός από τις ευρείες τηλεπικοινωνιακές συνδέσεις, παράγουν πολλαπλασιαστικά αποτελέσματα στην ανθρώπινη συμπεριφορά. Επιδρούν στην κοινωνικότητα των νέων ανθρώπων και στην αντίληψη-συμπεριφορά που έχουν για βασικά ζητήματα της καθημερινότητάς τους, τις κοινωνικές τους σχέσεις, τη μάθηση και τη χρήση της γλώσσας ή την παραγωγή νέων τρόπων επικοινωνίας και εν τέλει της διαβίωσής τους.

Στο εμπειρικό κομμάτι το άρθρο εξετάζει τη χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών σε ένα δείγμα 100 εφήβων χρηστών ηλικίας 11-16 χρόνων. Συγκεκριμένα, γίνεται μια καταγραφή των προτιμήσεων σε ηλεκτρονικές εφαρμογές εφήβων χρηστών που φοιτούν στην έκτη δημοτικού και την γ' τάξη γυμνασίου σε σχολεία της περιοχής της Αθήνας. Επιδιώχθηκε η ταξινόμηση των απαντήσεων τους σε επιμέρους θεματικές σχετικές με τους στόχους της έρευνας, που αναφέρονται στη διακρίβωση των συνηθειών και αντιλήψεων τους σχετικά με τις ηλεκτρονικές εφαρμογές, τη χρονική διάρκεια των συνδέσεών τους και τη σύνδεση σχολείου και τεχνολογιών.

Οι τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνιών στην καθημερινότητα.

Οι Τ.Π.Ε. ως τομέας εμπλέκονται όπως αποδεικνύεται από τις εξελίξεις ότι το ίδιο δυναμικά στην οικονομική και κοινωνική ζωή και μπορούν να επηρεάσουν θετικά την οικονομία, αλλά και το βιοτικό επίπεδο και να περιορίσουν τον κοινωνικό αλλά και τον

χωρικό αποκλεισμό των ατόμων (Ντάφλου, 2016). Εξάλλου ο αποκλεισμός ως έννοια συμπεριλαμβάνει και την κακή χρήση-φραγμούς των τεχνολογικών εφαρμογών (Dieter, 1999, Jarboe, 2001).

Η παιδική-εφηβική ηλικία είναι πολύ σημαντική για την ανάπτυξη υπεύθυνων ενηλίκων, καθώς κατά τα πρώτα χρόνια της ζωής τους, τα νεαρά άτομα αποκτούν γνώσεις, δεξιότητες, επιλέγουν συνήθειες και δημιουργούν το αξιακό τους κεφάλαιο. Ανάμεσα στα στοιχεία αυτά η υιοθέτηση της τεχνολογίας από τους νέους δείχνει να είναι βασικό συστατικό της παγκόσμιας καθημερινότητας και εκπαίδευσης. Το ποσοστό των νέων, ηλικίας 15-24 ετών, που χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο (71%) είναι σημαντικά υψηλότερο από το αντίστοιχο ποσοστό του συνολικού πληθυσμού που χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο (48%). (International Telecommunication Union. (I.T.U., 2017.)

Ένας μικρός αριθμός ερευνών για τα παιδιά και τη χρήση του Διαδικτύου, επισήμανε τη σημασία των εμπειρικών στοιχείων για την ανάπτυξη προγραμμάτων και πολιτικών (UNESCO-Nanyang Technological University, 2014) που 'θα διασφαλίζουν την ανάπτυξη των εφαρμογών Τ.Π.Ε.' με γνώμονα τα δικαιώματα των παιδιών, την προστασία και την ευημερία τους. (Child Online Protection Statistical Framework and Indicators. International Telecommunication Union. Statistical Framework and Indicators 2010.)

Τα ερωτήματα που προκύπτουν αναφέρονται κυρίως στο ποιοί θα είναι οι πολίτες του μέλλοντος, με ποιες αξίες εφοδιάζονται για να ανταποκριθούν στα ζητήματα των οικονομικό-κοινωνικών διαδικασιών (Buckland, 1991., Helsper, et al., 2013), αλλά όχι μόνο. Θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι η χρήση των τεχνολογιών μπορεί να είναι λόγος για γνωσιακά χάσματα, εξαιτίας της ελλιπούς πρόσβασης στην τεχνολογία (Carvin, 2000, Lievrouw, 2000) ή επειδή η εκμάθηση γίνεται σε διαφορετικές γνωστικές δομές (Πόρποδας, 1996, σ. 71). Η «κοινωνικό-οικονομική διαστρωμάτωση» επαναπροσδιορίζεται ως «κοινωνική ένταξη» (ανισότητα και ευημερία) για να υπογραμμιστεί η σημασία της ένταξης (ή ως πρόβλημα για πολλά παιδιά, μορφές κοινωνικού και ψηφιακού αποκλεισμού), όπου η ανισότητα μπορεί ενδεχομένως να μετριαστεί από την παροχή κοινωνικής πρόνοιας (Helsper, et al., 2013).

Κάθε διεργασία που χρησιμοποιείται καθημερινά, όπως η χρήση των Τ.Π.Ε. έχει κρίσιμη σημασία όχι μόνο για ποσοτικούς, αλλά και ποιοτικούς λόγους. Στην προκειμένη περίπτωση αφορά τόσο στη βέλτιστη ανάπτυξη των νεαρών ατόμων, αλλά και στην πρόληψη μελλοντικών προβλημάτων, συναισθηματικών/πνευματικών και σωματικών. Τα συσχετιζόμενα με την τεχνολογία προβλήματα υγείας, σωματικά, ψυχολογικά και αναπτυξιακά δεν είναι επαρκώς τεκμηριωμένα. Από τις εστιασμένες έρευνες στην παράμετρο της υγείας ωστόσο επισημαίνεται ότι ο αντίκτυπος των Τ.Π.Ε. δε μπορεί να υποτιμηθεί (Καραμπάτσος, 2008., Smahel et al., 2012., Van Dijck, 2013). Αυτή η έλλειψη επηρεάζει τους λιγοστούς σχετικούς διεθνείς ειδικούς κανονισμούς και τις αντίστοιχες οδηγίες.(Clarke, et al. 2006., ETSI Guide 202 423, 2005).

Η Μεθοδολογία της έρευνας

Δεδομένων αυτών των τάσεων, θεωρήθηκε ότι θα ήταν χρήσιμο να εξεταστεί η αντιμετώπιση της τεχνολογίας στην καθημερινότητα από τους έφηβους που μεγαλώνουν στο περιβάλλον του ψηφιακού οικοσυστήματος. Συγκεκριμένα η έρευνα έγινε σε 100 άτομα, κατά κύριο λόγο σε έφηβους μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (μαθητές γυμνασίου) και σε μικρότερο βαθμό συμμετείχαν νεαρά άτομα που βρίσκονται στην προεφηβική ηλικία και τελειώνουν την πρωτοβάθμια εκπαίδευση (μαθητές δημοτικού). Η ανασκόπηση της διαθέσιμης βιβλιογραφίας για τα παιδιά πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και τη χρήση των τεχνολογιών είναι μικρή και τα ευρήματα προσωρινά. (Holloway, Green et al., 2013., Plowman & McPake, 2013, 27-33) Ως εκ τούτου αποκτά αξία η διερεύνηση του βαθμού στον οποίο οι μαθητές αυτοί χρησιμοποιούν, κατανοούν και είναι επικριτικοί ή αισιόδοξοι σχετικά με αυτά τα εργαλεία και τον αντίκτυπό τους στην σχολική και λοιπή καθημερινότητά τους.

Για τη διερεύνηση των ερωτημάτων αυτών της χρήσης των Τ.Π.Ε. στην εφηβική ηλικία, επιλέχθηκε η μελέτη περίπτωσης (case study Research). Ο βασικός στόχος της έρευνας είναι μια στοχευμένη αναζήτηση για τα χαρακτηριστικά των τεχνολογικών επιλογών των έφηβων χρηστών, αλλά και η κατανόηση των αντιλήψεων και των επιδιώξεών τους, τους τύπους δηλαδή των δραστηριοτήτων τους με αυτές τις επιλογές. Η έρευνα βασίστηκε σε δομημένο

ερωτηματολόγιο το οποίο συμπληρώθηκε από έφηβους μαθητές ηλικίας 11-16 ετών, που φοιτούσαν στην έκτη δημοτικού και την 3^η Γυμνασίου, σε 2 σχολεία της Αθήνας. Επιλέχθηκε το σύνολο των μαθητών που βρίσκονταν σε όλες τις αίθουσες των αντίστοιχων τάξεων των 2 σχολείων κατά τη διάρκεια της έρευνας. Η συμπλήρωση των ερωτηματολογίων έγινε κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους 2016-2017 με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών.

Βασικά ερωτήματα στα οποία αναζητήθηκε απάντηση ήταν:

-Πώς οι έφηβοι «κάνουν έρευνα» στον σημερινό ψηφιακό κόσμο;
-Ποιοι είναι οι βασικοί χώροι εστίασης των ενδιαφερόντων τους και τι φοβούνται ή θεωρούν θετικά στοιχεία από τη χρήση της τεχνολογίας;

-Η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας φέρει τις προσδοκίες και τα οφέλη μιας καλής επικοινωνίας και πόσο επηρεάζει την αντίληψη που έχουν για το σχολείο;

Πρόθεση είναι να προσφερθεί σε ένα πρώτο επίπεδο μια γενική εικόνα των καθημερινών και προσφιλών συνηθειών των εφήβων και, μέσω της αξιολόγησης των απαντήσεών τους, να εντοπισθούν σε ένα δεύτερο επίπεδο, πιθανά ζητήματα που ανακύπτουν και προσανατολισμοί που διαγράφονται σ' αυτόν τον τομέα. Δεδομένου ότι σύμφωνα με έρευνες (Fox & Madden, 2004) οι νέοι ενήλικες (18-26 ετών) είναι η περισσότερο συνδεδεμένη γενιά στο διαδίκτυο, η σημασία που αποκτούν οι έρευνες σχετικά με τα πρότυπα της χρήσης της τεχνολογίας που έχουν οι σημερινοί έφηβοι από εκείνους, σηματοδοτούν μελλοντικές αλλαγές στην ενήλικη φάση της ζωής τους.

Η πραγματοποίηση του ελέγχου της εγκυρότητας και της αξιοπιστίας του ερωτηματολογίου έγινε με τη διεξαγωγή πιλοτικής μελέτης, η οποία σύμφωνα με τη διεθνή βιβλιογραφία θεωρείται ένα 'ζωτικό βήμα' ενός καλού ερευνητικού σχεδιασμού. (Hazzi & Maldaon, 2015:53)

Ευρήματα της έρευνας

Η παρούσα μελέτη ερευνά το πώς οι έφηβοι συλλέγουν πληροφορίες online, επικοινωνούν με ψηφιακά εργαλεία και χρησιμοποιούν αυτά τα εργαλεία για την εκπαίδευσή τους. Η ηλικιακή κατανομή των συμμετεχόντων κυμαινόταν από 11 έως και 16 έτη και συγκεκριμένα, η πλειοψηφία τους (80,4%) είχε ηλικία 14 (32,9%) ή 15 ετών (47,4%). Η πλειοψηφία (82,6%) φοιτούσε στην τρίτη Γυμνασίου, με τους υπόλοιπους να είναι μαθητές της έκτης Δημοτικού. Επιχειρήθηκε αρχικά η έρευνα να εστιάσει στο εφηβικό κοινό (14-15), επειδή οι έφηβοι αντιπροσωπεύουν την αιχμή της κινητής συνδεσιμότητας. Με την συλλογή των πρώτων στοιχείων όμως φάνηκε ότι, η χρήση των Τ.Π.Ε. αρχίζει πολύ νωρίτερα και κρίθηκε σκόπιμο να διερευνηθεί σε ένα βαθμό και η προεφηβική ηλικία αντίστοιχων μαθητών των ίδιων σχολείων.

Τα ευρήματα της έρευνας σχετίζονται ιδιαίτερα με τη χρήση των κινητών τηλεφώνων παρόλο που η κατοχή και άλλων τεχνολογικών μέσων είναι ιδιαίτερα υψηλή. Ειδικότερα: Οι συμμετέχοντες στην έρευνα, ρωτήθηκαν αρχικά κατά πόσον έχουν στην κατοχή τους δικό τους Tablet, PC, ή κινητό τηλέφωνο. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός, ότι η συντριπτική πλειοψηφία των παιδιών, δήλωσαν ότι, έχουν δικό τους κινητό τηλέφωνο (96,8%), καθώς και δικό τους PC (85,5%), ενώ το 48,3% εξ' αυτών, είχε επιπλέον και Tablet.

Φαίνεται ότι, οι νέοι ηλικιακά χρήστες χρησιμοποιούν καθημερινά τις τεχνολογίες, ειδικότερα των έξυπνων τηλεφώνων και του διαδικτύου και λιγότερο του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Δημιουργούν με αυτόν τον τρόπο ένα οικείο σε κείνους περιβάλλον συνεχούς δικτύωσης, μέσω εφαρμογών, ανταλλαγής μηνυμάτων και αναρτήσεων υλικού στο προσωπικό τους ψηφιακό προφίλ. Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνουν αφενός πρόσβαση σε ψηφιακό περιεχόμενο που προκύπτει από τη δική τους έρευνα αλλά και σε κείνο των διαδικτυακών τους φίλων, οικοδομώντας μια ηλεκτρονική κοινωνία της οποίας αποτελούν μέρος, με μια σημαντική, αν όχι ευρεία αποδοχή.

Η χρήση των Τ.Π.Ε. είναι ευρεία, ωστόσο δε συνεπάγεται ούτε εξασφαλίζει την ανεπιφύλακτη αποδοχή της από τους εφήβους. Ορισμένες μόνο δραστηριότητες είναι ευρέως διαδεδομένες σε όλους τους έφηβους χρήστες, ενώ οι υπόλοιπες περιορίζονται σε ένα μόνο μέρος αυτών. Αυτό καταρχήν σημαίνει ότι η χρήση της τεχνολογίας από τους έφηβους χρήστες αφορά συγκεκριμένες περιοχές ενδιαφερόντων τους που έχουν κυρίως επικοινωνιακό προσανατολισμό και οδηγούνται από την παιχνιδιάρικη διάθεση μεταξύ των

συνομήλικων. Το σχολείο στον αντίποδα αυτής της αυξημένης χρήσης εξακολουθεί να αποτελεί για τους εφήβους ένα χώρο ανεπηρέαστο από την τεχνολογία και δεν επιθυμούν στην πλειοψηφία τους να αντικαταστήσουν το δάσκαλο και την αίθουσα διδασκαλίας. Τα αποτελέσματα της έρευνας αντικατοπτρίζουν πολλές από τις ανησυχίες για το ρόλο που διαδραματίζουν τα ψηφιακά εργαλεία. Ειδικότερα:

Έφηβοι καταναλωτές Τ.Π.Ε.

Η τεχνολογία των πληροφοριών και επικοινωνιών βελτιώνει κατά γενική ομολογία τον τρόπο επικοινωνίας καθώς η έγκαιρη, έγκυρη και αποτελεσματική λήψη των πληροφοριών επηρεάζει σημαντικά κάθε τομέα της ζωής. Η χαρακτηριστική ταχύτητα με την οποία διεκπεραιώνεται κάθε τέτοια διεπαφή καθορίζει άλλο ένα στοιχείο μοναδικό των τεχνολογιών: την αμεσότητα και την υπέρβαση του χρόνου κι όχι μόνο του τόπου. Το στοιχείο αυτό είναι ιδιαίτερα ελκυστικό στη νέα γενιά που ζει σ' ένα περιβάλλον που ορίζεται από την ταχύτητα διακίνησης των πληροφοριών, σε ένα τεχνολογικό περιβάλλον μοναδικό σε προϊόντα, υπηρεσίες και ευκολίες αναζήτησης της γνώσης.

Ειδικότερα για τους εφήβους της έρευνας φαίνεται ότι το περιβάλλον αυτό είναι το πρώτο στο οποίο αναζητούν την πληροφόρηση. Δείχνουν με άλλα λόγια να εμπιστεύονται την τεχνολογία από πολύ μικρή ηλικία, παρότι δεν είναι βέβαιο (λόγω πολύ νεαρής ηλικίας) αν διαθέτουν δεξιότητες για την αξιολόγηση του υλικού που βρίσκουν. Οι συμμετέχοντες στην έρευνα, αγόρασαν το πρώτο τους κινητό τηλέφωνο ή Tablet ή υπολογιστή, πάνω από το ένα τέταρτο του δείγματος (26,6%), στα 8 έτη, ενώ πάνω από τους μισούς (56%) δήλωσαν ότι αγόρασαν το πρώτο τους κινητό τηλέφωνο ή Tablet ή υπολογιστή σε ηλικία που κυμαινόταν από τα 9 έως και τα 12 έτη.

Το 75,5% δήλωσε ότι:

- είχε καθοδήγηση για τα ψηφιακά εργαλεία (ασφαλή χρήση),
- μεγαλώνει σε οικογενειακό περιβάλλον που χρησιμοποιεί την τεχνολογία, (89,8% των γονιών τους ασχολούνται με την τεχνολογία),
- ενώ όσοι είχαν αδέρφια (μικρότερα ή/και μεγαλύτερα) δήλωσαν ότι, αυτά ξεκίνησαν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία από αρκετά νωρίς, με το 31,8% των ερωτηθέντων, να εκτιμάει την ηλικία αρχικής ενασχόλησής των αδερφών τους με την τεχνολογία στα 10 έτη. Οι περισσότεροι όμως από αυτούς δεν έχουν πάρει την ενημέρωση από γονείς, δασκάλους ή ειδικούς, αλλά από τρίτους: φίλους και συμμαθητές, στοιχείο που αναδεικνύει δύο ζητήματα: 1). Ότι η εισαγωγή στον ψηφιακό χώρο γίνεται χωρίς επαρκή γνώση (στη βάση μιας καλά οργανωμένης και επιστημονικά τεκμηριωμένης διδασκαλίας), και 2) Η μετάδοση της γνώσης της τεχνολογίας συνίσταται σε διαπροσωπικές σχέσεις, που για τον καθένα ξεχωριστά αποτελούν μοναδικό στοιχείο, αστάθμητο δε παράγοντα ορθής διαχείρισης και αποτελεσματικότητας.

Ωστόσο, κατά γενική ομολογία, οι έφηβοι με ευκολία έχουν προσαρμοσθεί στη χρήση της και πιστεύουν ότι είναι ασφαλείς στις ενέργειες που κάνουν χρησιμοποιώντας την. Η αίσθηση ασφαλούς περιήγησης ενθαρρύνει τους εφήβους χρήστες να χρησιμοποιούν πολλές ώρες τον ψηφιακό χώρο, να αποκαλύπτουν στο δημόσιο profile τους πολλά για τον εαυτό τους, να συζητούν στο διαδίκτυο προσωπικές στιγμές, χωρίς ωστόσο να γνωρίζουν απόλυτα το δημόσιο προσανατολισμό των πληροφοριών αυτών. Σύμφωνα με την έρευνα η συντριπτική πλειοψηφία (94,8%) δήλωσε ότι, συνδέεται από 1 έως και 12 ώρες, με μέσο όρο τις 4,4 ώρες/ημέρα. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το ότι μόνο το 3% των ερωτηθέντων δήλωσε ότι, συνδέεται καθημερινά με τις τεχνολογίες αυτές για χρονικό διάστημα λιγότερο από 1 ώρα, κι αυτό αφορά κυρίως τους μαθητές του δημοτικού. Το στοιχείο αυτό αποκτά μεγαλύτερη σημασία καθώς διαπιστώνεται ότι οι έφηβοι που έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο στο σπίτι είναι χρήστες για περισσότερες ώρες, ειδικά το Σαββατοκύριακο και τείνουν να περνούν περισσότερο χρόνο σε απευθείας σύνδεση σε εβδομαδιαία βάση. Αποτελεί δε μια πρόσθετη ανησυχία για την αύξηση της χρήσης του διαδικτύου καθώς μεγαλώνει ο έφηβος.

Η προστασία των εφήβων από τη χρήση του διαδικτύου και των τεχνολογιών δείχνει λοιπόν να αντιμετωπίζει 2 βασικά ζητήματα: την αλόγιστη και πολύωρη χρήση και σε δεύτερο επίπεδο τους κινδύνους που αυτή η παρατεταμένη χρήση μπορεί να φέρει. Είναι φανερό ότι ως διαδικασία δύσκολα μπορεί να προβλεφθεί και να ελεγχθεί. Η προσωπική ζωή

των εφήβων δείχνει να είναι έντονα προσανατολισμένη μέσα από τις τεχνολογίες. Τόσο το «πού» αλλά και το «πώς» ή το «πόσο» χρησιμοποιούν το διαδίκτυο τα νεαρά άτομα, έφηβοι και παιδιά, είναι μια τρέχουσα και καθημερινή διαδικασία η οποία γίνεται μέσα και έξω από το σπίτι. Ως εκ τούτου, διεξάγεται χωρίς επίβλεψη, είναι απρόβλεπτη και με ευμετάβλητα όρια. Από την έρευνα διαπιστώθηκε ότι το σύνολο των εφήβων του δείγματος είχε στην κατοχή του από την παιδική του ηλικία κινητά τηλέφωνα και ταμπλέτες με πληρωμένη πρόσβαση στο διαδίκτυο. Τα τεχνολογικά αυτά μέσα είχαν παρασχεθεί στους εφήβους από τους γονείς. Κάθε τέτοια αγορά όμως αξιολογείται ως σημαντική στο βαθμό που προκαλεί αύξηση του ενδιαφέροντος των νέων και εξαναγκάζει σε μια καινούργια γενιά αναγκών, ορίων αλλά και κανόνων για να είναι ασφαλής η χρήση τους. Ωστόσο αυτό είναι μια επιλογή που δεν είναι πάντα εφικτή και συναρτάται από διάφορους παράγοντες.

Η διαχείριση της γνώσης (mindcraft), (Perelman, 1992) στην ψηφιακή εποχή και η «ευημερία ως αποτέλεσμα της χρήσης του Διαδικτύου από τα παιδιά» (Livingstone & Bulger, 2014) σε κάθε τομέα της ζωής επηρεάζει σημαντικά την αύξηση του τεχνολογικού ενδιαφέροντος στη ζωή των εφήβων και καθιστούν τις εφαρμογές των Τ.Π.Ε. αναπόσπαστα μέρη της γενικής τους εκπαίδευσης (Purcell et all., 2013). Τα κινητά τηλέφωνα φαίνεται ότι αποτελούν μέσο για να διαμορφώνουν τις έρευνες, τις συνήθειες και τις δεξιότητες τους οι μαθητές. Η χρήση όμως των τεχνολογιών σε ορισμένες περιπτώσεις εμποδίζει την αμοιβαιότητα στην επικοινωνία, η οποία για τους νέους εξακολουθεί κι αποτελεί σημαντικό θετικό παράγοντα της σχολικής κοινότητας και προνόμιο της σχολικής αίθουσας. Ο καθοριστικός ρόλος που αποδίδουν στις τεχνολογίες οι έφηβοι δε μπορεί να αντικαταστήσει τον δάσκαλο και την τάξη των συμμαθητών, μπορεί όμως να αποτελέσει εφελκυστικό βελτίωσης των παραδόσεων και της ελκυστικότητας των μαθημάτων.

Οι έφηβοι εξάλλου αποτελούν μια ηλικιακή κατηγορία που ψάχνει καθημερινά διάφορα στο διαδίκτυο, μαθαίνει και εκπαιδεύεται. Οι μαθητές που απάντησαν στην σχετική ερώτηση που τους τέθηκε, είχαν πρόσβαση στο Ίντερνετ κατά (95,9%), στο Facebook κατά (79,6%) και στο Twitter σε ποσοστό (20,4%), ενώ ένα ποσοστό της τάξης του (59,1%), δήλωσε ότι συνδέοταν στο Instagram και στο YouTube (17,3%). Οι έφηβοι ρωτήθηκαν σχετικά με το τι ψάχνουν πιο συχνά, μέσα από τις τεχνολογίες. Αν εξαιρέσουμε τις αγνοούμενες τιμές, οι μαθητές (100%) δήλωσαν ότι, ενδιαφέρονται για την ψυχαγωγία Youtube (47,3%), τις αγορές (26,3%), ή να επικοινωνούν με φίλους (21%) ή να ακούν τραγούδια (5,2%). Σε σημαντικό βαθμό τα υπόλοιπα μέσα ενημέρωσης βρίσκονται ανάμεσα στις προτιμήσεις των νέων, αφού λίγο περισσότεροι από τους μισούς (57,1%) τα επιλέγουν ως μέσο καθημερινής τους πληροφόρησης.

Σε πλήθος 259 σχετικών απαντήσεων οι συμμετέχοντες αναφέρουν ως πιο δημοφιλείς εφαρμογές το Facebook (47 άτομα), το Youtube (44 άτομα), το Instagram (43 άτομα), το Messenger (34 άτομα) και το Viber το οποίο επιλέχθηκε από 16 άτομα συνολικά. Στο σύνολό τους οι έφηβοι της έρευνας αιτιολογούν την αναζήτηση διαδικτυακών πληροφοριών με σκοπό τη διασκέδαση και την ενίσχυση των κοινωνικών τους δεσμών. Αναγνωρίζουν δε ότι απαιτούνται ιδιαίτερες γνώσεις και δεξιότητες από πλευράς τους για την ασφαλή χρήση των τεχνολογιών και την ευρύτερη κατάρτισή τους. Αυτό που προκύπτει από τις παρατηρήσεις αυτές είναι ότι η συμπεριφορά των εφήβων αντανάκλα τη σύγχρονη ζωή και θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως «αμυντική» απέναντι στην «επιθετική» διείσδυση της τεχνολογίας σε κάθε τομέα της σύγχρονης ζωής. Ωστόσο η εξοικείωση στη χρήση της δεν εξασφαλίζει άμεσα την επάρκεια της γνώσης, την καταλληλότητα των εργαλείων της και την ασφαλή χρήση της.

Επικοινωνία και έφηβοι

Κατά γενική ομολογία τα οφέλη των Τ.Π.Ε. στην επικοινωνία και την εκμάθηση είναι ιδιαίτερα υψηλά όταν οι εφαρμογές είναι εκπαιδευτικές, χωρίς βλαβερά περιεχόμενα και στερεότυπα. Υποστηρίζεται δε ότι ενθαρρύνουν τη συνεργασία και επιτρέπουν στα παιδιά να ελέγχουν τις μαθησιακές διαδικασίες τους (Siraj-Blatchford & Whitebread, 2003). Στην παρούσα έρευνα φαίνεται ότι ο έφηβος χρήστης αλληλοεπιδρά και αναζητά την επικοινωνία, τη «συνομιλία» (conversation) μέσω μηνυμάτων και εικόνων. Η επικοινωνία για την οποία μιλούν οι έφηβοι είναι ψηφιακή, συνεχής και αδιάλειπτη. Είναι επίσης ηλικιακά εξαρτώμενη και γίνεται κυρίως με τους συνομήλικους τους/συμμαθητές κατά (96,9%), και λιγότερο τους

συγγενείς (48%) και το σχολικό περιβάλλον (16,3%). Αναφορικά με τον τρόπο επικοινωνίας, προκύπτει ότι, το 39,8% χρησιμοποιεί SMS, το 36,7% από αυτούς το Skype, το 45,9% το Viber, ενώ σε σημαντικό ποσοστό (57,1%) το Messenger επιλέγεται ως μέσο επικοινωνίας τους. Όσον αφορά στα θέματα προς συζήτηση, επισημάνθηκαν ως κύριες επιλογές, η καθημερινότητα (65,3%), τα Dates (31,6%), τα μαθήματα (28,6%), τα αθλητικά (12,2%), τα προβλήματα και οι σκέψεις τους (9,2%), τα παιχνίδια (6,1%) και το Survivor (5,1%). Αυτά τα πεδία επικοινωνίας εμφανίζουν μια μικρή διαφοροποίηση με βάση το φύλο των εφήβων: Τα αγόρια της έρευνας εστιάζουν περισσότερο από τα κορίτσια στα αθλητικά και τα dates. Τα κορίτσια από την άλλη πλευρά «συνομιλούν» ομοίως για τα dates και την καθημερινότητα.

Πρώιμη εισαγωγή στις Τ.Π.Ε.

Είναι μάλλον σημαντικό να δοθεί προσοχή στον αριθμό των ωρών που καθημερινά οι έφηβοι χρήστες είναι συνδεδεμένοι και αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους. Ο χρόνος αυτός δείχνει να αυξάνεται ποσοτικά όσο αυξάνει και η ηλικία, ενδεχόμενα το πλήθος των ενδιαφερόντων, αλλά και τα δίκτυα των επαφών τους. Επίσης ιδιαίτερη σημασία έχει η πρώιμη ηλικία εισαγωγής τους στη χρήση των Τ.Π.Ε. Στη σχετική ερώτηση «*Αν χρησιμοποιούν τα αδέρφια των εφήβων την τεχνολογία*», οι απαντήσεις δείχνουν ότι τα παιδιά-αδέρφια των εφήβων της έρευνας αρχίζουν σήμερα νωρίτερα τη χρήση των τεχνολογιών από ό,τι ερωτηθέντες έφηβοι. Υποθέτουμε ότι αυτό συμβαίνει λόγω της επιρροής τους από τα μεγαλύτερα σε ηλικία αδέρφια. Η 'πρώιμη' όμως αυτή χρήση δεν φαίνεται να σχετίζεται σημαντικά με την αντίστοιχη εξοικείωση των γονιών στην τεχνολογία.

Θα μπορούσε να υποθεθεί ότι η χρήση αυτή συνδέεται αρχικά με την μεγάλη κατοχή κινητών τηλεφώνων μεταξύ των εφήβων, αλλά και με την ελκυστικότητα των ηλεκτρονικών εφαρμογών, που βασίζεται στα τεχνικά τους χαρακτηριστικά. Η ελκυστικότητά τους αυτή οδηγεί, όπως προείπαμε, σε πολύωρες χρήσεις των εφαρμογών, αν όχι σε εθισμούς σε αυτήν, με αποτέλεσμα την κατανάλωση πλήθους πληροφοριών και ανεξέλεγκτη πρόσβαση σε υλικό, ενδεχομένως ακατάλληλο με προσβλητικό ή άλλο περιεχόμενο. Οι έφηβοι της έρευνας δείχνουν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία με μια «επιλεκτική έμφαση» (Κέσλερ, 1970). Αυτό πρακτικά περιλαμβάνει τρεις παράγοντες που συνδέονται: την επιλογή της, την υπερβολή στη χρήση της και την απλούστευση των διαδικασιών χρήσης της, κι αποδεικνύει την εξοικείωσή τους με τον τεχνολογικό χώρο. Η εξοικείωση αυτή εμπεδώνεται με τη συχνή χρήση σε κάθε ιδιωτική αλλά και δημόσια συναλλαγή. Παρ' όλα αυτά όμως, από τα στοιχεία φαίνεται, ότι οι κίνδυνοι από τη χρήση των τεχνολογικών μέσων αφορούν σε πραγματικές ανησυχίες των εφήβων. Ειδικότερα, με βάση τις απαντήσεις που δόθηκαν, παρατηρήθηκε ότι, η πλειοψηφία (86,7%) από τους ερωτηθέντες δε βίωσαν κάποιο περιστατικό ηλεκτρονικής παρενόχλησης ή κακόβουλου λογισμικού. Εκείνοι όμως (13,2%) που υπέστησαν μία τέτοια εμπειρία, αντιμετώπισαν το πρόβλημα σε ποσοστό 81,82%, με τη βοήθεια του οικογενειακού, ή σχολικού, ή φιλικού τους περιβάλλοντος.

Τ.Π.Ε. & Ζητήματα αξιολόγησης από τους εφήβους.

Οι έφηβοι χρήστες του δείγματος χρησιμοποιούν τις τεχνολογίες σε ποσοστό 85,71%, προκειμένου να αντλήσουν πληροφορίες για το σχολείο και για τις εργασίες τους. Οι μαθητές επεξεργάζονται στοιχεία για τις εργασίες τους χρησιμοποιώντας συνεργατικά εργαλεία όπως το portal της Google (70,9%) και το Wikipedia (26,7%) που αναδεικνύονται ως πρώτες επιλογές τους. Είναι σημαντικό ότι ένα υψηλό ποσοστό (61,8%) των εφήβων που συμμετείχαν στην έρευνα, αξιολογούν ότι η εκπαίδευση στο σχολείο πρέπει να γίνεται αποκλειστικά (7,2%) ή σε μεγαλύτερο βαθμό (54,6%) με τη χρήση τεχνολογιών γιατί αυτό είναι το μέλλον. Πιστεύουν ότι οι τεχνολογίες θα προσέφεραν στο σχολείο και την εκπαίδευση τους, με σειρά σημαντικότητας, άμεση ενημέρωση (34,7%), ενδιαφέρον (20,4%), νέες δυνατότητες (17,3%), διαδραστικότητα (6,1%), ευκολία (11,2%) και διασκέδαση (11,2%), αλλά πιστεύουν ότι η περιήγηση αυτή δεν θα ήταν ασφαλής. Θετική απάντηση ασφαλούς περιήγησης (1%). Μόλις το (8,2%) αυτών, πιστεύει ότι οι τεχνολογίες δεν προσφέρουν τίποτε στο χώρο της εκπαίδευσης. Δεν είναι εξάλλου λίγοι οι έφηβοι που πιστεύουν ότι η χρήση των τεχνολογιών δύναται να επιδράσει αρνητικά στην σχολική εκπαίδευση και ειδικότερα, να έχει αρνητικές συνέπειες, όπως είναι το χάσιμο της άμεσης

επαφής (43,9%), η υποβάθμιση των καθηγητών και των βιβλίων (22,4%), ο εθισμός (5,1%) καθώς και η επίδραση στην νοητική (4,1%) και στην οφθαλμολογική τους υγεία (3,1%).

Στη συνέχεια, οι έφηβοι κλήθηκαν να προσδιορίσουν, πάντα κατά την προσωπική τους άποψη, το πιο θετικό στοιχείο των τεχνολογιών. Το 85,7% από τους συμμετέχοντες θεώρησε την ευκολία χρήσης ως το σημαντικότερο πλεονέκτημα των τεχνολογιών, το 62,2% επέλεξε την πρόσβαση από παντού ως σημαντική, το 54,1% την ταχύτητα ενημέρωσης/πληροφόρησης, ενώ ένα ποσοστό της τάξης του 5,1% θεωρεί ότι οι πληροφορίες που μπορεί να βρει μέσω αυτών είναι η μεγαλύτερη προσφορά στους χρήστες.

Έχοντας αποτυπώσει την άποψη των εφήβων σχετικά με τα θετικά στοιχεία των τεχνολογιών, επιχειρήθηκε να εντοπιστούν οι πεποιθήσεις τους αναφορικά με το ποιο θεωρούν ως το πιο αρνητικό στοιχείο των τεχνολογιών. Σύμφωνα με τις απαντήσεις, τα στοιχεία των Τ.Π.Ε. που οι έφηβοι αξιολογούν ως αρνητικά, είναι αφενός σημαντικά σε πλήθος και αφετέρου εστιάζουν στην διατήρηση της υγείας και στην επικοινωνία. Τα βασικότερα έγκεινται στον εθισμό (37,8%), στο κακόβουλο λογισμικό (19,4%), στις σωματικές βλάβες (15,3%), στην μειωμένη επικοινωνία με το περιβάλλον (10,2%), στην λιγότερη σκέψη και συνέργεια (6,1%), στα λάθος πρότυπα (3,1%) και στο χάσιμο της άμεσης επαφής.

Συζήτηση

Η διεθνής επιστημονική κοινότητα με μια σειρά μελετών, (Livingstone & Bober, 2003 και 2005), εστίασε στη σημασία της μέτρησης και της κατανόησης της πρόσβασης και της χρήσης του Internet από τα παιδιά. Ένα βασικό ζήτημα των ερευνών αυτών αποδείχθηκε το πώς οι Τ.Π.Ε. αλλάζουν την καθημερινή συμπεριφορά των νέων. Αυτό συμπίπτει με την αυξανόμενη ανησυχία για την υγεία των παιδιών που ξοδεύουν πολύ χρόνο μπροστά σε ταμπλέτες, υπολογιστές και τις οθόνες των κινητών τηλεφώνων. Οι έρευνες δείχνουν ότι η χρήση του Διαδικτύου δεν έχει πάντοτε θετικά αποτελέσματα. Υποστηρίζεται μάλιστα ότι τα παιδιά και οι έφηβοι που περνούν περισσότερο χρόνο μπροστά στις οθόνες τείνουν να βιώνουν υψηλότερα επίπεδα συναισθηματικής δυσφορίας, άγχους και κατάθλιψης (Public Health England (2013).

Σε σχετικές με αυτές τις επιπτώσεις έρευνες (Lenhart & Madden. Pew, 2007a) σε παιδιά (ηλικίας 12-17 ετών) επιχειρήθηκε να δοθεί μια εικόνα των δραστηριοτήτων των εφήβων στο διαδίκτυο και των κύριων ανησυχιών τους για τους online κινδύνους. Οι κίνδυνοι αυτοί φαίνεται ότι αφορούν στην έκθεση σε μια σειρά ηλεκτρονικών μηνυμάτων αλλά και «επαφή/χρήσης» συγκεκριμένων διαδικτυακών εφαρμογών. Συγκεκριμένα στην έκθεση #StatusOfMind (RSPH. 2017) εξετάστηκαν οι θετικές και αρνητικές επιπτώσεις των κοινωνικών μέσων ενημέρωσης στην ψυχική υγεία των νέων. Τα βασικά συμπεράσματα των μελετών αυτών επισημαίνουν ότι «τα κοινωνικά μέσα έχουν μετατοπίσει δραματικά τον τρόπο κοινωνικοποίησης, επικοινωνίας και σχέσης. Ο αντίκτυπός τους δε μπορεί να υποτιμηθεί.» Σημειώνεται ότι πλατφόρμες όπως το Instagram και το Facebook παρουσιάζουν εξαιρετικά επιμελημένες εκδοχές των ανθρώπων που γνωρίζουμε και του κόσμου γύρω μας, ώστε είναι εύκολο να παραμορφωθούν οι προοπτικές μας για την πραγματικότητα. Στα συμπεράσματα αυτών των ερευνών «τα κοινωνικά μέσα έχουν γίνει ένας χώρος στον οποίο διαμορφώνουμε και οικοδομούμε σχέσεις, διαμορφώνουμε την ταυτότητα, εκφράζουμε τον εαυτό μας και μαθαίνουμε τον κόσμο γύρω μας.» (Cramer, 2017).

Σε αυτό κατά γενική ομολογία συμβάλλει το γεγονός ότι «κάθε φορά που δημοσιεύουμε, μοιραζόμαστε, κάνουμε «like», σχολιάζουμε ή στέλνουμε μια πρόσκληση στο διαδίκτυο, δημιουργούμε μια προσδοκία». «Αισθανόμαστε την αίσθηση ότι ανήκουμε και προωθούμε την ιδέα του εαυτού μας μέσω της κοινής χρήσης». Τα ευρήματα αποδίδουν δύναμη στο "κοινόχρηστο" περιεχόμενο αυτών των ψηφιακών δημοσιεύσεων, άλλοτε με θετική ανατροφοδότηση κι άλλοτε αναζητώντας περισσότερη κοινωνική ενίσχυση. (RadiumOne).

Άλλες μελέτες δείχνουν αρνητικές επιπτώσεις σε σχέση με τα πρότυπα ύπνου, τη σωματική δραστηριότητα και την κοινωνική ευεξία (OECD (2015b). Η μελέτη αυτή διαπίστωσε επίσης ότι τα κοινωνικά μέσα είναι πιο εθιστικά από τα τσιγάρα και το αλκοόλ. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο η χρήση των κοινωνικών μέσων συχνά συνδέεται με αυξημένα ποσοστά άγχους, κατάθλιψης και ανεπαρκούς ύπνου.

Επιπλέον, αναφέρεται ότι τα ψηφιακά μέσα ενημέρωσης σχετίζονται με τον ηλεκτρονικό αποκλεισμό και με τον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο. Ενώ η ηλεκτρονική πρόσβαση και χρήση έχει τη δυνατότητα να αυξήσει τις γνώσεις των νέων και της μάθησης, απαιτούνται περισσότερες έρευνες για την καλύτερη κατανόηση του πλήρους αντίκτυπου του Διαδικτύου. Οι κοινωνικοοικονομικοί παράγοντες διαδραματίζουν επίσης σημαντικό ρόλο στο πώς χρησιμοποιείται το Διαδίκτυο και σε ποιο βαθμό αυτό το δυναμικό μεγιστοποιείται.

Η συντριπτική πλειοψηφία των ερωτηθέντων αυτών των ερευνών πιστεύει ότι το διαδίκτυο είναι ένα γενικό θετικό στοιχείο που βοήθησε τους ανθρώπους να αναπτύξουν και να αποκτήσουν γνώσεις. Ωστόσο, υπήρξε επίσης γενική συναίνεση ότι στα παιδιά χρειάζονται περιορισμοί σχετικά με το πότε τους επιτρέπεται να παίξουν παιχνίδια και πότε θα πρέπει να τους επιτρέπεται να έχουν δικό τους κινητό επειδή η «ορθή» χρήση του διαδικτύου απαιτεί κάποια ωριμότητα. (GSMA and LIRNEasia (2015). Η ενεργή γονική διαμεσολάβηση σχετίζεται σημαντικά με τη σοβαρότητα, την αποτελεσματικότητα και την αυτό-αποτελεσματικότητα των παιδιών-εφήβων στη χρήση των ψηφιακών μέσων (Hwang, et.al. (2017): 362-368.).

Συμπεράσματα

Τα μέχρι στιγμής συμπεράσματα μπορούν να συνοψιστούν στα εξής:

1. Οι έφηβοι εισάγονται στον ψηφιακό κόσμο σε πολύ νεαρή ηλικία. Σχεδόν ταυτόχρονα με την βασική τους εκπαίδευση.
2. Μαθαίνουν από νωρίς να εξαρτούν την καθημερινότητά τους από τη νέα τεχνολογία την οποία χρησιμοποιούν για πολλές ώρες και για μεγάλο εύρος ζητημάτων της ζωής τους, που αφορά τις κοινωνικές επαφές, τις διαπροσωπικές σχέσεις και την εκπαίδευσή τους.
3. Η ηλεκτρονική συμπεριφορά των εφήβων βασίζεται στην ανάπτυξη αυτογνωσμένων δεξιοτήτων χρήσης του διαδικτύου παρά στις πραγματικές τους δεξιότητες.
4. Η χρήση των Τ.Π.Ε. δεν αφορά μόνο τους έφηβους, ήδη χρήστες, αλλά και τον μικρότερο ηλικιακό κύκλο των συγγενών τους, ο οποίος εισάγεται από εκείνους στον ψηφιακό χώρο, μέσω της παρατήρησης αρχικά στο οικογενειακό περιβάλλον, κυρίως στην ψυχαγωγική χρήση του Διαδικτύου.
5. Η κατάρτιση και η βελτίωση των δεξιοτήτων των εφήβων σε αυτές είναι άτυπη, γίνεται ανεπίσημα και με αμφίβολο περιεχόμενο και δυνατότητα μετάδοσης των κατάλληλων πληροφοριών ασφαλούς και αποτελεσματικής χρήσης.
6. Η στοχευμένη εκπαίδευσή τους αποτελεί κρίσιμη ικανότητα, μέρος μιας διαδικασίας δια βίου μάθησης και ταυτόχρονα συνολική ευθύνη του σχολικού, οικογενειακού και οικονομικού περιβάλλοντός τους, αλλά και πρόσθετη ανησυχία που αντιμετωπίζει η διδασκαλία στο σημερινό ψηφιακό περιβάλλον.
7. Η ικανότητα με την οποία χειρίζονται οι έφηβοι την τεχνολογία αποτελεί μια υπόθεση εργασίας λόγω χρήσης και δε μπορεί να αποτελεί γενίκευση. Με άλλα λόγια δε μπορεί να αποδειχθεί ότι όλοι οι έφηβοι, είναι εξίσου εξοικειωμένοι στη χρήση (ασφαλή, εκπαιδευτική, χωρίς βλαβερά περιεχόμενα) των ψηφιακών εργαλείων. Δημιουργεί όμως την ανάγκη να εξασφαλισθεί ότι όλοι οι μαθητές είναι σε θέση να αποκτούν τις βασικές τεχνολογικές δεξιότητες για να ικανοποιούν αυτή τη συνθήκη.
8. Οι τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνιών μέσα από αναγκαίες καινοτόμες παιδαγωγικές προσεγγίσεις αποτελούν ζήτημα καθημερινής προσαρμογής για το σύγχρονο σχολείο, τόσο στο εκπαιδευτικό περιεχόμενο όσο και στις διαδικασίες εκμάθησης.
9. Η κύρια πρόκληση αφορά επίσης στην επικέντρωση στο τεχνικό/μηχανικό μέρος των τεχνολογιών, στην εδραίωση δηλαδή της αντίληψης ότι οι ψηφιακές συσκευές είναι μηχανήματα ή αλλιώς ψηφιακά εργαλεία μάθησης. Αυτό παραπέμπει την εκπαίδευση σε τρία βασικά συστατικά: στην εύρεση των (χρήσιμων) πληροφοριών, στην αμφίδρομη και διαδραστική ανατροφοδότηση/επικοινωνία και στην ασφαλή χρήση της.

Τα υπάρχοντα δεδομένα δείχνουν ότι η επικοινωνία και τα κοινωνικά μέσα είναι βασικές δραστηριότητες για τους νεαρούς χρήστες των Τ.Π.Ε. και τείνουν να χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο κυρίως για επικοινωνία και ψυχαγωγία. Αναδεικνύεται το ζήτημα της απόκτησης

των απαραίτητων (αναλογικών) δεξιοτήτων, σύμφωνα και με την προσέγγιση ανάπτυξης, όπως εγκρίθηκε στην Ατζέντα για την Αειφόρο Ανάπτυξη του 2030, η οποία τονίζει ότι οι προκλήσεις της ανάπτυξης συνδέονται και δε μπορούν να απομονωθούν.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Dieter, O. (1999) « Κοινωνικός αποκλεισμός: Κατάσταση ή διεργασία; », σ.211-216 στο Σπανού Ε. (επιμ.) Ανθρώπινη Αξιοπρέπεια και Κοινωνικός Αποκλεισμός. Εκπαιδευτική Πολιτική στην Ευρώπη. Αθήνα: Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα.

Καραμπάτσος, Α. (2008) Βασικά Θέματα Παιδαγωγικών και Διδακτικής. Αθήνα: Εκδόσεις Ταξιδευτής

Κέσλερ, Α. (1970). Η λογοτεχνία και ο νόμος των φθινουσών αποδόσεων, περιοδικό Encounter, Μάιος

Ντάφλου, Α. (2016). Η αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορικής & Επικοινωνιών από την Τοπική Αυτοδιοίκηση στις εφαρμογές της Κοινωνικής Πολιτικής. Το παράδειγμα εφαρμογής σε δήμους της Περιφέρειας Ηπείρου. (Διδακτορική Διατριβή Πάντειο Πανεπιστήμιο) Αθήνα

Πόρποδας, Δ. (1996). Γνωστική Ψυχολογία. Τόμος 1. Η Διαδικασία της Μάθησης. Αθήνα: Εκδόσεις Πόρποδας.

Σολομωνίδου, Χ. (1999). Εκπαιδευτική Τεχνολογία. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτης.

Advanced Placement (AP), <https://apcentral.collegeboard.org>.

APEC Family Foundation Inc. <https://www.apecprep.com>.

Buckland, M. K. (1991). Information and Information Systems. Westport, CT, USA, Greenwood Publishing Group Inc.

Carvin, A. (2000) "Mind the gap: The digital divide as the civil rights issue of the new millennium", Multimedia Schools 7(1) at <http://www.infotoday.com/MMSchools>.

Child Online Protection Statistical Framework and Indicators. International Telecommunication Union. Statistical Framework and Indicators 2010. https://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-COP.01-11-2010-PDF-E.pdf

Clarke, A. et al. (2006). "ETSI's standardisation work on guidelines for young children's use of ICT. Human Factors and Telecommunications, Sophia Antipolis, France.

Cramer, Sh. (2017). CBE, RSPH <https://www.rsph.org.uk/resources/journals.html>.

Development Program's (UNDP) annual publication. "The Human Development Report." UNDP Press Release, 12 July, 1999.

DiMaggio, P., Hargittai, E., Celeste, C., & Shafer, S. (2004). Digital inequality: From unequal access to differentiated use. In K. Neckerman (Ed.), Social inequality (pp. 355-400). New York: Russell Sage.

ETSI Guide 202 423 "Human Factors (HF); Guidelines for the design and deployment of ICT products and services used by children", October 2005

Family Online Safety Institute, Bea Pro (iKeepSafe), <https://www.fosi.org>.

Fox, S., & Madden, M. (2005). Generations online. Washington, DC: Pew Internet and American Life Project.

GSMA and LIRNEasia (2015), Mobile phones, internet, and gender in Myanmar. http://lirneasia.net/wpcontent/uploads/2016/04/GSMA_Myanmar_GenR2_Spreads.pdf)

http://lirneasia.net/wp-content/uploads/2016/04/GSMA_Myanmar_Gender_R2_Spreads.pdf

Hargittai, E. (2003a). How wide a Web? Inequalities in accessing information online. Unpublished doctoral dissertation, Princeton University, Princeton, NJ.

Hargittai, E., & Shafer, S. (2006). Differences in actual and perceived online skills: The role of gender. Social Science Quarterly, 87(2), 432-448.

Hazzi, O. & Maldaon, I. (2015). A pilot study: vital Methodological issues. Business: Theory and Practice 16: 53-62 (30 Mar 2015). <https://doi.org/10.3846/btp.2015.437>

Hwang Yoori, Choi Inho, Yum Jung-Yoon, and Jeong Se-Hoon. (2017). Parental Mediation Regarding Children's Smartphone Use: Role of Protection Motivation and Parenting Style. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. June, 20(6): 362-368.

Helsper, E.J., Kalmus, V., Hasebrink, U., Sagvari, B. and De Haan, J. (2013). Country classification: Opportunities, risks, harm and parental mediation. <http://eprints.lse.ac.uk/52023/>

Holloway, D., Green, L. and Livingstone, S. (2013). Zero to eight. Young children and their internet use. LSE, London: EU Kids Online.

International Telecommunication Union. (ITU). Geneva, July 2017.

Jarboe, K. (2001) "Inclusion in the information age: Reframing the debate", Athena Alliance at <http://www.athenaalliance.org/inclusion.html>.

Latimer, C. P. (2001). The digital divide: Understanding and addressing the challenge. New York: New York State Forum for Information Resource Management.

Lenhart, A. Madden, M. Pew, 2007a, Pew Internet and American Life Surveys (2007a), *Teens, Privacy and Online Social Networks*, <http://www.pewinternet.org/>.

Lievrouw, L. (2000). "The Information Environment and Universal Service". The Information Society 16

Livingstone, S. & Bulger, M. (2014). A Global Research Agenda for Children's Rights in the Digital Age. *Journal of Children and Media*. DOI:10.1080/17482798.2014.961496

Livingstone, S. & Bober M. UK Children Go Online. Final report of key project findings, 2003 και 2005. http://news.bbc.co.uk/2/shared/bsp/hi/pdfs/28_04_05_childrenonline.pdf.

Mansell, R. (1999) Information and communication technologies for development: assessing the potential and the risks. *Telecommunications policy*, 23 (1).

Madden, M., Lenhart, A., Duggan, M., Cortesi, S., Gasser, Urs. *Teens and Technology 2013*" <http://www.pewinternet.org/Reports/2013/Teens-and-Tech.aspx>.

National Writing Project (NWP), <https://www.nwp.org>.

OECD (2015b), *Students, Computers and Learning: Making the Connection*. http://www.oecd-ilibrary.org/education/students-computers-and-learning_9789264239555-en.

Perelman, L. J. 1992. *School's Out: Hyperlearning, The New Technology, and the End of Education*. William Morrow and Company, New York.

Plowman, L. & McPake, J., (2013) Seven Myths about Young Children and Technology, *Childhood Education*, 89:1, 27-33

Porter, D. (2005) "The third way and the third world: poverty reduction and social inclusion strategies in the rise of "inclusive" liberalism", *Review of International Political Economy* 12

Public Health England (2013), *How Healthy Behaviour Supports Children's Wellbeing*. August.

https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/232978/Smart_Restart_280813_web.pdf

Purcell, K. Buchanan, J. and Friedrich, L. *The Impact of Digital Tools on Student Writing and How Writing is taught in Schools*, JULY 16, 2013 Pew Research Center Internet & American Life Project, Washington.

RadiumOne., *Social Media Triggers a Dopamine High Neuroscience*. Feeding. AMA.Org. <https://radiumone.com/>

RSPH. *Instagram ranked worst for young people's mental health. Younger people*. 19 May 2017. Young people back RSPH call for pop-up heavy usage warning on social media in a new report. <https://www.rsph.org.uk/about-us/news/instagram-ranked-worst-for-young-people-s-mental-health.html>.

Ruttan, V. (2006). *Is War Necessary for Economic Growth? Military Procurement and Technology Development*. New York: Oxford University Press.

SEAMEO INNOTECH, University of the Philippines, www.seameo-innotech.org.

Siraj-Blatchford, J. & Whitebread, D. (2003). *Developmentally Appropriate Technology in Early Childhood*, DATAC, in UK, *Supporting ICT in the Early Years*.

Smahel, D., Helsper, E., Green, L., Kalmus, V., Blinka, L. & Ólafsson, K. (2012) *Excessive internet use among European children*. LSE, London: EU Kids Online. <http://eprints.lse.ac.uk/47344/>

ThinkB4U, Πρόγραμμα «ψηφιακή παιδεία και ιθαγένεια» Google, <https://www.google.gr/intl/en/safetycenter/resources>.

U.S. Department of Commerce, Economic and Statistics Administration, National Telecommunications and Information Administration (2000).

UNESCO, (2013) Toward Universal Learning: What Every Child Should Learn, <http://www.unesco.org>, <https://www.brookings.edu>.

UNESCO's Medium-Term Strategy (2014–2021) <http://unesdoc.unesco.org/pdf>.

Van Dijck, José. (2015). The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media. Technical Communication Quarterly Vol. 24, Iss. 2.

CLIL- Τ.Π.Ε.: Από τη θεωρία στην πράξη! Μαθαίνω, παρατηρώ, εφαρμόζω για μια δυναμική διδασκαλία με επίκεντρο το μαθητή.

Δαγγλή Μαρία¹

¹ Φιλολόγος, Γυμνάσιο Μυγδονίας
maria.daggi@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το ομότιτλο με την παρούσα εισήγηση Σχέδιο Ευρωπαϊκού Προγράμματος ERASMUS KAI έχει δεκαεξάμηνη διάρκεια (1/7/2016-31/12/2017) και υλοποιείται από τους εκπαιδευτικούς του Γυμνασίου Μυγδονίας (δ.Ωραιοκάστρου, ν.Θεσσαλονίκης). Στο Σχέδιο συμμετέχει εν δυνάμει όλο το διδακτικό προσωπικό του σχολείου, που εισπράττει τα οφέλη του με την προσωπική συμμετοχή τριών καθηγητών – πολλαπλασιαστών της δράσης.

Η στόχευσή του Σχεδίου μας έχει ενταξιακό και καινοτόμο χαρακτήρα: με βάση την παιδαγωγική αρχή ότι η εκπαίδευση απευθύνεται σε όλους του ευρωπαϊούς πολίτες και δεν υποσκελίζει κανένα από τα παιδιά της, το σχολείο με τις διδακτικές πρακτικές που εφαρμόζει πρέπει να αντιμετωπίζει τις διακρίσεις, τα μαθησιακά προβλήματα αλλά και τα διαφορετικά μαθησιακά προφίλ των μαθητών του ενεργητικά κι όχι αμυντικά.

Πυλώνες του Σχεδίου αποτελεί η εφαρμογή της καινοτόμου μεθόδου CLIL (Content and Language Integrated Learning) και η ενσωμάτωση της συστηματικής αξιοποίησης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.) στη σχολική πράξη. Στον άξονα αυτού του διττού στόχου επιμορφώθηκαν, με παρακολούθηση Δομημένων Κύκλων Σεμιναριακών ενοτήτων στο εξωτερικό, τρεις καθηγητές της σχολικής μας μονάδας και εξοικειώθηκαν σε συγκεκριμένες στρατηγικές εφαρμογής.

Σύμφωνα με το προγραμματισμό των δράσεων του Σχεδίου, ενσωματώνονται οι καινούριες τακτικές στη ζωή της σχολικής μας κοινότητας, πραγματοποιείται διάχυση των παραγόμενων αποτελεσμάτων και ενισχύεται η ευρωπαϊκή διάσταση του σχολείου μας με συνεργασίες και την πραγματοποίηση συνεργατικού έργου eTwinning με σχολεία της Ιταλίας.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Erasmus KAI, καινοτομία, CLIL, Τ.Π.Ε., eTwinning.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η σύνθεση της μαθητικής κοινότητας του σχολείου μας, με ένα ποσοστό της τάξεως του 10-15% ανά τμήμα των μαθητών με διαγνωσμένα λιγότερο ή περισσότερο έντονα μαθησιακά προβλήματα, επιβάλλει η σχολική μας μονάδα να αναλάβει δράση. Η εφαρμογή του Σχεδίου μας εκπορεύεται από αυτήν ακριβώς την ανάγκη: να ενημερωθεί η εκπαιδευτική μας κοινότητα μέσω των επιμορφωτικών σεμιναριακών δράσεων και να αναπτύξει στρατηγικές που θα βοηθήσουν το σύνολο των μαθητών μας, αλλά περισσότερο την ευπαθή ομάδα των μαθησιακά αδύναμων, λόγω ιδιαιτεροτήτων, μαθητών μας. Στοχεύει στην εξοικείωση των καθηγητών με παιδαγωγικά εργαλεία, μεθοδολογικές προτάσεις και μεταγνωστικές στρατηγικές για τον σχεδιασμό δραστηριοτήτων, στη **διδασκαλία όλων των γνωστικών αντικειμένων του προγράμματος σπουδών**. Επιπρόσθετα, στοχεύει στην άκρως απαραίτητη υιοθέτηση και συνεργατικών στρατηγικών μεταξύ διδασκόντων διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων (κάτι που αποδεικνύει η ίδια η σύνθεση της παιδαγωγικής μας ομάδας).

Για την υλοποίηση των παραπάνω στόχων επιλέχθηκαν τρεις επιμορφωτικές σεμιναριακές δραστηριότητες: α) «Δημιουργική διδασκαλία στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση με τη μέθοδο CLIL» (Creative Teaching in the Secondary CLIL Classroom) - Oxford β) «Σεμινάρια επιμόρφωσης και δομημένος κύκλος μαθημάτων με επίσκεψη μελέτης σε σχολεία και εκπαιδευτικούς οργανισμούς» (Training Seminar & Structured Study Visit to

Schools/Institutes) - Dublin και γ) «Αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στην εκπαίδευση» (ICT for teaching: Making use of technology tools in education) - York.

Η πρώτη δραστηριότητα εξοικείωσε τους συμμετέχοντες στην εκπαιδευτική προσέγγιση CLIL για τη διδασκαλία όλων των γνωστικών αντικειμένων (Coonan, 2003). Οι εκπαιδευτικοί μας ασκήθηκαν σε τεχνικές διδασκαλίας με ταυτόχρονη εστίαση στο γνωστικό περιεχόμενο και στη γλώσσα, προκειμένου να μπορέσει ο μαθητής να αναπτύξει τις γλωσσικές αλλά και τις γνωστικές του δεξιότητες (Αναστασιάδη-Συμεωνίδη κ.α., 2012). Αναπτύχθηκε η συνεργατικότητα, καθώς κομβικής σημασίας για την εφαρμογή της καινοτόμου αυτής μεθόδου είναι η συνεργασία εκπαιδευτικών όλων των ειδικοτήτων. Η αξιοποίηση της εμπειρίας που φέρνουν στη σχολική μας μονάδα συμβάλλει στην κατάκτηση της αυτοτέλειας των γνωστικών αντικειμένων, στη διανομή της ευθύνης για τη γλωσσομάθεια τόσο των αλλοδαπών μαθητών όσο και των κοινωνικά ή μαθησιακά αδύνατων μαθητών σε όλες τις ειδικότητες και όχι μόνο στους φιλολόγους και στη διατήρηση της ισορροπίας στις τάξεις συμφοίτησης (Παπαγιαννόπουλος & Κονδύλη, 2014). Το CLIL είναι μια προσέγγιση βιωματικής μάθησης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εκμάθηση τεχνικών «μαθαίνω πώς να μαθαίνω» και απαιτεί τις ενεργές μεθόδους, τη συνεργατική διαχείριση της τάξης και την έμφαση σε όλες τις μορφές επικοινωνίας: γλωσσική, οπτική και κιναισθητική (Διαμαντίδου, 2014). Η δεύτερη δραστηριότητα εστίασε σε αυτές ακριβώς τις καινοτόμες μεθόδους, με σεμινάρια επτά ημερών, οργάνωση εργαστηρίων, διαλέξεων και επισκέψεων μελέτης σε επιλεγμένα εκπαιδευτικά ιδρύματα της Ιρλανδίας. Προτάθηκαν καλές διδακτικές πρακτικές και εφαρμογές της μεθόδου CLIL στη θεωρία και στην πράξη. Τέλος, η τρίτη δράση έδωσε έμφαση στην απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων, την ενίσχυση της έρευνας, της δημιουργικότητας, της καινοτομίας και την ανάδειξη των Τ.Π.Ε. ως εργαλείου, ιδιαίτερα χρήσιμου, ιδιαίτερα όταν μιλάμε για μαθητές με έντονα μαθησιακά προβλήματα.

Με τεχνικές αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, συνεδρίες και ορισμό ομάδας εκπαιδευτικών που παρατηρεί και καταγράφει τις αλλαγές στη συμπεριφορά και την απόδοση των μαθητών- στόχων μετά την εφαρμογή του Σχεδίου, μπορούμε να προσδιορίσουμε τα αναμενόμενα θετικά μακροπρόθεσμα οφέλη του Σχεδίου. Τα προϊόντα, οι εκδηλώσεις και οι τρόποι διάχυσης του έργου μας (μέσω διαδικτύου, fora, eTwinning, τοπικός τύπος κ.α.) συμβάλουν ενεργά σ' αυτή την κατεύθυνση.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΣΧΕΔΙΟΥ

Θεωρούμε ότι οι δραστηριότητες- σεμινάρια που επιλέχθηκαν για την πραγματοποίηση του Σχεδίου μας παρουσιάζουν με σαφήνεια τους γενικούς διδακτικούς σκοπούς αλλά και τους επιμέρους στόχους τους, διασαφηνίζουν τις μεθοδολογικές επιλογές των οργανωτών, ενσωματώνοντας με δημιουργικό τρόπο όλες εκείνες τις αρχές στις οποίες στηρίζεται το Νέο Σχολείο. Έχουν τα χαρακτηριστικά βιωματικού εργαστηρίου γνώσης, κάτι που στη χώρα μας προσφέρεται μόνο σε ημερίδες ή διημερίδες κι όχι σε πολυήμερες εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Οι οργανωτές τους εφοδιάζουν τους συμμετέχοντες με υλικό προεργασίας (βιβλιογραφικός οδηγός, προσχέδιο εργασιών και συμμετοχή σε ezone), κάτι που οπωσδήποτε μεγιστοποιεί τα δυναμικά οφέλη της συμμετοχής στη δραστηριότητα. Υπάρχει μέριμνα για ανατροφοδότηση μετά το πέρας της δραστηριότητας και δυνατότητα επικοινωνίας με τους εκπαιδευτές και τους εκπαιδευόμενους. Οι συνοδευτικές διαλέξεις, εξωδιδακτικές δραστηριότητες (εργαστήρια), πολιτιστικοί περίπατοι και ξεναγήσεις συγκροτούν ένα δελεαστικό για τα χρήματά του εκπαιδευτικό πρόγραμμα (value for money). Αν μάλιστα συνυπολογίσει κανείς τα οφέλη που προκύπτουν από πλευράς εξάσκησης της ξένης γλώσσας, η δραστηριότητα γίνεται ακόμη πιο δελεαστική και αξιόλογη ως πρόταση: είναι ταυτόχρονα επιμόρφωση παιδαγωγικού και διδακτικού χαρακτήρα αλλά και ευκαιρία γλωσσικής εξάσκησης.

Αναλυτικότερα, οι μαθητές μας και ειδικά η ευπαθής ομάδα των μαθησιακά αδύναμων μαθητών, θα βοηθηθούν αποτελεσματικά. Η γνώση και μετέπειτα εφαρμογή της μεθόδου CLIL ενισχύει την προσπάθεια για άρτια κατάκτηση της μητρικής γλώσσας, καθώς η μέθοδος επιδιώκουμε να εφαρμόζεται εγκάρσια σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα: η γλωσσική εξομάλυνση του μαθήματος με τεχνικές CLIL διασφαλίζει την κατανόηση και κατάκτηση του περιεχομένου της διδασκτέας ύλης όλων των μαθημάτων στο Πρόγραμμα Σπουδών (Ζάγκα,

2007; 2014a; 2014b). Να σημειωθεί εδώ ότι, μολονότι η μέθοδος εστιάζει στη διδασκαλία της ξένης γλώσσας, εμείς αξιοποιούμε τις τεχνικές της στο γλωσσικό περιβάλλον της μητρικής γλώσσας των μαθητών μας, σύμφωνα με τη σχετική βιβλιογραφία (Αραποπούλου & Γιαννουλοπούλου, 2002). Ένα μικρό ποσοστό των μαθητών μας (2%), εξάλλου, δεν είναι φυσικοί ομιλητές της Ελληνικής, χωρίς όμως να ανήκουν σε τάξη ένταξης.

Στην ίδια κατεύθυνση θα προκύψει ωφέλεια και από τα σεμινάρια στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.). Η καλλιέργεια του πληροφορικού γραμματισμού θα βοηθήσει τους μαθητές μας στην ανάπτυξη ανώτερων γνωστικών δεξιοτήτων μέσα από τη δημιουργία συνθηκών οικοδόμησης της νέας γνώσης από του ίδιους τους μαθητές. Η επικέντρωση της προσοχής, η τόνωση του ενδιαφέροντος και η αυτενέργεια των μαθητών μας θεωρούμε ότι είναι στόχοι που ορίζονται και εξυπηρετούνται από το σχετικό επιμορφωτικό σεμινάριο το φετινό Ιούλιο στην Αγγλία (York).

Οι δύο αυτές δραστηριότητες συνδυασμένες με τον επιμορφωτικό κύκλο μαθημάτων στην Ιρλανδία που προσφέρουν και τη δυνατότητα επίσκεψης μελέτης εκτιμούμε ότι ωφελούν και θα ωφελήσουν ουσιαστικά τον εκπαιδευτικό μας οργανισμό, σε επίπεδο εξοικείωσης με καινοτόμα εκπαιδευτικά εργαλεία αλλά και ενισχύουν την πορεία στην κατεύθυνση μιας προσδοκώμενης ευρωπαϊκής διάστασης, καθώς:

- Βοηθούν την ουσιαστική γνωριμία με την εκπαίδευση στις υπόλοιπες χώρες της Ευρώπης. Τα βιώματα που αποκτήθηκαν, συνοδευόμενα από εποπτικό υλικό παρουσίασης, έφεραν το προσωπικό και τους μαθητές του σχολείου μας σε επαφή με την παιδεία στην Ευρώπη.
- Ενθαρρύνουν την επικοινωνία του σχολείου μας με σχολεία ή εκπαιδευτικούς οργανισμούς σε άλλες ευρωπαϊκές χώρες, με αποτελέσματα ιδιαίτερα θετικά: ενημέρωση, σύγκριση, σχολιασμός, ανάδειξη του θετικού, γόνιμη επαφή με το διαφορετικό, τροποποίηση συμπεριφορών (αν κριθεί ωφέλιμο) και εξάλειψη των προκαταλήψεων ή ξενοφοβικών, ενδεχομένως, συνδρόμων.
- Το έργο και οι δράσεις του σχολείου μας προβάλλονται, δίνοντας έτσι μια νέα δυναμική για συνέχιση του παραγωγικού έργου και της καλής δουλειάς.
- Λειτουργούν ως προεργασία για εξεύρεση εταίρων και συμμετοχή του σχολείου μου σε ευρωπαϊκά προγράμματα.
- Οι προσωπικές γνωριμίες και επαφές που έγιναν αξιοποιούνται ως σύνδεσμοι του σχολείου μας με σχολεία άλλων ευρωπαϊκών κρατών.
- Επιδρούν γόνιμα και θετικά στη διαμόρφωση ευρωπαϊκής συνείδησης των μαθητών μας και ενισχύουν την ιδέα ότι η χώρα μας και η παιδεία της αποτελούν αναπόσπαστο τμήμα της ευρωπαϊκής παιδείας.

ΔΥΝΑΜΙΚΗ - ΟΦΕΛΗ

Σε ένα διαρκώς εξελισσόμενο και απαιτητικό εκπαιδευτικό γίνεσθαι, διαπιστώνουμε ότι ο οργανισμός μας έχει ανάγκες συνεχούς ανάπτυξης σε επίπεδο ποιότητας και διεθνοποίησης. Αν και το σχολείο μας έχει μια ήδη πλούσια παρακαταθήκη δραστηριοτήτων, η εμπλοκή περισσότερων εκπαιδευτικών σε ευρωπαϊκά προγράμματα έχει τη δυναμική της. Αναλυτικότερα:

- Σε επίπεδο βελτίωσης διοικητικών δεξιοτήτων, η διευρυμένη οπτική που προσφέρουν οι σχεδιασμένες δραστηριότητες με την παρατήρηση των πρακτικών λειτουργίας ενός σχολείου σε μια άλλη ευρωπαϊκή χώρα έδωσαν ιδέες για τη λήψη καίριων και πρακτικών αποφάσεων, για την επίλυση προβλημάτων στην καθημερινή σχολική ζωή, για την ικανότητα βελτίωσης διαπροσωπικών και επαγγελματικών σχέσεων και την αποτελεσματικότητα της συνεργασίας μεταξύ συναδέλφων.
- Σε επίπεδο δεξιοτήτων προσωπικού, το παρόν Σχέδιο συνέβαλε αποφασιστικά στην αυτοβελτίωση των εκπαιδευτικών του σχολείου μας και (με την πεποίθηση ότι υπάρχει σχέση αλληλεξάρτησης μεταξύ δασκάλου- μαθητή) ωφελούνται άμεσα και οι μαθητές μας. Η επαφή με εφαρμοσμένες καινοτόμες ευρωπαϊκές διδακτικές μεθόδους στην καθημερινή σχολική πράξη ωφελεί τους εκπαιδευτικούς του σχολείου μας καταρτίζοντας και επιμορφώνοντας τους σε

παιδαγωγικό, οργανωτικό και μεθοδολογικό επίπεδο. Για παράδειγμα, απαραίτητη κρίνεται η προσέγγιση νέων μεθόδων αξιολόγησης των μαθητών μας, αυτοαξιολόγησης, ετεροαξιολόγησης με τρόπο, ώστε να έχουμε ένα υγιέστερο σχολικό ψυχολογικά περιβάλλον.

- Σε επίπεδο νέων μεθόδων διδασκαλίας, οπωσδήποτε υπάρχει ανάγκη να αφομοιωθούν δημιουργικά από περισσότερους εκπαιδευτικούς του οργανισμού μας, ειδικά από όσους ακολουθούν ακόμη παλιά διδακτικά μοντέλα. Η δασκαλοκεντρική, μετωπική διδασκαλία («chalk and talk»), με την εφαρμογή σχεδίων δράσης, όπως το προτεινόμενο, ελπίζουμε ότι θα δώσει τη θέση της σε εναλλακτικές μορφές, όπως η ομαδοσυνεργατική («group working»), η διαλογική, η εταιρική, η μέθοδος project, η έμφαση στο «μαθαίνω να μαθαίνω», η δραματοποίηση, το θεατρικό παιχνίδι, η βιωματική διδασκαλία και το artful thinking. Ακόμη, ανάγκη θεωρούμε για το προσωπικό του σχολείου μας την εξοικείωση όλων, αν είναι δυνατόν, των εκπαιδευτικών με τις νέες τεχνολογίες σε έναν κόσμο της πληροφορίας και της πληροφόρησης που εξελίσσεται ταχύτατα.
- Σε επίπεδο ευρωπαϊκής διάστασης, η προστιθέμενη αξία ενός σχεδίου μαθησιακής κινητικότητας θα είναι ιδιαίτερα ανταποδοτική για το σχολείο μας. Είναι ανάγκη να επιζητήσουν όλοι οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μας μια πλουσιότερη ευρωπαϊκή εμπειρία για το σχολείο μας: επικοινωνία με την εκπαιδευτική και μαθητική κοινότητα σε ευρωπαϊκές χώρες, ανταλλαγή απόψεων, δημιουργία υπόβαθρου για μελλοντικές συνεργασίες.
- Σε επίπεδο γλωσσικών δεξιοτήτων, η αναγκαιότητα της εκμάθησης ξένων γλωσσών γίνεται απολύτως φανερή. Το προτεινόμενο σχέδιο δράσεων εμφαστικά ενισχύει στην κατεύθυνση αυτή και μάλιστα με τον πιο ενδεδειγμένο και αποτελεσματικό τρόπο: ζω την κουλτούρα και την καθημερινότητα της ξένης γλώσσας και διαπιστώνω τη δυναμική της κατάκτησης των γλωσσικών δεξιοτήτων.
- Σε επίπεδο προγράμματος σπουδών, θεωρούμε ότι υπάρχει ανάγκη εμπλουτισμού του σε όλα τα διδακτικά αντικείμενα, με τεχνικές ενσωμάτωσης και προσαρμογής, στις δικές μας ανάγκες, της πλούσιας και αυθεντικής ευρωπαϊκής εμπειρίας.
- Σε επίπεδο οργάνωσης της διδασκαλίας και της μάθησης, χρειάζεται στον οργανισμό μας να αναπτυχθούν από τους εκπαιδευτικούς στρατηγικές διαχείρισης της τάξης, χωροθετικού σχεδιασμού και λειτουργικότητας, προκειμένου να έχουμε σε όλους τους χώρους διδασκαλίας και σε όλα τα σχέδια μαθήματος στόχο τη δημιουργία ενός ελκυστικού για τους μαθητές μας περιβάλλοντος μάθησης. Η ενσωμάτωση βοηθά αποτελεσματικά στην κατεύθυνση αποφυγής της πρόωρης εγκατάλειψης του σχολείου και της εμφάνισης κρουσμάτων ενδοσχολικής βίας (Council of the European Union, 2011; 2013).

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Η πρώτη δραστηριότητα στην Αγγλία μας εξοικείωσε στην εκπαιδευτική προσέγγιση CLIL για τη διδασκαλία όλων των γνωστικών αντικειμένων. Η ταυτόχρονη εστίαση στο γνωστικό περιεχόμενο και στη γλώσσα, ο εμποτισμός της στοχοθεσίας όλων των διδακτικών αντικειμένων με γλωσσικούς στόχους ενίσχυσαν και διευκόλυναν την προσπάθεια ισόρροπης λειτουργίας στις τάξεις συμφοίτησης και χάραξαν μια ασφαλέστερη και πιο αποδοτική πορεία ένταξης των μαθησιακά αδύναμων μαθητών μας. Ταυτόχρονα δόθηκε έμφαση στη συνεργατικότητα των εκπαιδευτικών της σχολικής μας μονάδας με άμεσα και μακροπρόθεσμα οφέλη.

Η δεύτερη δραστηριότητα του σχεδίου μας ήταν ένας προσεκτικά δομημένος κύκλος μαθημάτων που περιλάμβανε και επίσκεψη μελέτης σε σχολεία της Ιρλανδίας. Με δεδομένο ότι οι επισκέψεις μελέτης παρέχουν ένα βήμα για διάλογο πάνω σε θέματα και ευρωπαϊκών και εθνικών προτεραιοτήτων που αποτελούν κοινό τόπο ενδιαφέροντος και με την πίστη ότι

συμβάλλουν στην ανταλλαγή ιδεών και πρακτικών καθώς και στην προώθηση της ποιότητας και της διαφάνειας της εκπαίδευσης και των συστημάτων κατάρτισης των Ευρωπαϊκών χωρών, θεωρούμε πως οι εκπαιδευτικοί μας απέκτησαν εμπειρία πολύτιμη και πρόσφορη για διάχυση. Ενισχύθηκε επιπρόσθετα η αίσθηση της διαπολιτισμικότητας που μεταδόθηκε και στους υπόλοιπους εκπαιδευτικούς του σχολείου και στην ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα με την πραγματοποίηση ημερίδας. Η κατανόηση του τρόπου λειτουργίας των σχολείων στο εξωτερικό, η ανταλλαγή αμοιβαίων εμπειριών στους τρόπους διδασκαλίας αποτέλεσαν και θα αποτελούν έναυσμα για την αξιοποίησή τους στην ανάπτυξη νέων σχεδίων και τη δημιουργία δικτύων, επαφών και πιθανών μελλοντικών προγραμμάτων.

Η τρίτη δραστηριότητα στην Αγγλία (York) βελτίωσε τις ψηφιακές δεξιότητες των καθηγητών μας (μοντάζ εικόνας-ήχου, podcasting, blogging, ePortfolio, webquests, ψηφιακή δημιουργία storytelling κ.α.). Η επιμόρφωσή τους αναμένεται ότι θα είναι ιδιαίτερα ανταποδοτική για τη σχολική μας μονάδα, καθώς τα εργαλεία αυτά είναι υποστηρικτικά στη διδασκαλία όλων των γνωστικών αντικειμένων και με τη χρήση και δημιουργία ψηφιακών πόρων θα προωθήσουν τη διεπιστημονική έρευνα. Έτσι οι εκπαιδευτικοί μας θα μπορούν να βοηθήσουν ακόμη περισσότερο τους μαθησιακά αδύναμους μαθητές, καθώς η καλλιέργεια του πληροφορικού γραμματισμού στα παιδιά αυτά είναι ιδιαίτερα σημαντική, όχι μόνο από μορφωτικής αλλά και από παιδαγωγικής άποψης (Βακαλούδη, 2003). Η καλλιέργεια του τεχνολογικού αλφαριθμητισμού θα βοηθήσει στην απόκτηση δεξιοτήτων και αλλαγής στάσεων.

Ενδιαφέρον είναι να δει κανείς το συνδυασμό των μαθησιακών αποτελεσμάτων των τριών δραστηριοτήτων που προτείνουμε: η ανερχόμενη μεθοδολογία CLIL για διδασκαλία της γλώσσας μέσα από το περιεχόμενο και αντίστροφα, η θεωρητική και εφαρμοσμένη μαθητοκεντρική διδασκαλία στην Ευρώπη (Lasagabaster & Ruiz de Zarob, 2010) και η αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. για την επιτυχία των δύο παραπάνω επιμορφωτικών στόχων, έχοντας στο επίκεντρο τον μαθητή, και μάλιστα αυτόν με μαθησιακές δυσκολίες.

Τέλος, αξίζει να αναφερθούμε και στα προσδοκώμενα και προφανή οφέλη σε επίπεδο γλωσσομάθειας.

ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ ETWINNING

Η πλατφόρμα eTwinning αξιοποιήθηκε και συνεχίζει να αξιοποιείται αποτελεσματικά. Ενθαρρύνθηκαν όλοι οι εκπαιδευτικοί να κάνουν λογαριασμό στην πλατφόρμα και να μάθουν να την αξιοποιούν. Εξάλλου εκ του παραδείγματος, η χρήση αυτού του εκπαιδευτικού εργαλείου απέφερε ως καρπό τη συμμετοχή του σχολείου μας σε διετούς διάρκειας πρόγραμμα Erasmus Plus KA 2 με άλλα τρία σχολεία της Ευρώπης. Στο Σχέδιο δράσης για το οποίο μιλούμε ο δικτυακός αυτός τόπος αποδείχτηκε ιδιαίτερα χρήσιμος κατά την προετοιμασία των κινητικότητας, κατά την εφαρμογή του Σχεδίου και στην ανατροφοδότηση που ακολουθεί. Με την συστηματικά και συνεχή αξιοποίησή του θα μεγιστοποιηθούν τα οφέλη και θα διευκολυνθεί η αποτελεσματική επικοινωνία με τους συνεργαζόμενους εκπαιδευτικούς οργανισμούς και εκπαιδευτικούς του εξωτερικού. Το eTwinning προσφέρει ένα πλαίσιο επαγγελματικού τρόπου γόνιμης επικοινωνίας για ανταλλαγή καλών εκπαιδευτικών πρακτικών, εμπλουτισμού του προγράμματος σπουδών, διαμόρφωσης ευρύτερων προγραμμάτων συνεργασίας, διάχυσης παιδαγωγικού υλικού και καινοτόμων ιδεών και τέλος, είναι ένας ακόμη μηχανισμός που θα χτίζει γέφυρες μεταξύ των λαών της Ευρώπης.

Με εστίαση στο πρόγραμμά CLIL-Τ.Π.Ε. το σχολείο μας με προσωπική συμμετοχή του συντονιστή του προγράμματος είναι συνδημιουργός στο έργο I.C.T. Inclusion CLIL Technology του σχολείου IIS Da Vinci- Ripamonti στο Como της Ιταλίας. Στο συγκεκριμένο eTwinning έργο μετέχουν 25 εκπαιδευτικοί από σχολεία της Ιταλίας, της Ισπανίας και της Πολωνίας. Η θεματική του αφορά στην αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. και της καινοτόμου μεθόδου CLIL στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση.

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ ΕΡΓΟΥ ΜΕ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ

Με συνεχή αξιοποίηση καινοτόμων μεθόδων και των Τ.Π.Ε. οι μαθητές μας ενθαρρύνθηκαν και συμμετείχαν σε **Πολιτιστικό Πρόγραμμα Αρχαίου Θεάτρου**, που οργάνωσαν και

υλοποίησαν εκπαιδευτικοί του σχολείου μας, με τον τίτλο: «*Η 'Ορέστεια', η αυλαία κι η κλακέτα*»: η 'Ορέστεια' με τα μάτια της θεατρικής και κινηματογραφικής ομάδας του σχολείου μας.» Η συστηματική εργασία και συνεργασία καθηγητών και μαθητών απέδωσε καρπούς σε δύο σημαντικά επίπεδα: α) σύνθεση ενός συλλογικού corpus εργασιών με θέμα το μυθολογικό υπόβαθρο της τριλογίας, τον ορίζοντα υποδοχής και διάδοσης του συγκεκριμένου αισχυλικού έργου και τα κορυφαία μηνύματα που αναδύονται από αυτό, και β) παραγωγή διπλού καλλιτεχνικού έργου: η ταινία μικρού μήκους «**Ορέστεια**» και η θεατρική παράσταση «**Χοηφόροι**». Έγιναν τέσσερις προβολές της ταινίας και δόθηκαν τέσσερις παραστάσεις του θεατρικού έργου σε κλειστά και ανοιχτά θέατρα της Θεσσαλονίκης, καθώς και στο Β' Αρχαίο Θέατρο Λάρισας. Αξίζει να σημειωθεί ο εμβληματικός ρόλος του Συλλόγου Γονέων και Κηδεμόνων του σχολείου στο έργο μας σε επίπεδο υλικοτεχνικής υποδομής και ολόψυχης ενθάρρυνσης. Η σχολική μας κοινότητα απόλαυσε τους καρπούς των έργων της και οι μαθητές της θεατρικής ομάδας εισέπραξαν ιδιαίτερα θετικά σχόλια (επαινετικές αναφορές στο τύπο και σε blogs). Εκ των πραγμάτων και με τρόπο καθαρά βιωματικό συνειδητοποιήθηκε ο σημαίνων ρόλος των νέων **Τεχνολογιών**, τόσο στις παραστάσεις-προβολές, όσο και κατά την πολύμηνη και κοπιαστική προεργασία. Δόθηκε η δυνατότητα στους μαθητές να αξιοποιήσουν και να βελτιστοποιήσουν τις γνώσεις τους στην επεξεργασία και παραγωγή ψηφιακού υλικού, στην αναζήτηση και τη σύνθεση, στην επικοινωνία και τη διάχυση του έργου τους μέσω των Τ.Π.Ε. Με τη συναίνεση των γονέων/κηδεμόνων τα δύο έργα προβάλλονται στο διαδίκτυο και προσφέρονται για αξιοποίηση.

ΔΙΑΧΥΣΗ

Μετά τις δράσεις συντέθηκε από τους μετέχοντες φάκελος αξιολόγησης, αυτοαξιολόγησης και πεπραγμένων και οργανώθηκαν οι παρακάτω τρόποι διάχυσης και ανατροφοδότησης:

- Δημιουργία εκπαιδευτικού forum για επικοινωνία με τους οργανισμούς υποδοχής και τους καθηγητές άλλων χωρών που συν-εργάστηκαν στις δράσεις,
- Σύνθεση και ανταλλαγή εκπαιδευτικού υλικού που θα αξιοποιηθεί από τους εκπαιδευτικούς μας. Η ηλεκτρονική πλατφόρμα επικοινωνίας, με τη δυνατότητα ανάρτησης, θα διασφαλίσει την εκτενή, διαρκή και αποτελεσματική διάχυση και ανατροφοδότηση των νεοαποκτηθέντων γνώσεων.
- Διοργάνωση **επιμορφωτικής ημερίδας με τίτλο: Erasmus Plus KA1: εν τάξει και εν κινήσει! - Μια πύλη στην Ευρώπη**. Πρόκειται για ενημερωτική ημερίδα του Γυμνασίου Μυγδονίας για την εκπαιδευτική μας κοινότητα (καθηγητές-γονείς) καθώς και για τους εκπαιδευτικούς της Περιφέρειάς Κεντρικής Μακεδονίας. Η ημερίδα μας θα λάβει χώρα το 2^ο δεκαήμερο του Νοεμβρίου σε Πολιτιστικό Κέντρο της Θεσσαλονίκης με προσκεκλημένους εισηγητές, πέραν των καθηγητών της σχολικής μας μονάδας.
- Διοργάνωση ενημερωτικής εκδήλωσης για τους μαθητές του σχολείου μας, για να τους φέρουμε πιο κοντά στα σχολεία της Ευρώπης.
- Δημιουργία ψηφιακού αρχείου στο σχολείο για ανάλογες δράσεις – ένα αποθετήριο καλών πρακτικών με ευρωπαϊκό προσανατολισμό.
- Σύνθεση poster που θα παρουσιάζει με τρόπο ευχάριστο, όσο και ακαδημαϊκά άρτιο, το Σχέδιο.
- Προεργασία για παρουσίαση του έργου μας σε παιδαγωγικό συνέδριο.
- Δημιουργία και συνεχής τροφοδότηση **Ιστοσελίδας** που δημιουργήθηκε για τις ανάγκες καλύτερης διάχυσης του προγράμματος: <http://erasmusedu-tools.com>

ΑΝΑΔΕΙΞΗ ΤΟΥ ΣΗΜΑΙΝΟΝΤΑ ΡΟΛΟΥ ΤΩΝ Τ.Π.Ε.

Ο σημαίνων ρόλος των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών αναδεικνύεται από την ίδια τη φύση του προγράμματος, όσο και από το περιεχόμενό του. Η εμπλοκή μας στο Erasmus Plus KA1 είναι αποτέλεσμα αξιοποίησης των Τ.Π.Ε. και το αντικείμενο της σεμιναριακής επιμόρφωσης κατά την Τρίτη κινητικότητα- δράση στο York ήταν ακριβώς η εξοικείωση με τη δυναμική και τις δυνατότητες που προσφέρει η χρήση της τεχνολογίας στη σχολική πράξη. Ο εκπαιδευτικός οργανισμός York Associates ήταν ο

φορέας οργάνωσης του σχετικού σεμιναρίου μίας εβδομάδας. Εκεί παρουσιάστηκαν και δοκιμάστηκαν με τρόπο βιωματικό εργαλεία, εφαρμογές και πλατφόρμες που εστιάζουν: α) στην αναζήτηση υποστηρικτικού υλικού (π.χ. flickr – eltpics, creative commons, the guardian, YouTube & Vimeo), β) στην παραγωγή πρωτότυπου εκπαιδευτικού υλικού (παρουσιάσεις, ασκήσεις, κουίζ, ερωτηματολόγια, σταυρόλεξα) για κάθε διδακτικό αντικείμενο (π.χ. mentimeter, Socrative, answergarden, quizlet, kubbu και pictochart για τη δημιουργία infographics, canva, mindomo για τη δημιουργία mindmaps, spreakeer για την παραγωγή αρχείων ήχου, monie maker για την παραγωγή βίντεο, Dvolver), γ) στην επικοινωνία με τους μαθητές (π.χ. email, onedrive, epals, google classroom, google groups), δ) στη δημιουργία ιστοσελίδας και blog (π.χ. wix, weebly, wordpress, go daddy, about.me, wordpress, blogger), online διδασκαλία (π.χ. FutureLearn, Adobe Connect, Blackboard Collaborate, Moodle, WizIQ, Sakai, GoToMeeting).

Η τρίτη μας Κινητικότητα στο York θεωρούμε ότι θα ενισχύσει την προσπάθεια δημιουργικής αξιοποίησης των Νέων Τεχνολογιών (υπολογιστικών και διαδικτυακών) στο σχολείο μας.

Οι μαθητές μας, εξοικειωμένοι ήδη με τρόπο φυσιολογικό, απόλυτα προσαρμοσμένο στη ζωή τους και σε όλες τις δραστηριότητές τους, συνειδητοποιούν ότι οι Τ.Π.Ε. γίνονται εργαλείο με θεαματική δυναμική και στη σχολική τους εκπαίδευση. Έτσι προετοιμάζονται απολύτως ομαλά και λειτουργικά για την τεχνολογική κοινωνία της πληροφορίας και επικοινωνίας, στην οποία θα ζήσουν και στις απαιτήσεις της οποίας θα πρέπει να αντεπεξέλθουν επιτυχώς.

Οι καθηγητές με την ενθάρρυνση για υλοποίηση σχεδίων μαθήματος με ουσιαστική τη συμβολή των Τ.Π.Ε. ενισχύονται στην κατεύθυνση εφαρμογής καινοτόμων διδακτικών και παιδαγωγικών μεθόδων, προκειμένου να πετύχουν το διττό στόχο: πετυχημένη διδασκαλία και ως προς τους διδακτικούς στόχους και ως προς τη δημιουργία ενός ευχάριστου, οικείου στους μαθητές κλίματος μάθησης. Η κατασκευή πρωτότυπων διδακτικών σχεδίων και σεναρίων με προοπτικές λογισμικού και συνδυασμό δραστηριοτήτων, αξιοποιώντας όλες τις δυνατότητες των Νέων Τεχνολογιών (υπολογιστικών και διαδικτυακών) αισιοδοξούμε ότι θα εμπλουτίσει το αρχείο καλών διδακτικών πρακτικών που υπάρχει στο σχολείο μας (Βακαλούδη, 2003). Απαραίτητα εργαλεία στην κατεύθυνση αυτή είναι οπωσδήποτε η έρευνα μέσω του Internet, η επικοινωνία μέσω του ενδοσχολικού δικτύου ή του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, η αξιοποίηση λογισμικών ειδικής χρήσης για την εκπόνηση εργασιών και η εν γένει αξιοποίηση των εφαρμογών που εισάγονται στη σχολική ζωή μετά το πέρας της τρίτης κινητικότητας του Προγράμματος στο York.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ευχαριστώ τη φίλη και συνάδελφο μουσικό κ. Αρετή Τζίμπουλα για την ενθάρρυνση και τις πολύτιμες συμβουλές που πρόθυμα μου έδωσε, προκειμένου να προχωρήσω στη παραγωγή- σύνθεση του Σχεδίου μας και την κ. Ελευθερία Ζάγκα, σύμβουλο Φιλολόγων, για την πολύτιμη επιμορφωτική εμπειρία που σχεδίασε και επιμελήθηκε στο «Φιλολόγο» (Θεσσαλονίκη 2015), προκειμένου να παρουσιάσει τη μέθοδο CLIL και να εξοικειώσει τους συμμετέχοντες φιλόλογους με τη σχετική μεθοδολογία.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αναστασιάδη-Συμεωνίδη, Α., Ιορδανίδου, Α., Χατζησαββίδης, Σ., και Ζάγκα, Ε. (2012). Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για τη Νεοελληνική Γλώσσα: τότε και τώρα. *Πρακτικά του συνεδρίου: «35 χρόνια από τη γλωσσοεκπαιδευτική μεταρρύθμιση»*, Κουτσογιάννης, Δ., Νάκας, Α., Παπαναστασίου, Γ., και Χατζησαββίδης, Σ. (επιμ.), 13-17, Δίον Πιερίας

Αναστασιάδη-Συμεωνίδη, Α., Μητσιάκη Μ., Αλεξανδρή, Κ., Βλέτση, Ε., Οικονόμου, Σ. (2014). Βλέποντας τον κόσμο με άλλα μάτια: Φως, χρώματα, οπτικά όργανα: Μια προσέγγιση διδασκαλίας των Φυσικών Επιστημών μέσω της Νέας Ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας. Στο Α. Psaltou-Joycey, Μ.

Mattheoudakis, and E. Agathopoulou (επιμ.), *Cross-curricular Approaches to Language Teaching*, Cambridge: Cambridge Scholars Publishers, pp.244-272

Αραποπούλου, Μ., και Γιαννούλα Γιαννουλοπούλου. 2002. Εγκυκλοπαιδικός οδηγός. Η χρήση της γλώσσας στα μη γλωσσικά μαθήματα: Ο λόγος των επιστημών. Ανακτήθηκε στις 20/4/2015 από τη διεύθυνση www.komvos.edu.gr/glwssa/Odigos/thema

Βακαλούδη, Α. (2003). Διδάσκοντας και μαθαίνοντας με τις νέες τεχνολογίες θεωρία και πράξη. Αθήνα: Πατάκη, σσ.180-214

Διαμαντίδου, Ε. (2014). Διδακτική πρόταση στην Ιστορία Α Γυμνασίου: Αξιοποιώντας δημιουργικά αρχές του CLIL. Ανακοίνωση στην 35η ετήσια συνάντηση Τομέα Γλωσσολογίας 9-11 Μαΐου 2014, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Ζάγκα, Ε. (2007). Στρατηγικές ανάπτυξης του λεξιλογίου για τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας. Πρακτικά του Πανελληνίου Συνεδρίου: «Η Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση και οι προκλήσεις της εποχής μας», σσ. 1204- 1212, Σχολή Επιστημών Αγωγής του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων.

Ζάγκα, Ε. (2014). Η διδασκαλία της γλώσσας με βάση το περιεχόμενο: Από τη θεωρία στην πράξη. Θεσσαλονίκη, Βάνιας, σσ. 105- 173

Ζάγκα, Ε. (2014). Η Διδασκαλία της Γλώσσας με Βάση το Περιεχόμενο ως Βασική Καινοτομία των Νέων ΠΣ της Νέας Ελληνικής Γλώσσας για το Γυμνάσιο. Στο Α. Psaltou-Joycey, Μ. Mattheoudakis, and Ε. Agathopoulou (επιμ.), *Cross-curricular Approaches to Language Teaching*, Cambridge: Cambridge Scholars Publishers, pp. 273-287

Παπαγιαννόπουλος, Ι. & Κονδύλη, Μ. (2014). Συμπύκνωση και σύνδεση της εμπειρίας: Γλωσσική ανάλυση των σχολικών κειμενικών ειδών της Ιστορίας και της Βιολογίας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Ανακοίνωση στο 11ο Διεθνές Συνέδριο Ελληνικής Γλωσσολογίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Μεσογειακών Σπουδών, Ρόδος, 26-29 Σεπτεμβρίου, σσ. 1275-1288

Council of the European Union (2011). Council recommendation on policies to reduce early school leaving. Official Journal of the European Union, C 191, 1.7.2011, pp. 1-6. Ανακτήθηκε στις 12/5/2015 από τη διεύθυνση <http://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2011:191:0001:0006:en:PDF>

Council of the European Union (2013). Council recommendation on establishing a youth guarantee. Official Journal of the European Union, C 120, 26.4.2013, pp. 1-6. Ανακτήθηκε στις 13/5/2015 από τη διεύθυνση [http://eurlex.europa.eu/legalcontent/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32013H0426\(01\)&rid=1](http://eurlex.europa.eu/legalcontent/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32013H0426(01)&rid=1)

Coonan, C.M. (2003). *Some issues in implementing CLIL*. European Language Council Bulletin 9. Ανακτήθηκε στις 18/4/2015 από τη διεύθυνση <http://userpage.fu-berlin.de/~elc/bulletin/9/en/coonan.html>

Lasagabaster, D., & Ruiz de Zarobe, Y., (eds.) (2010). *CLIL in Spain: Implementation, Results and Teacher Training*: Cambridge Scholars Publishers. pp.7-29

Ηλεκτρονικές και μη ανταλλαγές eTwinning σε κοινή διαπολιτισμική βάση

Σουβατζόγλου Βασίλειος¹, Πασιαλή Αθανασία², Δημογέροντα Αντωνία³

¹ Εκπ/κός ΠΕ19- Πληροφορικής 4^ο Λύκειο Τρίπολης.
basou@sch.gr

² Εκπ/κός ΠΕ19- Πληροφορικής 1^ο Λύκειο Καματερού
apasiali@sch.gr

³ Εκπ/κός ΠΕ19- Πληροφορικής 2^ο Γυμνάσιο Τρίπολης
dimogeron@sch.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το κείμενο επιχειρεί να αποτυπώσει τις διαδικασίες από το σχεδιασμό έως την υλοποίηση ενός συνεργατικού έργου eTwinning ανάμεσα σε ευρωπαϊκά σχολεία με αφορμή τις παραδοσιακές δράσεις στην περίοδο των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς. Η περίοδος αυτή κοινή στον ευρωπαϊκό χώρο μπορεί να αποτελέσει ένα σταθερό κοινό υπόβαθρο για την ανάπτυξη της διαπολιτισμικής αλληλεπίδρασης. Η βασική ιδέα ήταν η δημιουργία και ανταλλαγή με το παραδοσιακό ταχυδρομείο των καρτών. Πάνω σε αυτή τη κίνηση χτίστηκε και ένα πλέγμα ψηφιακών δράσεων που αξιοποιούν τη βασική ιδέα, την εμπλουτίζουν και την ενσωματώνουν στην κουλτούρα της εποχής. Αξιοποιήθηκαν ψηφιακά εργαλεία, επιτεύχθηκε επικοινωνία και με παραδοσιακά μέσα αλλά και ψηφιακά και καταγράφηκαν παρατηρήσεις σχετικά με ποιες δράσεις ήταν πιο δημοφιλείς, πιθανές έμφυλες διαφοροποιήσεις ως προς τις υλοποιηθείσες δράσεις και γενικότερα για τη συνεργασία. Σε κάθε περίπτωση κρίνεται ότι το συγκεκριμένο θέμα ενόησε την ομαλή και αποτελεσματική εξέλιξη του έργου και προσέφερε στους εκπαιδευόμενους δεξιότητες χειρισμού καταστάσεων στο φυσικό αλλά και στον ψηφιακό κόσμο.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Χριστούγεννα, eTwinning, κάρτες

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το eTwinning αποτελεί τη Δράση εκείνη που έχει σκοπό την προσέγγιση και συνεργασία των σχολείων της Ευρώπης, και όχι μόνο. Το πιο δυναμικό του κομμάτι δράσης παραμένει η συνεργασία και συνέργια μαθητών και εκπαιδευτικών βάσει ενός σχεδίου εργασίας. Ένα τέτοιο πρόγραμμα αποτελεί και το αναφερόμενο στην εργασία αυτή, βασισμένο στον κοινό τόπο που έχει δημιουργήσει, η ταυτόχρονη σε όλη την Ευρώπη, εορταστική περίοδος των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς και η κοινή βάση εθίμων και συμπεριφορών που έχουν επικρατήσει εντός της αγοράς αλλά και από τη θρησκευτική παράδοση του χριστιανισμού στην ήπειρο αυτή.

ΤΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ ΩΣ ΚΟΙΝΟΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΣ ΤΟΠΟΣ

Ο χριστιανικός χαρακτήρας της Ευρώπης και ο πνευματικός προσανατολισμός της διαμορφώθηκαν με συμβολή των Ανατολικών και των Δυτικών Χριστιανικών αντιλήψεων (Βασιλειάδης, 1995). Αργότερα η Αναγέννηση και το μεγάλο ανατρεπτικό κίνημα του Διαφωτισμού, στην δυτική και κεντρική Ευρώπη άφησε μεγάλη κοινή κληρονομιά και διευρύνθηκε και στις χώρες του ευρωπαϊκού χώρου που ήταν στην επικράτεια της Οθωμανικής αυτοκρατορίας, όπως η Ελλάδα (Ηλιού, 2001). Ειδικά για τις χώρες της Ανατολικής Ευρώπης, υποστηρίζεται (Βασιλειάδης, 2013) ότι ο Ορθόδοξος πολιτισμός έχει τη δυνατότητα να λειτουργήσει ως ενωτική δύναμη στις χώρες αυτές αλλά και ως γέφυρα της Ευρώπης για τις σχέσεις της με τους άλλους πολιτισμούς.

Οι επιρροές αυτές και οι νόμοι της αγοράς έχουν διαμορφώσει το πλαίσιο στο οποίο τα Χριστούγεννα είναι μια περίοδος του χρόνου, όπου οι άνθρωποι επιβεβαιώνουν τις

κοινωνικές σχέσεις τους μέσω και της ανταλλαγής ευχετηρίων καρτών. Αν και η επικοινωνία μεταξύ ατόμων σε απόσταση στη σύγχρονη εποχή διεξάγεται κυρίως με ηλεκτρονικά μέσα, η συνήθεια να ανταλλάσσονται κάρτες με τον παραδοσιακό τρόπο, δηλαδή χάρτινες κάρτες ταχυδρομημένες, δεν έχει εκλείψει και συνδυάζεται και με την αποστολή ψηφιακών δημιουργημένων καρτών μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Η ανταλλαγή Χριστουγεννιάτικων καρτών, δημιουργεί την αίσθηση ενός ανθρώπινου δικτύου και μπορεί να παρέχει πληροφορίες για τα δίκτυα αυτά και επιβεβαιώνει ότι η επαφή ανάμεσα στα μέλη θεωρείται σημαντική από το σύνολο των μελών του δικτύου. Ειδικά για το Δυτικό πολιτισμό η περίοδος των Χριστουγέννων, αποτελεί ένα χρονικό διάστημα κατά τη διάρκεια του οποίου τα άτομα, με υπαγωγή στον πολιτισμό αυτό, επιδεικνύουν και τη διάθεση και τη δράση να αποκαταστήσουν επαφή με άλλα άτομα, με τα οποία δεν έχουν τακτική πρόσωπο με πρόσωπο επαφή αλλά θεωρούν ότι είναι σημαντικά γι' αυτούς (Hill & Dunbar, 2003). Έχει όμως διαπιστωθεί ότι πολλά άτομα στέλνουν κάρτες ακόμα και σε άτομα που δεν γνωρίζουν (Kunz, 1975). Οι χριστουγεννιάτικες κάρτες αποτελούν το 60% των καρτών που ανταλλάσσονται σε εορτασμούς. Το άλλο 40% αποστέλλεται με αφορμή τη γιορτή της Μητέρας, του Πατέρα, του Πάσχα, του Αγίου Βαλεντίνου κλπ (Gonzales, 2006).

ΕΥΧΕΤΗΡΙΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΚΑΙ ΕΜΦΥΛΕΣ ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Στην επικοινωνία μέσω καρτών έχει διαπιστωθεί ότι υπάρχουν έμφυλες διαφοροποιήσεις. Οι άνδρες δεν αναλαμβάνουν στο ίδιο βαθμό με τις γυναίκες για την αποστολή των ευχετηρίων καρτών, αφού οι γυναίκες είναι εκείνες που διαχειρίζονται αυτόν τον τρόπο επικοινωνίας (You, 2013). Για πολλούς άνδρες, το ενδιαφέρον για τις ευχετηρίες κάρτες εκλαμβάνεται ως συμπεριφορά μειωμένης αρρενωπότητας και όταν εκδηλώνουν τέτοιο ενδιαφέρον όπως για παράδειγμα να στείλουν κάρτα στους γιούς τους, προτιμούν κάρτες που θεωρούν ότι έχουν πιο αρρενωπή μορφή σε χρώματα και εικόνες (Cacioppo & Andersen, 1981). Εναλλακτικά η επικοινωνία για ευχές μέσω τηλεφώνου, εκλαμβάνεται από αυτούς ως πιο «αρρενωπή» λύση. Η βιομηχανία ευχετηρίων καρτών μέσω των διαφημιστικών επιλογών της αλλά ενίοτε και της κατασκευής (χρώματα, μοτίβα κλπ) (Keith, 2007) μάλλον ενισχύει ή συντηρεί τις έμφυλες διαφορές (West, 2009). Όμως εκτός από τις έμφυλες διαφορές υπάρχουν και κοινωνικές καθώς η ανταλλαγή χριστουγεννιάτικων καρτών συνδέεται και με την υψηλή κοινωνική θέση ισχύος (status) τόσο του αποστολέα όσο και του δέκτη (Kunz, 2000).

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΗ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΚΑΡΤΩΝ

Παρόλο που σήμερα η ηλεκτρονική επικοινωνία έχει επικρατήσει της παραδοσιακής μέσω ταχυδρομείου, η διάθεση αποστολής και λήψης καρτών σε χαρτί παραμένει ισχυρή. Για παράδειγμα είναι καταγεγραμμένη η προτίμηση σε παραδοσιακές μορφές ανταλλαγής ευχετηρίων καρτών σε επετείους γενεθλίων καθώς βρέθηκε ότι το 87% προτιμούν να λάβουν μια κάρτα με το ταχυδρομείο παρά μια με ηλεκτρονικό μήνυμα (email) (Tru, 2011).

Σε έρευνα της Kelton Global (2015) σχετική με τις αντιλήψεις εκπαιδευόμενων και εκπαιδευτών στην λήψη και αποστολή καρτών, έδειξαν ότι εμφανίζουν προτίμηση να λαμβάνουν κάρτες σε χάρτινη μορφή. Την προτίμηση αυτή εξεδήλωσε και ένα σημαντικό ποσοστό από αυτούς δεν τους αρέσει η αποστολή καρτών χαρτιού. Η κυρίαρχουσα αντίληψη φαίνεται να είναι ότι η 'σωστή' κάρτα για τα Χριστούγεννα είναι η παραδοσιακή κάρτα και ότι επίσης ο 'σωστός' τρόπος λήψης κάρτας είναι αυτός του παραδοσιακού ταχυδρομείου (Niederprüm et al., 2011). Πολλοί εκφράζουν την άποψη ότι η παραδοσιακή αποστολή και λήψη, το χαρτί δηλαδή, θεωρείται ανώτερη μορφή ανταλλαγής από την ηλεκτρονική, χωρίς όμως να παρέχουν σαφή εξήγηση ως προς το γιατί έχουν αυτή την αντίληψη (Gooch & Kelly, 2016).

ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΚΑΡΤΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΥΠΑΓΩΓΗΣ

Η ανταλλαγή καρτών κατά την περίοδο των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς μεταξύ ατόμων με διαφορετική θρησκευτική υπαγωγή αποτελεί ένα ζήτημα που επηρεάζει και τη δράση eTwinning καθώς έχει αναφορά σε άτομα τέτοια και απαιτείται διερεύνηση του. Σε κάθε περίπτωση απαιτούνται λεπτοί χειρισμοί ώστε να αποφεύγονται πολιτισμικές

παρεξηγήσεις. Υπάρχουν όμως παραδείγματα ανταλλαγής χριστουγεννιάτικων καρτών ανάμεσα σε άτομα με διαφορετικό θρησκευτικό υπόβαθρο. Για παράδειγμα στην Ιαπωνία, επειδή οι Ιάπωνες επιδιώκουν την μάθηση για άλλους πολιτισμούς και κυρίως της Αγγλικής γλώσσας, μαθητές/τριες καλούνται συχνά να στέλνουν κάρτες Χριστουγέννων σε φίλους στο εξωτερικό (Honma & Gakuin, 2008).

ΤΟ ΕΡΓΟ ‘THE CHRISTMAS CARDS CARVE NEW ROADS IN ETWINNING’

Το έργο ξεκινά από τη θέση του Bergson (Vieillard-Baron, 2001) ότι η συγκίνηση είναι και γεννήτρια ιδεών και τρόπος επικοινωνίας. Ο εορτασμός των Χριστουγέννων και η προσδοκία του νέου έτους είναι μια ειδική περίοδος κατά την οποία οι άνθρωποι αισθάνονται συγκίνηση, είναι φιλικό και ανοιχτό και γενναίο στους άλλους. Επίσης είναι μια περίοδος όπου υπάρχει ένα κοινό πνεύμα σε ολόκληρη την Ευρώπη. Έτσι το έργο εγκαταστάθηκε πάνω σε αυτό το αίσθημα και είχε σκοπό τα συνεργαζόμενα σχολεία να δημιουργήσουν χριστουγεννιάτικες κάρτες, με παραδοσιακούς ή ψηφιακούς τρόπους και να τις ανταλλάξουν με χρήση του παραδοσιακού ταχυδρομείου. Ταυτόχρονα θα αξιοποιούσαν ψηφιακές τεχνολογίες για τη δημιουργία έργων που στόχευαν στην επικοινωνία και διάδοση ώστε να προωθηθεί και να δημιουργηθεί μια αίσθησης «ευρωπαϊκής σύνδεσης» και μιας «συλλογικής ευρωπαϊκής νοημοσύνης». Από ελληνικής πλευράς στο έργο συμμετείχαν σχολεία και από την Πρωτοβάθμια [Δ.Σ. Σταδίου Τεγέας] και τη Δευτεροβάθμια βαθμίδα [2nd Gymnasio of Tripolis και 1th Geniko Lykeio Kamaterou]. Όσον αφορά στην ενσωμάτωση του στο αναλυτικό πρόγραμμα στα σχολεία αυτά, στον μεν Γυμνάσιο εντάχθηκε στο αναλυτικό πρόγραμμα της διδασκαλίας της Πληροφορικής με δράσεις όπως χρήση του λογισμικού παρουσιάσεων, του Padlet κ.ά. Επιπλέον ενσωματώθηκε και στο μάθημα της Μουσικής και μερικώς της Τεχνολογίας. Στο Λύκειο εντάχθηκε ως δραστηριότητα εκτός αναλυτικού προγράμματος. Στην πρωτοβάθμια εντάχθηκε στο ολοήμερο σχολείο στις δραστηριότητες των εικαστικών. Δεν υπάρχουν πληροφορίες για το πώς εντάχθηκε στα συνεργαζόμενα σχολεία του εξωτερικού.

Τα υπόλοιπα σχολεία που συμμετείχαν στη σύμπραξη ήταν το SCOALA GIMNAZIALA NICULESTI, Ρουμανία (ιδρυτής), Ιταλικά σχολεία από τις πόλεις San Severo, Cassano Magnago, Montescaglioso, Montepaone, Melendugno, Palermo καθώς και σχολεία από την Πολωνία και Σλοβακία.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ.

Η καινοτομία του προγράμματος μπορεί να εντοπιστεί στην προσπάθεια συνδυασμού παραδοσιακών τρόπων επικοινωνίας και ανταλλαγής όπως το ταχυδρομείο με σύγχρονους ψηφιακούς τρόπους ταυτόχρονα με τη δημιουργία και στους δύο αυτούς κόσμους, αφού έγινε παραγωγή ευχετηρίων καρτών και με παραδοσιακά υλικά όπως το χαρτί αλλά και σε λογισμικά σχεδιασμού. Άλλο χαρακτηριστικό παράδειγμα μετακίνησης και αναλογικότητας από τον πραγματικό κόσμο στον ψηφιακό, είναι η δημιουργία ‘γωνιάς eTwinning’ σε κάποιο τοίχο ή χώρο του σχολείου και κατόπιν η δημιουργία ενός ψηφιακού τοίχου (padlet) στον οποίο αναρτήθηκαν όλοι αυτοί οι τοίχοι, δημιουργώντας ένα ‘τοίχο των τοίχων’.

Οι μαθητές και οι μαθήτριες δούλεψαν ατομικά στη δημιουργία της κάρτας τους και για τα υπόλοιπα σε ομάδες, πάντα με την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών. Κίνητρο για τη συμμετοχή τους στο έργο υπήρξε η διαγνωσμένη διάθεσή τους να ασχοληθούν με κάτι διαφορετικό ταυτόχρονα με τη συναισθηματική σύνδεσή τους με τη χαρούμενη περίοδο των Χριστουγέννων. Ήταν ένα θέμα οικείο που συγκινεί τα παιδιά ώστε μπορούν ευκολότερα να εκφράσουν τη αλληλεγγύη και δημιουργικότητά τους. Οι μαθητές/τριες δούλεψαν κυρίως εντός του αναλυτικού προγράμματος. Στην κεντρική ομάδα εργασίας προστέθηκαν και ευκαιριακά και μαθητές και μαθήτριες από άλλα τμήματα, οι οποίοι έφτιαξαν κάρτες και τις παραχώρησαν για αποστολή. Έτσι η δράση διαχύθηκε και εντός του σχολείου. Στόχος ήταν όλες οι δράσεις να υλοποιούνται υπό το πνεύμα της διαπολιτισμικής συνεργασίας

ΤΡΟΠΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

Η επικοινωνία με τους συνεργάτες εγκαταστάθηκε μέσω της πλατφόρμας του etwinning, του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και εργαλείων σύγχρονης επικοινωνίας [Skype]. Αφού

αποφασίστηκαν οι βασικές δράσεις αναρτήθηκαν σε ξεχωριστό φάκελο στο twinspace. Έπειτα οι μαθητές/τριες είχαν μια δια ζώσης επικοινωνία μέσω Skype, όπου συζητήθηκαν απλά θέματα. Η επικοινωνία όλων υλοποιήθηκε μέσα από την πλατφόρμα του eTwinning και επικουρικά με το προσωπικό ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Ορισμένοι μαθητές/τριες εγκατέστησαν επικοινωνία μέσω Fb όπου κοινοποιούσαν και φωτογραφίες και βίντεο της συνεργασίας.

ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ

Για την παραγωγή και τεκμηρίωση καταγραφή των κάθε είδους δραστηριοτήτων χρησιμοποιήθηκαν ψηφιακές τεχνολογίες και συγκεκριμένα ψηφιακή φωτογραφική μηχανή και βιντεοκάμερα καθώς και κινητά τηλέφωνα. Από τα Web2.0 εργαλεία και λογισμικά αξιοποιήθηκαν: Το Padlet για τη δημιουργία του χώρου θέασης των δημιουργιών. Για την επεξεργασία των βίντεο χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό MovieMaker. Το PowerPoint χρησιμοποιήθηκε για δημιουργία εικόνων. Για τη δημιουργία κινούμενων ψηφιακών εικόνων χρησιμοποιήθηκε το Gimp2. Για τη δημιουργία από κοινού ζωγραφισμένων καρτών χρησιμοποιήθηκε κυρίως το περιβάλλον του google docs αλλά και άλλα.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ -ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ- ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ

Αρχικά έγινε εγγραφή των μαθητών και των μαθητριών στο twinspace, τους δημιουργήθηκαν λογαριασμοί ώστε να μπορούν να κάνουν χρήση της πλατφόρμας, να γνωριστούν και να έχουν επικοινωνία με τους μαθητές και τις μαθήτριες των άλλων χωρών. δημιουργήθηκε ένας ψηφιακός τοίχος όπου παρουσιάστηκαν οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί [<https://padlet.com/maggiorelucy/n6if9ulaf4>]. (βλέπε Σχήμα 1)



Σχήμα 1: Το Padlet της γνωριμίας των εκπαιδευτικών

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

Πρώτη ενέργεια ήταν οι μαθητές και οι μαθήτριες των συνεργαζόμενων σχολείων να δημιουργήσουν χριστουγεννιάτικες κάρτες με παραδοσιακό (Σχήμα 2) ή ψηφιακό τρόπο (Σχήμα 3). Όλες οι ενέργειες γίνονταν προσπάθεια να αποτυπωθούν είτε σε φωτογραφίες είτε σε βίντεο.



Σχήμα 2: Δημιουργία καρτών με παραδοσιακό τρόπο



Σχήμα 3: Κάρτες δημιουργημένες σε υπολογιστή

Κατόπιν οι κάρτες στάλθηκαν στα σχολεία μέσω του φυσικού ταχυδρομείου (Σχήμα 4).



Σχήμα 4: Ετοιμασία και ταχυδρόμηση των καρτών

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΒΙΝΤΕΟ

Στη συνέχεια οι μαθητές και οι μαθήτριες όλων των χωρών δημιούργησαν βίντεο με εικόνες από την προετοιμασία και την παραλαβή των καρτών, τις στολισμένες πόλεις τους αλλά και τις στολισμένες τάξεις τους, χριστουγεννιάτικες ευχές, χριστουγεννιάτικα έθιμα και παραδοσιακές συνταγές φαγητών και γλυκών, χριστουγεννιάτικα τραγούδια που τραγούδησαν με τις χορωδίες τους συνοδεία μουσικών οργάνων αλλά και συνεντεύξεις μεγαλύτερων σχετικά με τα χριστουγεννιάτικα έθιμα. Τα βίντεο έχουν αναρτηθεί στο χώρο του έργου αλλά και στο YouTube. Οι διευθύνσεις τους παρατίθενται στο παράρτημα.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

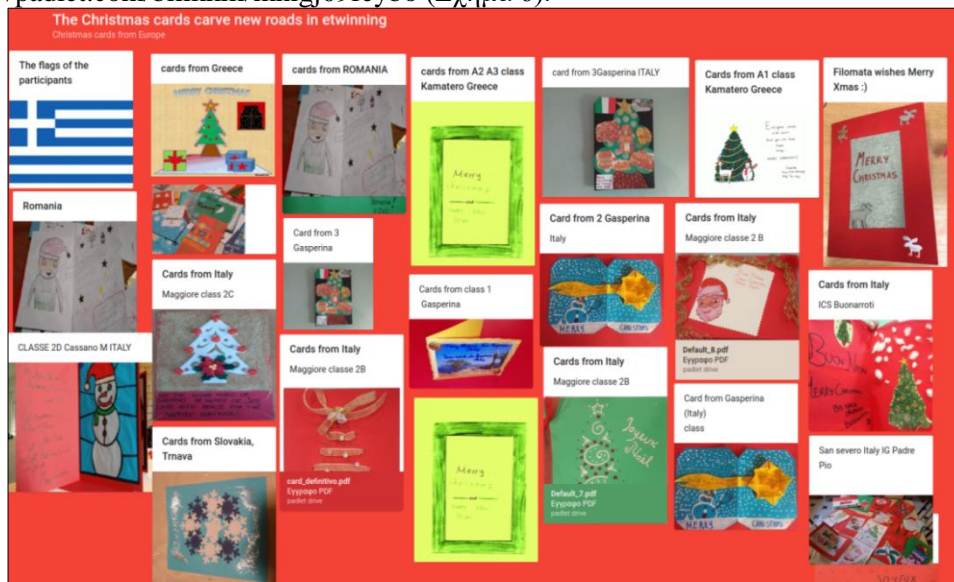
Σημαντικό επίσης για τη συνεργασία κρίθηκε να υπάρξει από κοινού δημιουργία καρτών από μαθητές/τριες από διαφορετικές χώρες, με χρήση ψηφιακών εργαλείων που δίνουν αυτή τη δυνατότητα. Επιλέχθηκαν τρεις εφαρμογές και αναρτήθηκαν οι διευθύνσεις στο twinspace. Οι μαθητές/τριες μπορούσαν να σχεδιάσουν εν μέρει την κάρτα και να ολοκληρωθεί από κάποιον άλλο μαθητή/τρια από άλλο σχολείο. Οι διευθύνσεις που δόθηκαν ήταν από το twiddla.com, το four.flash-gear.com και το docs.google.com. Ενδεικτικά παρατίθεται η κάρτα που δημιουργήθηκε συνεργατικά στο <https://docs.google.com/drawings/d/1IKPcUV3Ehcr6-GOWKjT9bMJ4fZRTKHob0--0JaAJEA> (Σχήμα 5).



Σχήμα 5: Συνεργατική κάρτα στο Google docs

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΤΟΙΧΟΥ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ

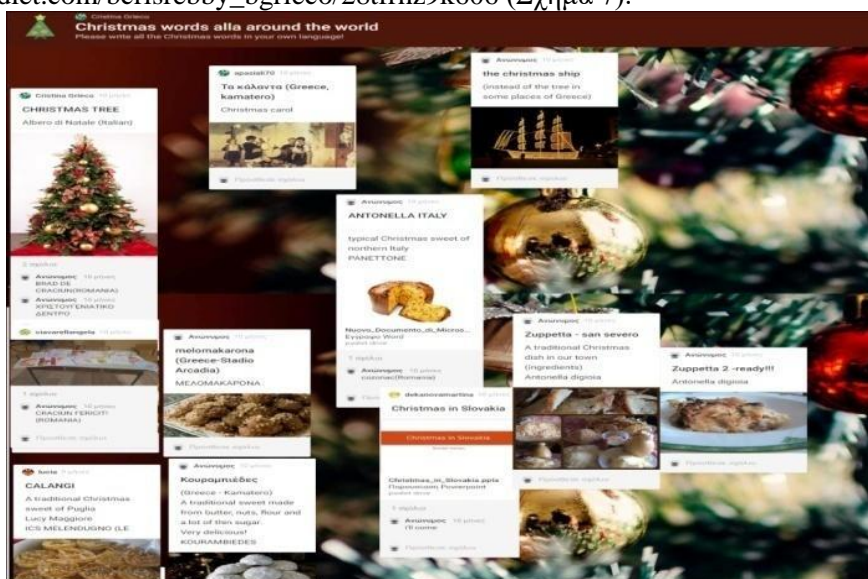
Μια από τις κύριες δραστηριότητες του σχεδίου ήταν η δημιουργία ενός κοινού ψηφιακού τοίχου (padlet) όπου όλα τα συνεργαζόμενα σχολεία καρφίτσωσαν τις κάρτες που δημιούργησαν αφού πρώτα ψηφιοποίησαν όσες είχαν δημιουργηθεί με παραδοσιακό τρόπο. Για να αποφευχθεί ο συνωτισμός και προκειμένου η εικόνα να είναι εύληπτη κάθε σχολείο δημιούργησε μια η παραπάνω κινούμενες εικόνες τύπου gif με τα έργα των μαθητών. Με τον τρόπο αυτό και παρουσιάζονταν σχεδόν όλα τα έργα αλλά και ο τοίχος παρουσίαζε ωραία και ζωνηρή εικόνα με τις εναλλαγές των καρτών. Μία κινούμενη εικόνα που αποτελούνταν από τις σημαίες των χωρών που έλαβαν μέρος στο έργο αυτό, συμπλήρωσε τη σύνθεση. Το Padlet που δημιουργήθηκε έχει τίτλο “The wall of the cards” και το οποίο βρίσκεται στη διεύθυνση <https://padlet.com/billkill/mnlgj09feybo> (Σχήμα 6).



Σχήμα 6: Το Padlet “The wall of the cards”

Συμπληρωματικά δημιουργήθηκε και ένας άλλος ψηφιακός τοίχος “Christmas words all around the world”. Ένας ψηφιακός χώρος όπου κάθε σχολείο καρφίτσωνε λέξεις και αντίστοιχες εικόνες με χριστουγεννιάτικα τραγούδια, γλυκά και φαγητά, ήθη και έθιμα της χώρας του στη γλώσσα του. Αυτό είχε σαν αποτέλεσμα οι μαθητές/τριες να έρθουν σε επαφή με κάποιες από τις εορταστικές συνήθειες των άλλων χωρών και να έρθουν σε πρώτη επαφή

με τις γλώσσες των χωρών. Το padlet είναι αναρτημένο στη διεύθυνση https://padlet.com/bcrisrebbly_bgrieco/28tfrhz9k606 (Σχήμα 7).



Σχήμα 7: Το Padlet “Christmas words all around the world”

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ETWINNING ΓΩΝΙΑΣ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

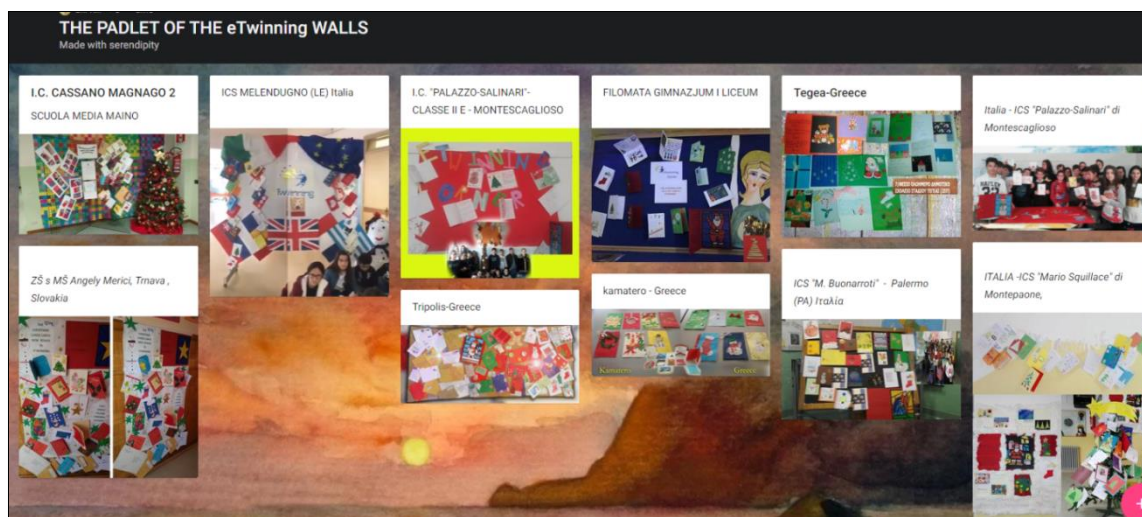
Σε κάθε σχολείο δημιουργείται μια γωνιά eTwinning με τις κάρτες που παρέλαβαν από τα υπόλοιπα σχολεία (Σχήμα 8). Η δραστηριότητα αυτή είχε σκοπό να επιτύχει η διάχυση της δράσης εντός του κάθε σχολείου και ταυτόχρονα να δημιουργηθεί μια φυσική παρουσία του συνόλου των σχολείων εντός κάθε εταιρικού σχολείου, σε μια αντίληψη φυσικής σύνδεσης πέρα της ψηφιακής.



Σχήμα 8: Γωνιές eTwinning

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΤΟΙΧΟΥ ‘THE PADLET OF THE ETWINNING WALLS’

Όλες οι γωνιές eTwinning που δημιουργήθηκαν στα σχολεία φωτογραφήθηκαν και καρφιτσώθηκαν σε ένα νέο ψηφιακό τοίχο που δημιουργήθηκε με το Padlet (Σχήμα 9).



Σχήμα 9: Ψηφιακός τοίχος με τις γωνιές eTwinning

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ/ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Το έργο κρίνεται ότι είχε σημαντικό αντίκτυπο στους μαθητές και στις μαθήτριες καθώς το ενδιαφέρον τους ήταν αμείωτο σε όλη τη διάρκεια του έργου. Η δημιουργία αυτών των κοινών ψηφιακών τόπων όπου συνυπήρχαν τα έργα όλων των μαθητών, έδωσε την ψηφιακή διάσταση της συνεργασίας η οποία ολοκληρωνόταν με σύγχρονη και ασύγχρονη επικοινωνία (μέσω της πλατφόρμας eTwinning, του λογισμικού skype αλλά και του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου). Κάποιοι μαθητές/τριες επικοινωνούσαν και μέσω του Facebook όπου κοινοποιούσαν τους συνεργατικούς τοίχους, φωτογραφίες και βίντεο. Η προβολή των padlet στο Facebook αποδείχθηκε προσφιλής διαδικασία διαμοίρασης του υλικού.

Η δημιουργία της γωνιάς eTwinning στην είσοδο του σχολείου, διέδωσε το πνεύμα του έργου και προσέδωσε ευρωπαϊκό πνεύμα στον εορτασμό των Χριστουγέννων εντός της σχολικής μονάδας.

Ο συνδυασμός αυθεντικών περιβαλλόντων και καταστάσεων του πραγματικού κόσμου σε συνδυασμό με την διαχείρισή τους και στον ψηφιακό κόσμο, η εκτέλεση έργων και στις δύο εκδοχές (φυσική και ψηφιακή) του κόσμου και η δημιουργία σχέσεων εργασίας με άλλους μαθητές/τριες εκτός σχολείου, δημιούργησαν ένα πλαίσιο μάθησης στο οποίο οι μαθητές/τριες λειτούργησαν έντονα και αποτελεσματικά με ευχάριστη διάθεση (Bolstad, 2011) στις περισσότερες δραστηριότητες.

Η δραστηριότητα στην οποία δεν ανταποκρίθηκαν επαρκώς ήταν αυτή της δημιουργίας συνεργατικών καρτών στο διαδίκτυο. Είτε δεν συμμετείχαν καθόλου είτε χρησιμοποιούσαν έτοιμα στοιχεία. Η μη ανταπόκρισή τους μπορεί πιθανά να ερμηνευτεί από την έλλειψη εμπειρίας σε τέτοιου είδους δραστηριότητες στο φυσικό κόσμο.

Το μαθησιακό περιβάλλον που δημιουργήθηκε κρίνεται αποτελεσματικό καθώς ικανοποιήθηκαν και οι αρχές της εξατομίκευσης και της παραγωγής, αφού κάθε μαθητής δημιούργησε προσωπικά έργα αλλά και της συμμετοχής αφού λειτούργησαν σε συνεργατικό περιβάλλον στο διαδίκτυο (Luna Scott, 2015).

Η επιλογή του θέματος των Χριστουγεννιάτικων καρτών κρίνεται ότι προσφέρεται για διαπολιτισμική προσέγγιση καθώς είναι ένα θέμα που αναπτύσσεται σε μια υπάρχουσα κοινή πολιτισμική βάση η οποία αξιοποιείται στη συνεργασία χωρίς να παρακάμπτονται οι διαφορές αλλά αναδύονται οι αλληλεπιδράσεις και προωθούνται οι στόχοι της διαπολιτισμικής προσέγγισης καθώς οι μαθητές/τριες φάνηκε να αποδίδουν αξία και στις ομοιότητες και στις διαφορές ενώ αισθάνθηκαν και ικανοί να παράγουν προσωπικό έργο, προσπαθώντας να παρουσιάσουν τα πολιτισμικά χαρακτηριστικά της περιόδου των Χριστουγέννων στη χώρα τους (Department of Education and Science, 2002). Οι διαπολιτισμικές δεξιότητες των μαθητών κρίνεται ότι εισήλθαν σε ένα πεδίο που απαιτείται όμως περαιτέρω να ενισχυθεί και κατά τρόπο συνεχή.

Από τις παρατηρήσεις που κρατούσαν οι εκπαιδευτικοί στο ημερολόγιο του έργου, συνάγεται ότι δεν παρατηρήθηκαν έμφυλες διαφορές ούτε στο Δημοτικό ούτε στο Γυμνάσιο, ενώ αντίθετα στο Λύκειο παρατηρήθηκε απροθυμία μεγάλους μέρους των αγοριών να συμμετάσχουν σε όλες τις διαδικασίες. Κυρίως υπήρξε απροθυμία στη δημιουργία των καρτών. Σε ότι αφορά τις ψηφιακές διαδικασίες δεν καταγράφηκαν διαφοροποιήσεις σε καμιά βαθμίδα.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Vieillard-Baron, J. L. (2001). *Henri Bergson* (μτφρ. Ε. Θεοδωροπούλου). Αθήνα: Ατραπός.
- Βασιλειάδης, Π. (1995). Η Συμβολή του Ανατολικού και Δυτικού Χριστιανισμού στον Πνευματικό Προσανατολισμό της Ευρώπης. Στα Πρακτικά του Δ' Διαχριστιανικού Συμποσίου. Αλεξανδρούπολη, 3-7 Σεπτεμβρίου 1995, Θεσσαλονίκη, σσ.31-40.
- Βασιλειάδης, Π. (2013). *e-Book 2. Βιβλικά, Ιστορικά και Θεολογικά Ανάλεκτα*. Ανασύρθηκε από https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/SOCTHEOL100/E-Book_2_Βιβλικά_Ιστορικά_και_Θε.pdf.
- Ηλιού, Φ. (2001). Νεοελληνικός Διαφωτισμός. Η νεωτερική πρόκληση. Στο *Ιστορία του Νέου Ελληνισμού 1770-2000* (τ. Β'). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα (σσ. 9-26).
- Bolstad, R. (2011). *Taking a 'Future Focus' in Education – What Does It Mean? NZCER Working Paper*. Wellington, N.Z: Council for Educational Research
- Boneva, B. Kraut, R. & Frohlich, D. (2001) Using E-mail for personal relationships: The difference gender makes. *American Behavioral Scientist*, 45, 530-549.
- Cacioppo, J. & Andersen, B. (1981). Greeting Cards as Data on Social Processes. *Basic and Applied Social Psychology*, 2 (2), 115-119
- Department of Education and Science (2002). *Guidelines on Traveller Education in Primary Schools*. Dublin: The Stationery Office.
- Gonzales, M.E. (2006). *U.S. Market Study: Stationery*. Antigua Cuscatlán: Usaid Expro El Salvador
- Gooch, D. & Kelly, R. (2016). Season's Greetings: An Analysis of Christmas Card Use. In *Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems - CHI EA '16*, ACM, New York. (pp. 2105-2111).
- Hill, R. A. & Dunbar, R. I. M. (2003). Social Network Size in Humans. *Human Nature*, 14(1), 53-72.
- Honna, N. & Gakuin, A (2008). *Challenging Issues in English Language Teaching in Japan. Country Note on Topics for Breakout Session 1* (pp.1-6). OECD: Paris. Retrieved from www.oecd.org/dataoecd/58/3/41478726.pdf
- Keith, A. G. (2007). *Hailing Gender: The Rhetorical Action of Greeting Cards*. Washington, D.C: George Mason University.
- Kelton Global (2015). *The Annual Back-to-School Report*. New York: Kelton Global.
- Kunz, J. (1975) Do you know a Kunz out in Utah? *Mountain West*, 12, 16-17.
- Kunz, J. (2000). Social Class Difference in Response to Christmas Cards. *Perceptual and Motor Skills*, 90, 573-576.
- Luna Scott, C. (2015). *The Futures of Learning 3: What Kind of Pedagogies for the 21st Century?*. Paris: UNESCO.
- Niederprüm, A., Kalevi Dieke, A., Junk, P., Lucidi, S., Schäfer, R. & Schwab, R. (2011). *Developments in the Dutch Postal Market*. Bad Honnef: WIK-Consult.
- Tru (2011). Millennial paper usage and attitudes. Paper presented at *Paper2011 - American Forest & Paper Assn and the National Paper Trade Alliance*, March 2011.
- West, E.(2009). Doing Gender Difference through Greeting Cards. *Feminist Media Studies*. 9. 285-299.
- You, X. (2013). *Insights into greeting cards to enhance the business communication and relation between Finnish and Chinese companies*. Aalto: Aalto University - Department of Communications and Networking.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Κατά την εργασία κατατέθηκαν από τα εταιρικά και βίντεο τα οποία σκοπό είχαν να εδραιώσουν την γνωριμία μεταξύ των σχολείων με όρους ομάδας προς ομάδα.

Βίντεο με κάλαντα από το Λύκειο Καματερού

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=ASVNZ2bI3Mg

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=tuZnkWEel6k

Βίντεο με χριστουγεννιάτικο θέμα από Ιταλικό σχολείο

https://www.youtube.com/watch?time_continue=12&v=wigJ87g3nY0

Ενδιαφέροντα βίντεο με κάλαντα, μουσική και δημιουργίες από το Montescaglioso

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=Vvh3tQEHOeM

https://www.youtube.com/watch?time_continue=12&v=YapP1Sn-jOc

https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=GqbV150hOLk

https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=4IJ3CEPdrU4

Βίντεο με κατασκευή γλυκών από την Κάτω Ιταλία

https://www.youtube.com/watch?time_continue=8&v=ZXdwV_m51QE

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=zHgNp5usl70

Βίντεο με κατασκευή και ανάρτηση καρτών από ιταλικά σχολεία

https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=-G-jIDJ0jFM

https://www.youtube.com/watch?time_continue=7&v=3GgwSqNlqMg

https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=Bki09CjQbdQ

Bookcrossing Re-discovering literature and connecting teens through artistic multimedia expression

Γκένιου Θεοδώρα¹

¹ Εκπαιδευτικός ΠΕ06, ΜΑ, Μed
ΓΕΛ Πεντάπολης Σερρών
Πρεσβευτής etwinning Κεντρικής Μακεδονίας
tgkeniou@sch.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Bookcrossing, το σημείο συνάντησης και αλληλεπίδρασης 3 σχολείων και 52 μαθητών με κοινό θέμα την αγάπη για το βιβλίο. Μεταβαίνοντας από το παραδοσιακό λογοτεχνικό κείμενο σε σύγχρονες μορφές ψηφιακής έκφρασης, ταξιδεύοντας νοερά σε διαφορετικά γεωγραφικά μήκη και πλάτη, ακολουθώντας τους πρωταγωνιστές των μυθιστορημάτων που επιλέξαμε στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον, συνεργαζόμαστε με τους ευρωπαίους συμμαθητές μας δημιουργώντας μια ψηφιακή συλλογή από προσωπικές μας προσεγγίσεις σε περισσότερο και λιγότερο γνωστά κείμενα μυθοπλασίας, προσδοκώντας να τα κάνουμε αγαπητά σε όποιον συμμαθητή-etwinner θα ήθελε να γευτεί τις χαρές της ανάγνωσης. Σταθμοί στην πορεία του έργου μας, η δημιουργία του Εγχειριδίου με τα 25 αναγνώσματα για εφήβους, ο συνεργατικός γραφικός οργανωτής όπου συγκεντρώνονται όλα τα προϊόντα που δημιουργήσαμε και κυρίως η Ηλεκτρονική Στρογγυλή Τράπεζα όπου παρουσιάζουμε και αξιολογούμε τη δουλειά της ομάδας μας, προωθώντας την ενεργή συμμετοχή των μαθητών μας. Δημιουργικότητα, Διαφοροποίηση, Διάδραση είναι το μεθοδολογικό υπόβαθρο του έργου μας.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Φιλαναγνωσία, ΤΠΕ, Παγκόσμια Λογοτεχνία

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σε μια προσπάθεια ανάπτυξης της φιλαναγνωσίας στο Λύκειο υλοποιήθηκε το eTwinning έργο “Bookcrossing” με αφετηρία τον προβληματισμό για το αν και με ποιους τρόπους μπορούν οι έφηβοι να γνωρίσουν το βιβλίο και να το αγαπήσουν. Για το λόγο αυτό επιλέχθηκαν επτά βιβλία, που προτάθηκαν από τους ίδιους τους μαθητές, διαβάστηκαν, συζητήθηκαν, μετουσιώθηκαν και παρουσιάστηκαν με μορφή ελκυστική προς τους ευρωπαίους συνεργάτες τους μέσα από ποικιλία δραστηριοτήτων που σχεδιάστηκαν έτσι ώστε η γνώση να προκύψει διερευνητικά.

Σε ένα σχολείο σε αγροτική περιοχή, με μηδενική ή ελάχιστη επαφή των νέων με τη λογοτεχνία, ο εμπλουτισμός των λογοτεχνικών γνώσεων των μαθητών, η ανάπτυξη δεξιοτήτων ευρωπαϊκής συνεργασίας, η ανάπτυξη πρωτοβουλιών και ενίσχυσης της αυτοπεποίθησης στη χρήση της γλώσσας, η καλλιέργεια της διαπολιτισμικής επικοινωνίας, η ενεργός συμμετοχή μαθητών στη δημιουργία υλικού και στην αυτό-οργάνωση και αυτό-διαχείριση των ομάδων υπήρξαν προκλήσεις που συνεργαζόμενοι εκπαιδευτικοί θέλησαν να αντιμετωπίσουν.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Το έργο θεμελιώνεται θεωρητικά στη θεωρία της εποικοδομητικής λογικής (κονστрукτιβισμός), σύμφωνα με την οποία η γνώση δημιουργείται από τους ίδιους τους μαθητές και στις κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις σύμφωνα με τις οποίες η μάθηση είναι το αποτέλεσμα αλληλεπίδρασης και συμμετοχής σε κοινωνικές ομάδες. Η οικοδόμηση της γνώσης σε σχέση με τις εμπειρίες και η συνεργασία και σύγκριση με τις απόψεις και γνώσεις των άλλων αποτελούν βασικά στοιχεία του Κοινωνικοπολιτισμικού εποικοδομητισμού (Βακαλούδη, 2014) που χαρακτηρίζουν αυτό το έργο

Οι ΤΠΕ εντάσσονται στην εκπαιδευτική διαδικασία σε ένα αυθεντικό πλαίσιο, αποφεύγοντας την εργαλειακή, βιβλιοκεντρική λογική. Προάγεται η συνειδητή σύνδεση της

χρήσης των υπολογιστών με την κοινωνική πραγματικότητα που τους δημιουργεί (Κουτσογιάννης, 2014) λόγω της διαπραγμάτευσης του θέματος εντός της τριμερούς ομάδας στο πλαίσιο του eTwinning, το οποίο παρέχοντας το ψηφιακό περιβάλλον του twinspace, δίνει τη δυνατότητα ανάπτυξης μιας κοινότητας δημιουργικής μάθησης σε συνθήκες παγκοσμιοποίησης. Επιπρόσθετα, μέσω της χρήσης της τεχνολογίας δίνεται η δυνατότητα της συνεργατικής συγγραφής και της δημοσίευσης των παραγόμενων προϊόντων. Εκτός από τη παράμετρο της κοινωνικής δικτύωσης που έχει προαναφερθεί.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ

Τα κύρια στοιχεία του έργου που το καθιστούν καινοτόμο παιδαγωγικά είναι τα εξής

- Διαφοροποίηση της μάθησης. Οι προσωπικές επιλογές και ανάγκες των μαθητών έγιναν απολύτως σεβαστές ως προς την επιλογή των αναγνωσμάτων και των συνοδευτικών δραστηριοτήτων, από τη διαθέσιμη εργαλειοθήκη, ανά ομάδα.
- Ευρωπαϊκή προστιθέμενη αξία. Οι μαθητές μελέτησαν έργα της παγκόσμιας λογοτεχνίας μέσα από το πρίσμα τριών διαφορετικών πολιτισμών και εθνικοτήτων, εμπλουτίζοντας τις γνώσεις τους και διευρύνοντας τους ορίζοντες τους.
- Ανάπτυξη της αυτονομίας του μαθητή. Οι μαθητές λειτούργησαν δυναμικά και δημοκρατικά, υιοθετώντας ενεργό ρόλο στη διαδικασία λήψης αποφάσεων, όπως αποτυπώνεται στα φόρουμ του twinspace.
- Παραγωγή πρωτότυπου υλικού. Εναλλακτικές, πολυτροπικές δραστηριότητες με εκκίνηση τα επιλεγμένα βιβλία υλοποιήθηκαν συνεργατικά, με τη χρήση του διαδικτύου.
- Εναλλακτικές μέθοδοι αξιολόγησης. Δραστηριότητες μάθησης και αξιολόγησης από ομοτίμους ενσωματώθηκαν στο σχεδιασμό του έργου με σύγχρονη (τηλεδιάσκεψη) ή ασύγχρονη μορφή (φόρουμ) με στόχο την ενεργή συμμετοχή των μαθητών σε όλα τα στάδια του project.
- Ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων. Πέρα από τους γλωσσικούς στόχους και δεξιότητες, κύριος σκοπός των εκπαιδευτικών ήταν η διαμόρφωση σύγχρονων ευρωπαϊών πολιτών οι οποίοι θα είναι σε θέση να μαθαίνουν αυτόνομα, να συνεργάζονται σε διαπολιτισμικά περιβάλλοντα, να σκέφτονται κριτικά και να αναστοχάζονται.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων χειρισμού των Νέων Τεχνολογιών με στόχο την εξερεύνηση του κόσμου της λογοτεχνίας, την παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου και τη σύνθεση και ανάλυση πληροφοριών σε περιβάλλοντα επικοινωνίας και διαμοιρασμού όπως το twinspace.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα για τα Αγγλικά στο Λύκειο (ΥΠΕΠΘ/Π.Ι., 2003) η εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας αποτελεί 'τρόπο ζωής' και μέσο πρόσβασης στην οικουμενική γνώση, συμβάλλοντας στην ανάπτυξη σχέσεων αμοιβαίας κατανόησης σε ποικίλα πολιτισμικά πλαίσια. Η χρήση των ΤΠΕ για παραγωγή πολυτροπικών κειμένων, η ανάπτυξη αυτονομίας στη μάθηση, το μαθαίνω-πώς-να μαθαίνω και η εξάσκηση της γλώσσας σε ποικιλία επικοινωνιακών περιστάσεων, σε διαφορετικά περιβάλλοντα χρήσης και θεματικές περιοχές (λογοτεχνία) είναι στόχοι που τίθενται από το ΥΠΠΕΘ και εξυπηρετούνται μέσα από το έργο "Bookcrossing". Το έργο αναπτύχθηκε εντός σχολικού ωραρίου, στη σχολική αίθουσα και στην αίθουσα Η/Υ του σχολείου, σε μία προσπάθεια να εμπλουτιστεί η διαδικασία εκμάθησης της Αγγλικής και να έρθουν σε επαφή οι μαθητές με λογοτεχνικά κείμενα (Extensive reading) όχι μόνο της αγγλικής αλλά και της παγκόσμιας λογοτεχνίας. Οι κομβικές δεξιότητες στις οποίες στοχεύσαμε ήταν: ανάπτυξη της επικοινωνίας στην ξένη γλώσσα, της πολιτιστικής έκφρασης και της ψηφιακής δημιουργίας. Οι γλωσσικές δεξιότητες αφορούσαν τις δεξιότητες παραγωγής και κατανόησης γραπτού και προφορικού λόγου σε επίπεδο B1+/B2 (σύμφωνα με το CEFR), την ανάπτυξη λεξιλογίου και δεξιοτήτων διαμεσολάβησης μεταξύ Γ1 και Γ2.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

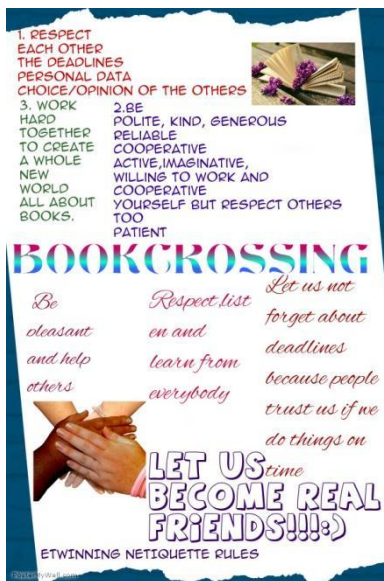
Μετά από κοινό σχεδιασμό, το έργο αναπτύχθηκε σε εννέα ενότητες, οι οποίες στόχευαν στην ανάπτυξη της επικοινωνίας και της συνεργασίας μεταξύ των εταιρικών

σχολείων. Κατά το εισαγωγικό στάδιο, η δραστηριότητα με τίτλο «Self-portrait as a Reader» προέτρεπε τους μαθητές να παρουσιάσουν τον εαυτό τους με δημιουργικό τρόπο, ετοιμάζοντας το λογοτεχνικό τους πορταίτο με εικόνα, ήχο ή βίντεο. Στη συνέχεια ανέπτυξαν το υλικό τους σε έναν πίνακα padlet (βλ. Σχήμα 1) και χρησιμοποίησαν τα φόρουμ για να επικοινωνήσουν και να γνωριστούν καλύτερα.



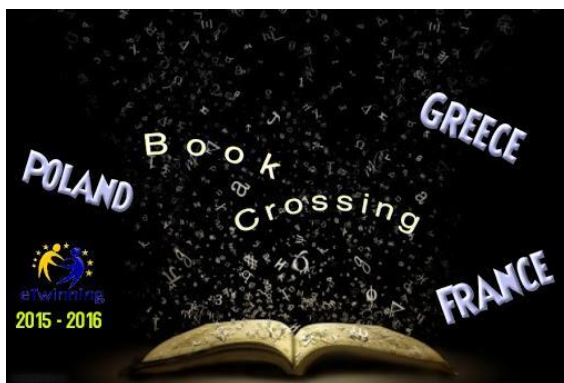
Σχήμα 1: Διαμορφώνοντας το λογοτεχνικό πορταίτο των μαθητών

Η δεύτερη δραστηριότητα «Follow the Netiquette» είχε ως σκοπό την ανάπτυξη του αισθήματος της ευθύνης μεταξύ των μελών της ομάδας καθώς έπρεπε να συζητήσουν χρησιμοποιώντας το titanpad ως προς τους κανόνες συμπεριφοράς κατά τη διάρκεια της ηλεκτρονικής τους συνεργασίας. Οι προτάσεις των παιδιών συγκεντρώθηκαν σε μια ηλεκτρονική αφίσα (βλ. Σχήμα 2), η οποία αναρτήθηκε στο twinspace για να υπενθυμίζει τις δεσμεύσεις τους.



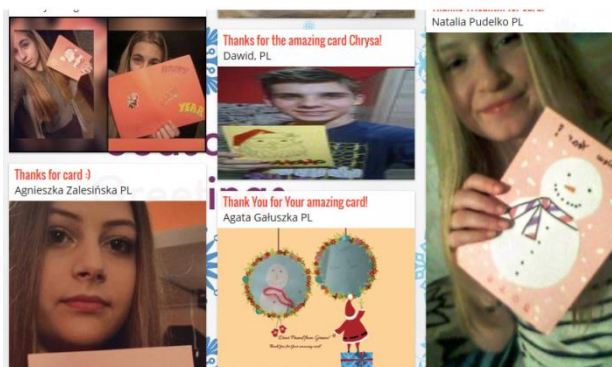
Σχήμα 2: Το συμβόλαιο της ομάδας

Προκειμένου να διαμορφωθεί η δυναμική της ομάδας και να ενισχυθεί η αίσθηση του ανήκειν, οι μαθητές κατέθεσαν τις προτάσεις για τη δημιουργία του κοινού λογότυπου (logo) κατά τη διάρκεια της τρίτης δραστηριότητας «A Picture is Worth a Thousand Words». Επικοινωνώντας στο tricolor πρότειναν τις ιδέες τους και ψήφισαν καταλήγοντας στην πλέον αντιπροσωπευτική για την ομάδα τους απεικόνιση (βλ. Σχήμα 3).



Σχήμα 3: Το λογότυπο του έργου

Καθώς πλησιάζουμε στα Χριστούγεννα, αποφασίσαμε την ανταλλαγή καρτών με ευχές για ένα ειρηνικό νέο έτος συνοδεύοντας τες με μια «λογοτεχνική πρόκληση» (βλ. Σχήμα 4). Μέσα στις κάρτες τους συμπεριλαμβάνουν την πρώτη πρόταση από το αγαπημένο τους βιβλίο, καθώς και κάποια στοιχεία για τον συγγραφέα. Ο μαθητής που παραλαμβάνει την κάρτα αναζητά στο διαδίκτυο το βιβλίο στο οποίο αντιστοιχεί και τελικά προσθέτει την πρόταση του σε ένα wiki. Μετά από ψηφοφορία επιλέγουμε και δημιουργούμε ένα κατάλογο από τα 25 βιβλία που ένας έφηβος θα έπρεπε να έχει διαβάσει από την παγκόσμια λογοτεχνία. Ο κατάλογος έχει τη μορφή Χριστουγεννιάτικου ημερολογίου (βλ. Σχήμα 5) και συνοδεύεται από δύο κουίζ (βλ. Σχ. 6) για περισσότερη διάδραση.



Σχήμα 4: η λογοτεχνική πρόκληση με τις Χριστουγεννιάτικες κάρτες

our 25 must-reads for teenagers



Bookcrossing eTwinning project

Σχήμα 5: το Χριστουγεννιάτικο ημερολόγιο με τις 25 επιλογές για εφηβικά αναγνώσματα



Σχήμα 6: Τα συνοδευτικά κουίζ

Αφού έχει σπάσει ο πάγος και τα μέλη της ομάδας έχουν αρχίσει να γνωρίζονται καλύτερα, ακολουθεί το στάδιο του σχηματισμού επτά διακρατικών υποομάδων (βλ. Σχήμα 7). Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν τα φόρουμ για να βρουν τους συνεργάτες τους με γνώμονα τα κοινά ενδιαφέροντα και το λογοτεχνικό είδος πάνω στο οποίο επιθυμούν να εργαστούν. Μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα στα προτεινόμενα είδη, συγκεκριμένα, μυθοπλασία για εφήβους, αυτοβιογραφία, φανταστικό, επιστημονική φαντασία, ιστορικό μυθιστόρημα, μυστήριο, περιπέτεια.

6. READ AND CREATE

- Team 1: [young adult fiction](#)
- Team 2: [action-packed novels](#)
- Team 3: [sci-fi](#)
- Team 4: [autobiographies](#)
- Team 5: [crime stories](#)
- Team 6: [fantasy](#)
- Team 7: [historic and adventure novels](#)

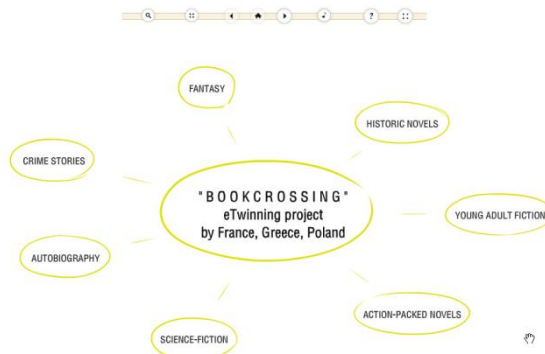
Σχήμα 7: Οι διακρατικές ομάδες

Η έκτη ενότητα συνιστά τον κύριο κορμό του έργου. Κάθε υποομάδα έχει τη δική της σελίδα/wiki στο twinspace και ένα φόρουμ για συζήτηση. Στους δύο αυτούς χώρους οι μαθητές επιλέγουν το βιβλίο που θα αναλάβει και θα διαβάσει η ομάδα τους και τον τρόπο που θα το μετουσιώσουν έτσι ώστε να το παρουσιάσουν στους συμμαθητές τους και να το κάνουν ελκυστικό προς αυτούς. Οι εκπαιδευτικοί έχουν προνοήσει να δημιουργήσουν μια ‘εργαλειοθήκη’ με ποικιλία προϊόντων από τα οποία επιλέγουν οι ομάδες αυτά που προτιμούν. Διαδραστικοί χάρτες, infographics, ψηφιακά λευκώματα, κόμικς, βίντεο-τρέιλερ βιβλίων, επιστολικό μυθιστόρημα, συνεντεύξεις, επιτραπέζια παιχνίδια, σελίδα Fakebook και παιχνίδια ρόλων αποτελούν μερικές από αυτές τις επιλογές, οι οποίες συνοδεύονται από προτεινόμενα εργαλεία web 2.0 (βλ. Σχήμα 8).



Σχήμα 8: οι αποτυπώσεις των βιβλίων με τη χρήση web 2.0 εργαλείων

Η επόμενη και έβδομη φάση είναι αυτή της σύνδεσης των επιμέρους υλικών σε ένα συνεργατικό γραφικό οργανωτή με το εργαλείο spicynode (βλ. Σχήμα 9). Στόχος είναι να έχουν συνθέσει όλα τα μέλη της ομάδας μια ολοκληρωμένη εικόνα των τελικών αποτελεσμάτων και να προετοιμαστούν για τη διαδικτυακή στρογγυλή τράπεζα κατά τη διάρκεια της οποίας θα τα παρουσιάσουν. Στο πλαίσιο αυτής της προετοιμασίας καταθέτουν ερωτήσεις, συμφωνούν στα κριτήρια αξιολόγησης και μοιράζονται δραστηριότητες που θα αναλάβουν κατά τη διάρκεια της τηλεδιάσκεψης.



Σχήμα 9: ο συνεργατικός γραφικός οργανωτής

Η όγδοη δραστηριότητα συμπεριλαμβάνει τη δίωρη διαδικτυακή στρογγυλή τράπεζα που διεξήχθη με το εργαλείο eTwinning Live στις 10 Μαΐου 2016 κατά τη διάρκεια της οποίας όλοι οι μαθητές παρουσίασαν και ‘υπερασπίστηκαν’ τη δουλειά τους στους συνεργάτες τους, απαντώντας σε ερωτήσεις, καλύπτοντας δημοσιογραφικά την εκδήλωση με tweets σε πίνακα που είχε δημιουργηθεί για τον συγκεκριμένο σκοπό και εξασφαλίζοντας φωτογραφικό υλικό (βλ. Σχήμα 10).

Συνολικά, τα τελικά προϊόντα του έργου συμπεριλαμβάνουν ένα δημόσιο twinspace <https://twinspace.etwinning.net/11095/home> όπου καταγράφεται όλη η πορεία της συνεργασίας καθώς και τον γραφικό οργανωτή με το πρωτότυπο υλικό και το διαδικτυακό μαθητικό συνέδριο.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Βακαλούδη, Α. (2014). Διδακτική και παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ στο μάθημα της ιστορίας. Στο *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*. Τεύχος 3 (έκδοση Γ' αναθεωρημένη): Κλάδος ΠΕ02 Ειδικό Μέρος. Πάτρα: ΙΤΥ

Κουτσογιάννης, Δ. (2014). ΤΠΕ και γραμματισμός. Στο *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*. Τεύχος 3 (έκδοση Γ' αναθεωρημένη): Κλάδος ΠΕ02 Ειδικό Μέρος. Πάτρα: ΙΤΥ

ΥΠΕΠΘ/Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2003) (α). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) για τα Αγγλικά*.

CLARIFy (Collaborative LeARning Is Fun)

Γεωργάλας Παναγιώτης¹ Βασιλάκου Δήμητρα²

¹ Καθηγητής ΠΕ19 στο 5^ο Γ/σιο Ηρακλείου Αττ. ²Καθηγήτρια ΠΕ06 στο 5^ο Γ/σιο Ηρακλείου Αττ.

pgeorgalas@sch.gr, d.p.vasilakou@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στόχος του παρόντος έργου eTwinning ήταν η ενεργοποίηση, η κινητοποίηση και η καλλιέργεια ταλέντων των μαθητών, μέσω μίας σειράς πρωτότυπων ομαδοσυνεργατικών δραστηριοτήτων. Κατά την υλοποίηση έγινε χρήση εργαλείων του Web, του Web 2.0 και δυνατοτήτων που παρέχει η πλατφόρμα Twinspace. Συγκεκριμένα, δημιουργήθηκαν απλοί διάλογοι στις γλώσσες των εταίρων, ηχογραφήθηκαν και έγινε εξάσκηση σε αυτούς με φυσικούς ομιλητές σε ζωντανές συνεδρίες. Επίσης, οργανώθηκε διαγωνισμός λογότυπου, πραγματοποιήθηκε e-Debate μέσω του Twinspace και οπτικοποίηση των απόψεων των μαθητών μέσω online cartoons. Διοργανώθηκαν ζωντανά μαθήματα ρομποτικής και ανάπτυξης εφαρμογών για κινητά μεταξύ μαθητών διαφορετικών χωρών με τη μέθοδο της αλληλοεπιμόρφωσης, τα οποία περιλάμβαναν διαχείριση συσκευών από απόσταση και από κοινού κατασκευή πρωτότυπων εφαρμογών. Τέλος, πραγματοποιήθηκε αλληλοδιδασκαλία παραδοσιακών χορών και τραγουδιών, με παρουσίασή τους σε ζωντανές εκδηλώσεις. Η συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευτικών περιλάμβανε webinars αλληλοεπιμόρφωσης, επικοινωνία μέσω Twinspace, ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και σελίδας του έργου στο Facebook.

Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι μαθητές απέκτησαν θετικότερη στάση σε θέματα συνεργασίας με παιδιά από άλλες χώρες, καλλιεργήσαν νέες δεξιότητες, βελτίωσαν τη συμπεριφορά τους ως προς τη συμμετοχή τους σε ομάδες και αύξησαν τις γνώσεις τους στα Αγγλικά. Αντίστοιχα θετικός ήταν ο αντίκτυπος στους εκπαιδευτικούς και στο σχολείο. Το έργο έλαβε την εθνική και την ευρωπαϊκή ετικέτα ποιότητας.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: ομαδοσυνεργατική μάθηση, αλληλοδιδασκαλία, βιωματική μάθηση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα τελευταία χρόνια, η χρήση των Τ.Π.Ε. καταγράφεται καθημερινά στο σχολείο ως μία καινοτόμος και μεταρρυθμιστική προσέγγιση μέσα από τη διάσταση «κοινωνία της γνώσης και της πληροφορίας», αφενός επίλυσης πληθώρας εκπαιδευτικών προβλημάτων και αφετέρου απάντησης στο ερώτημα της ποιότητας στην εκπαίδευση (Χατζηνικολάου & Βασιλόπουλος, 2010).

Ειδικότερα στον τομέα των ξένων γλωσσών, οι εκπαιδευτικοί τόσο αυτόνομα όσο και σε συνεργασία με εκπαιδευτικούς άλλων κλάδων, έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τη σύγχρονη τεχνολογία με εποικοδομητικό τρόπο, δεδομένου ότι καλούνται μέσα από τη διδασκαλία της γλώσσας να μυήσουν το μαθητή στην κουλτούρα αυτού που τη μιλά και να τον εισάγουν σε μια διαδικασία κατανόησης του διαφορετικού (Παιζάνου & Γαβριηλίδου, 2003). Η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς ξένων γλωσσών να εντάξουν τις νέες τεχνολογίες στη διδασκαλία του μαθήματος και να επιτύχουν τον συνδυασμό μάθησης και διασκέδασης (Γιαννακοπούλου, 2005). Ειδικότερα, η συνεργασία μεταξύ καθηγητών Πληροφορικής και καθηγητών ξένων γλωσσών στην ανάπτυξη κοινών σχεδίων μπορεί να αποβεί ιδιαίτερα εποικοδομητική, καθώς γίνεται διαθέσιμος ο εξοπλισμός του σχολικού εργαστηρίου Πληροφορικής, ενώ οι μαθητές ωφελούνται και στα δύο διδακτικά αντικείμενα.

Λαμβάνοντας υπόψη αυτά τα δεδομένα και με βάση το γεγονός ότι η χρήση εκπαιδευτικών τεχνολογικών εργαλείων γίνεται συνεχώς ευκολότερη, διαπιστώνουμε ότι είναι δυνατό να δημιουργηθούν νέοι τρόποι επικοινωνίας και συνεργασίας μεταξύ

εκπαιδευτικών και μαθητών. Σημαντική προς την κατεύθυνση διαμόρφωσης ενός κλίματος αλλαγής και αυξημένου βαθμού αυτονομίας των μαθητών είναι η αξιοποίηση της πληθώρας των νέων δυνατοτήτων που προσφέρει το Διαδίκτυο. Ειδικότερα, με τη χρήση των νέων εργαλείων του WEB 2.0, οι συμμετέχοντες μαθητές στην εκπαιδευτική διαδικασία, παρακινούνται να δραστηριοποιηθούν ενεργά, να αλληλοεπιδράσουν, να γίνουν οι ίδιοι συνδημιουργοί του εκπαιδευτικού υλικού και να έρθουν πιο κοντά στους εκπαιδευτικούς. Παράλληλα, η πληροφορία μπορεί να προσαρμοστεί στις ιδιαίτερες ανάγκες του κάθε εκπαιδευόμενου (An&Williams, 2010). Με την πάροδο του χρόνου, αυξάνεται η ευχρηστία των εργαλείων του Web 2.0. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα, όλο και περισσότερες δυνατότητές του να γίνονται προσιτές σε όλο και μεγαλύτερο μέρος του πληθυσμού και σε όλο και μικρότερες ηλικίες.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ETWINNING

Εδώ και αρκετά χρόνια, το ευρωπαϊκό πρόγραμμα eTwinning έχει δώσει τη δυνατότητα σε έναν μεγάλο αριθμό σχολείων και εκπαιδευτικών να συνεργάζονται δημιουργικά αναπτύσσοντας κοινά σχέδια. Οι λόγοι για τους οποίους το πρόγραμμα αυτό έχει γίνει δημοφιλές, είναι η ευκολία εγγραφής και αναζήτησης εταίρων, η αίσθηση της κοινότητας, η εύχρηστη και ασφαλής πλατφόρμα ανάπτυξης συνεργατικών σχεδίων, το κίνητρο της αναγνώρισης με τη λήψη εθνικής και ευρωπαϊκής ετικέτας ποιότητας, η υποστήριξη από τις εθνικές υπηρεσίες, η έλλειψη γραφειοκρατίας, η χαρά της αλληλογνωριμίας με παιδιά αντίστοιχης ηλικίας από διαφορετικές χώρες και η ευκαιρία για συνδυασμό πολλαπλών διδακτικών μεθόδων στην τάξη (eun.org, 2017).

Το πρόγραμμα eTwinning ενσωματώνει μία εύχρηστη πλατφόρμα Wiki (Twinspace). Κάποιες πολύ σημαντικές δυνατότητες που προσφέρει, είναι η κατασκευή συνεργατικών σελίδων, η χρήση φόρουμ, η διαβάθμιση μελών ως εκπαιδευτικοί, μαθητές ή επισκέπτες, η ζωντανή σύνδεση με εικόνα και ήχο, η δυνατότητα μέρους του υλικού να είναι δημόσιο ή ορατό στα μέλη της κοινότητας κλπ. Κάθε μέλος ενός έργου Twinspace, έχει τη δυνατότητα να κάνει μία ανάρτηση ή να επεξεργαστεί μία σελίδα. Όλες οι αλλαγές που καταγράφονται σ' αυτήν γίνονται αυτόματα ορατές από τα υπόλοιπα μέλη. Ποικίλες έρευνες επισημαίνουν ότι μέσω της χρήσης Wikis, διάφορες δραστηριότητες παρουσίασης και αξιολόγησης μπορούν να επιταχυνθούν σημαντικά (Kussmaul, 2011). Η εμπειρία στην Ελλάδα δείχνει ότι με τον κατάλληλο εκπαιδευτικό σχεδιασμό, τα εκπαιδευτικά Wikis, καθώς και τα άλλα εργαλεία αυτής της κατηγορίας, όπως τα ιστολόγια, μπορούν να αξιοποιηθούν αποτελεσματικά από τους μαθητές ως εργαλεία διερεύνησης, αλληλεπίδρασης και κοινωνικής δόμησης της γνώσης (Αγγέλαινα & Τζιμογιάννης, 2012).

ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ

Σύμφωνα με το μοντέλο του εποικοδομητισμού, η διαδικασία της μάθησης προχωράει μέσω των εμπειριών και της συνεχούς αλληλεπίδρασης με τον εξωτερικό κόσμο. Η μάθηση γίνεται αποτελεσματική όταν οι μαθητές, δομούν τη νέα γνώση μέσω της δημιουργίας πρωτότυπων προϊόντων, τα οποία αποκτούν διδακτική αξία τόσο για αυτούς όσο και για τους άλλους γύρω τους. Επιπλέον, ένα αυθεντικό περιβάλλον μάθησης πρέπει να στηρίζεται σε συνθήκες της καθημερινής πραγματικότητας. Οι μαθητευόμενοι πρέπει να έχουν την ευκαιρία να δημιουργούν δικές τους αναπαραστάσεις με ποικίλο περιεχόμενο, το οποίο να εντάσσεται στο ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον. Αυτή η διαδικασία της βιωματικής μάθησης είναι ιδιαίτερα σημαντική σε παιδιά της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Μέσω της βιωματικής μάθησης, τα παιδιά αναπτύσσουν τόσο τις συναισθηματικές όσο και τις φυσικές τους δεξιότητες (Kritzenberger et al., 2002). Το πρόγραμμα eTwinning, λόγω της δομής του, ενθαρρύνει σημαντικά τη βιωματική μάθηση.

ΑΛΛΗΛΟΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Κατά τη διάρκεια αυτού του έργου eTwinning, εφαρμόστηκε σε μεγάλη έκταση, η μέθοδος της αλληλοδιδασκαλίας. Η ανάπτυξη των τεχνολογιών επικοινωνίας με την ευκολία και την ταχύτητα που προσφέρουν, κάνουν εφικτή τη ζωντανή αλληλοδιδασκαλία μεταξύ μαθητών που βρίσκονται σε μεγάλες αποστάσεις. Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές γίνονται οι

ίδιοι δάσκαλοι, και ανεβαίνουν στην κορυφή της πυραμίδας μάθησης. Αφομοιώνουν σε μεγαλύτερο βαθμό τα αντικείμενα που οι ίδιοι διδάσκουν, ενώ παράλληλα διδάσκοντας παιδιά άλλων χωρών εξασκούνται στην κοινή γλώσσα επικοινωνίας. Με το να γίνουν δάσκαλοι, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν πρωτοβουλίες, να δουλέψουν ομαδικά τόσο με τους συμμαθητές-συμπαρουσιαστές τους, όσο και με τους μαθητές που βρίσκονται στην άλλη μεριά και να αποκτήσουν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση (Wikipedia, 2017). Με κατάλληλα σχεδιασμένα σενάρια που κάνουν αποτελεσματική χρήση των τεχνολογιών ζωντανής επικοινωνίας μέσω διαδικτύου (Skype/Twinspace Live), μειώνεται ο επιπλέον χρόνος που χρειάζεται για την οργάνωση και εκτέλεση ενός σχεδίου αλληλοδιδασκαλίας.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς 2016-2017 το 5^ο Γυμνάσιο Ηρακλείου Αττικής συμμετείχε ως συντονιστικό σχολείο σε μια πολυεταίρική σύμπραξη eTwinning με τίτλο «CLARIFY: Collaborative LeARning is Fun». Από τη μεριά του σχολείου μας, στην οργάνωση του σχεδίου συμμετείχαν οι εκπαιδευτικοί της Πληροφορικής και των Αγγλικών. Στόχος του έργου ήταν η ενεργοποίηση, η κινητοποίηση και η καλλιέργεια ταλέντων των μαθητών μέσω πρωτότυπων ομαδοσυνεργατικών δραστηριοτήτων. Στις περισσότερες δράσεις, οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να γίνουν οι ίδιοι δάσκαλοι και παρουσιαστές σε διάφορα αντικείμενα, καθοδηγώντας συμμαθητές τους των άλλων χωρών. Στο πρόγραμμα πήραν μέρος τα σχολεία:

- 5ο Γυμνάσιο Ηρακλείου Αττικής, Ελλάδα (Συντονιστικό)
- Szkola Podstawowa Nr 114 im. Jędrzeja Cierniaka w Warszawie, Πολωνία (Συντονιστικό)
- Silifke Toki Ortaokulu, Τουρκία
- Pendik Turk Telekom Mesleki Ve Teknik Anadolu Lisesi, Τουρκία
- Radviliskio Vinco Kudirkos pagrindine mokykla, Λιθουανία
- Roncalli Mavo, Rotterdam Ολλανδία
- Ecole Primaire du Martinet Offemont, Belfort, Γαλλία

Στα πλαίσια του έργου πραγματοποιήθηκαν ποικίλες δραστηριότητες: Αρχικά, δημιουργήθηκαν λογαριασμοί των μαθητών στο Twinspace ώστε να μπορούν να συμμετέχουν ενεργά σε όλα τα στάδια του έργου και να παρακολουθούν την εξέλιξή του.

Ως εισαγωγική δραστηριότητα για το έργο CLARIFY, διοργανώθηκε ένας διαγωνισμός, σκοπός του οποίου ήταν να αναδειχτεί το επίσημο λογότυπο του προγράμματος. Σε αυτόν το διαγωνισμό συμμετείχαν μαθητές από όλα τα σχολεία με πρωτότυπα έργα και δημιουργίες. Τα έργα τους μετατράπηκαν σε ψηφιακή μορφή και ανέβηκαν σε ειδικό χώρο στο Twinspace. Στο τέλος έγινε ψηφοφορία για την ανάδειξη των καλύτερων. Για να διασφαλιστεί το αδιάβλητο της ψηφοφορίας, οι μαθητές κάθε σχολείου μπορούσαν να ψηφίσουν μόνο έργα παιδιών άλλου σχολείου και όχι του δικού τους, μέσω της πλατφόρμας Google Drive. Σε αυτόν τον άτυπο διαγωνισμό, συμμετείχαν παιδιά από όλα τα συμμετέχοντα σχολεία. Από την ψηφοφορία, ως καλύτερο λογότυπο όσο και καλύτερη μασκώτ αναδείχτηκαν έργα σχεδιασμένα από μαθητές του σχολείου μας.

ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΠΙΚΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ

Η επόμενη δραστηριότητα αλληλεπίδρασης ήταν γλωσσική. Στόχος ήταν να έρθουν σε επαφή οι μαθητές κάθε χώρας με βασικά στοιχεία από τις γλώσσες των άλλων χωρών με έναν πρωτότυπο τρόπο. Αρχικά, οι εταίροι συμφώνησαν σε έναν εισαγωγικό διάλογο αλληλογνωριμίας στα Αγγλικά. Στη συνέχεια αυτός ο διάλογος μεταφράστηκε στις τοπικές γλώσσες (Ελληνικά, Πολωνικά, Τουρκικά, Λιθουανικά, Ολλανδικά και Γαλλικά). Ακολούθως, οι μαθητές κάθε χώρας ηχογράφησαν τους διαλόγους στη γλώσσα τους με τη βοήθεια του online λογισμικού vocaroo.com. Το πρόγραμμα αυτό, μέσα από ένα πολύ απλό περιβάλλον, επιτρέπει την online ηχογράφηση μίας φράσης και παρέχει έναν σύνδεσμο προς αυτήν. Οι σύνδεσμοι παραμένουν ενεργοί για αρκετούς μήνες μετά την ηχογράφηση και μετά απενεργοποιούνται αυτόματα. Οι διάλογοι κάθε γλώσσας ανέβηκαν στο Twinspace μαζί με τους συνδέσμους για τα ηχητικά μέρη. Αφού οι μαθητές κάθε χώρας μελέτησαν τους

διαλόγους, πραγματοποιήθηκαν ζωντανές συναντήσεις μέσω (Skype/Twinspace Live), κατά τη διάρκεια των οποίων έκαναν εξάσκηση στους διαλόγους με φυσικούς ομιλητές της γλώσσας. Στο τέλος κάθε εκδήλωσης οι μαθητές που συμμετείχαν, καλούνταν να αξιολογήσουν την εμπειρία τους ως προς την εκμάθηση μίας ξένης γλώσσας στο φόρουμ του Twinspace.

Ως επέκταση της παραπάνω δραστηριότητας, διοργανώθηκε κουκλοθέατρο στα Ελληνικά στο σχολείο της Σελεύκειας (Silifke) της Τουρκίας. Οι παραστάσεις πραγματοποιήθηκαν σε συνεργασία με το σχολείο μας και περιλάμβαναν διαλόγους πιο προχωρημένους από αυτούς στους οποίους εξασκήθηκαν οι μαθητές κατά τη διάρκεια των ζωντανών συναντήσεων.

Λίγο πριν τις διακοπές των Χριστουγέννων οργανώθηκε ανταλλαγή καρτών μεταξύ των μαθητών όλων των σχολείων. Τα παιδιά κάθε σχολείου σχεδίασαν χριστουγεννιάτικες κάρτες και τις απέστειλαν σε παιδιά των άλλων σχολείων. Μέσω αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές ήρθαν συναισθηματικά πιο κοντά με τους συμμαθητές τους των άλλων χωρών.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΩΝ

Η επόμενη δραστηριότητα περιλάμβανε τη διοργάνωση ενός διαγωνισμού επιχειρηματολογίας στα Αγγλικά. Η κεντρική ιδέα ήταν να χρησιμοποιηθεί το φόρουμ του Twinspace, για τη βελτίωση της κριτικής σκέψης, την ενίσχυση της ικανότητας επιχειρηματολογίας και την ανάπτυξη και καλλιέργεια δεξιοτήτων τους σχετικά με την παραγωγή του γραπτού λόγου. Καθώς το επίπεδο γνώσης στα Αγγλικά και οι ηλικίες των παιδιών διέφεραν από σχολείο σε σχολείο, δόθηκε η δυνατότητα στους μαθητές να επιλέξουν να επιχειρηματολογήσουν στο αντικείμενο που τους ταίριαζε καλύτερα, επιλέγοντας από μία λίστα προτεινόμενων θεμάτων. Τα θέματα που δόθηκαν στα παιδιά με ανώτερο επίπεδο γνώσης της Αγγλικής ήταν: Is animal testing justified? Should cell phones be used during class? Is cloning animals ethical? Should there be any zoos in the world?

Αντίστοιχα τα θέματα που δόθηκαν στα μικρότερα παιδιά ήταν: Cats or Dogs? What do you prefer? Which season do you prefer most and why?

Η συμμετοχή στα φόρουμ ήταν πολύ μεγάλη. Οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να συγκρίνουν τις απόψεις τους με αυτές συμμαθητών τους άλλων χωρών, με διαφορετικό υπόβαθρο, πολιτισμό και θρησκεία.

Μία άλλη πολύ σημαντική δραστηριότητα στον τομέα της εκμάθησης των ξένων γλωσσών έχει αποδειχτεί ότι είναι η δημιουργία μικρών ψηφιακών ιστοριών ως posters ή cartoons από τους μαθητές. Θεωρείται ότι παρέχουν ένα ισχυρό κίνητρο τόσο στον προφορικό όσο και στον γραπτό λόγο (Reinders, 2010). Παράλληλα, ενισχύουν τη συνεργατική μάθηση, ιδιαίτερα σε μικρές ηλικίες (Milton & Garbi, 2000). Τα τελευταία χρόνια, έχουν αναπτυχθεί αρκετές online εφαρμογές, που επιτρέπουν τη δημιουργία καρτών, ακόμα και από άτομα μικρής ηλικίας. Τα έργα είναι ορατά και από άλλους χρήστες, οι οποίοι μπορούν να τα αξιολογήσουν. Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να αποθηκεύουν τα έργα τους, να τα εκτυπώνουν, να τα επεξεργάζονται ή να τα ενσωματώνουν σε άλλες ιστοσελίδες. Σε αυτά τα περιβάλλοντα οι μαθητές μπορούν να εργαστούν είτε ατομικά είτε ομαδικά. Σύμφωνα με μελέτες (Kingsley & Brinkerhoff, 2011) για την παιδαγωγική χρησιμότητα των εργαλείων σχεδίασης του Web 2.0, έχει καταδειχτεί ότι αναπτύσσουν σημαντικά τις κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών ενώ παράλληλα αυξάνουν την κριτική σκέψη και το επίπεδο κατανόησης της παρεχόμενης γνώσης.

Με αφορμή τη διοργάνωση του e-Debate, οι μαθητές κάθε σχολείου κλήθηκαν να οπτικοποιήσουν τις απόψεις που εξέφρασαν με τη δημιουργία καρτών. Αυτό έγινε δυνατό με χρήση του online λογισμικού TOONDOO. Τα comics όλων των σχολείων περιείχαν σύντομους διαλόγους στα Αγγλικά. Τα θέματα που δόθηκαν ήταν τα ίδια με του e-Debate. Μόλις ολοκληρώθηκε η δραστηριότητα, τα κάρτουν συγκεντρώθηκαν και ανέβηκαν σε ειδικές σελίδες στο Twinspace. Εκεί οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να δουν και να σχολιάσουν τις εργασίες των παιδιών άλλων σχολείων, παρατηρώντας και τις πολιτιστικές ομοιότητες και διαφορές, τις αντιλήψεις και τις προσεγγίσεις του θέματος σε κάθε χώρα.

ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΓΙΑ ΚΙΝΗΤΑ

Τα τελευταία χρόνια, η εκπαιδευτική ρομποτική έχει αρχίσει να γίνεται πιο προσιτή και να διδάσκεται στα σχολεία. Πρόσφατες έρευνες (Alimisis, 2013), δείχνουν ότι μέσω της ρομποτικής οι μαθητές βελτιώνουν τις επικοινωνιακές και συνεργατικές τους δεξιότητες, αναπτύσσουν τη δημιουργική τους σκέψη και την ικανότητά τους να λύνουν προβλήματα. Με αφορμή τον δανεισμό ενός ρομπότ Lego Mindstorms EV3 από την υπηρεσία eTwinning του Υπουργείου Παιδείας, οργανώθηκε μία πρωτότυπη κοινή διδασκαλία ως μέρος του project. Οι μαθητές του σχολείου μας δίδαξαν τους μαθητές των άλλων σχολείων σε online συνεδρίες, πώς να προγραμματίζουν ένα ρομπότ. Οι μαθητές των άλλων χωρών είχαν τη δυνατότητα να προγραμματίζουν, να βλέπουν και να κινούν από απόσταση το ρομπότ του σχολείου μας σε πραγματικό χρόνο με βάση τις οδηγίες που τους έδιναν οι μαθητές μας. Η απομακρυσμένη διαχείριση του ρομπότ έγινε τεχνικά εφικτή με το λογισμικό TeamViewer. Στους μαθητές των άλλων χωρών δόθηκε ο πλήρης έλεγχος ενός υπολογιστή του σχολείου μας στον οποίο ήταν εγκατεστημένο το λογισμικό ρομποτικής της Lego. Έτσι μπορούσαν να δημιουργήσουν από απόσταση ένα πρόγραμμα ρομποτικής σε πραγματικό χρόνο. Μέσω του υπολογιστή που έλεγχαν, έδιναν εντολές, οι οποίες μεταφέρονταν στο ρομπότ μέσω Bluetooth και στη συνέχεια εκτελούνταν αυτόματα. Παράλληλα, με τη βοήθεια του προγράμματος Skype ή του Twinspace Live, μπορούσαν να βλέπουν ζωντανά το ρομπότ να ακολουθεί τις εντολές τους. Στα κοινά μαθήματα ρομποτικής, αναπτύχθηκαν από τους μαθητές προγράμματα με τα οποία το ρομπότ ήταν ικανό να πραγματοποιεί σύνθετες κινήσεις στο έδαφος και να αποφεύγει εμπόδια, χρησιμοποιώντας τους κατάλληλους αισθητήρες. Στη συνέχεια οι μαθητές ανέπτυξαν από κοινού μία πρωτότυπη εφαρμογή με την οποία το ρομπότ πραγματοποιούσε σύνθετες κινήσεις στο έδαφος. Η δραστηριότητα αυτή ενθουσίασε τους μαθητές όλων των χωρών που συμμετείχαν, γιατί παρόλο που βρίσκονταν σε διαφορετικά μέρη του κόσμου τους έδινε την εντύπωση πως δούλευαν εικονικά στην ίδια αίθουσα.

Οι δραστηριότητες αλληλοδιδασκαλίας συνεχίστηκαν με την ανάπτυξη των εφαρμογών για έξυπνα τηλέφωνα (smartphones). Σε αυτόν τον τομέα, το λειτουργικό σύστημα που τείνει να επικρατήσει σε αυτήν την κατηγορία είναι το Android. Για την πλατφόρμα αυτή έχουν δημιουργηθεί πληθώρα εφαρμογών και παιχνιδιών. Αυτή η ταχύτατη εξέλιξη της τεχνολογίας, δημιούργησε την ανάγκη δημιουργίας νέων γλωσσών προγραμματισμού, προσανατολισμένων στην εύκολη ανάπτυξη εφαρμογών για κινητές συσκευές. Το 2010 παρουσιάστηκε από το πανεπιστήμιο MIT, για εκπαιδευτική χρήση σε μικρές ηλικίες, η γλώσσα προγραμματισμού App Inventor (AI). Στη συνέχεια υποστηρίχθηκε και εξελίχθηκε μέσω της Google ως λογισμικό ανοικτού κώδικα για δημόσια χρήση. Το AI έχει πλέον καθιερωθεί διεθνώς ως ένα εκπαιδευτικό διαδικτυακό οπτικό περιβάλλον προγραμματισμού με πλακίδια (blocks). Η εκτέλεση των εφαρμογών μπορεί να γίνει είτε σε εξομοιωτή (emulator) είτε να φορτωθεί και να εκτελεστεί απευθείας σε ένα smartphone με τη βοήθεια QRCode. Το 2014 βγήκε η πιο πρόσφατη έκδοση AppInventor 2 (AI2).

Κατά τη διάρκεια των online συνεδριών μέσω (Skype/Twinspace Live), οι μαθητές του σχολείου μας δίδαξαν αρχικά τους μαθητές των άλλων σχολείων πώς να δημιουργούν μία εφαρμογή για κινητές συσκευές στο περιβάλλον App Inventor. Οι μαθητές του σχολείου μας μπορούσαν να παρακολουθούν και να καθοδηγούν τους μαθητές της άλλης πλευράς, καθώς ο υπολογιστής στον οποίο εκτελούνταν το App Inventor, είχε εγκατεστημένο και το πρόγραμμα απομακρυσμένου ελέγχου Teamviewer. Στο τέλος του μαθήματος οι μαθητές των δύο σχολείων ανέπτυσαν μαζί μία πρωτότυπη εφαρμογή που αξιοποιούσε έναν αισθητήρα του κινητού. Για παράδειγμα, δημιούργησαν μία εφαρμογή που αξιοποιούσε τον αισθητήρα επιτάχυνσης για τη δημιουργία του εφέ του σπασμένου τζαμιού. Οι μαθητές και των δύο πλευρών είχαν τη δυνατότητα να ανεβάσουν και να δοκιμάσουν την εφαρμογή στα κινητά τους μέσω ενός QR-Code που δημιουργούσε το πρόγραμμα App Inventor.

ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΚΑΙ ΧΟΡΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Από έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί (Rovegno & Gregg, 2007), έχει αποδειχθεί ότι ο χορός δύναται με προσεκτική χρήση της τεχνολογίας να ενσωματωθεί σε μία ολιστική προσέγγιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Στην κατεύθυνση αυτή, οργανώθηκε στα πλαίσια του έργου μία πρωτότυπη δραστηριότητα. Αυτή περιλάμβανε online αλληλοδιδασκαλία

παραδοσιακών τραγουδιών και χορών ανάμεσα στους μαθητές διαφορετικών χωρών. Οι μαθητές της μίας μεριάς δίδασκαν σε ζωντανές εκδηλώσεις μέσω Skype/Twinspace Live τους μαθητές της άλλης μεριάς έναν παραδοσιακό χορό της χώρας τους ή το ρεφραίν ενός τραγουδιού. Οι μαθητές της άλλης πλευράς προσπαθούσαν να μάθουν τα λόγια του τραγουδιού και να χορέψουν τον αντίστοιχο χορό. Στο τέλος της εκδήλωσης τα δύο σχολεία καλούνταν να χορέψουν παράλληλα τον ίδιο χορό. Σε δεύτερο χρόνο γινόταν παρουσίαση των χορών στα σχολεία. Η επικοινωνιακή αυτή δραστηριότητα είχε πολύ θετικό αντίκτυπο στους μαθητές καθώς γνώρισαν με άμεσο τρόπο την κουλτούρα, τη γλώσσα και τις παραδόσεις των άλλων λαών, τους έδινε τη δυνατότητα την ίδια στιγμή να διδάσκουν και να μαθαίνουν, βελτίωσαν τις γλωσσικές τους δεξιότητες καθώς η επικοινωνία γινόταν στα Αγγλικά, ενώ παράλληλα κατάφερε να συνδυάσει αρμονικά τη μάθηση με τη διασκέδαση.

Ως επέκταση της παραπάνω δραστηριότητας, μαθητές από την Ελλάδα και την Τουρκία έπαιζαν το ίδιο τραγούδι με παραδοσιακά όργανα της χώρας τους.

ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΜΕΣΩ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ

Η τελευταία δραστηριότητα του έργου περιλάμβανε ανασκόπηση των δραστηριοτήτων που πραγματοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια της χρονιάς. Αυτό έγινε δυνατό μέσα από ζωντανά εκπαιδευτικά παιχνίδια ανάμεσα σε τάξεις μέσω της πλατφόρμας Kahoot. Μέσω αυτής, οι εκπαιδευτικοί δημιούργησαν κουίζ στα Αγγλικά, που περιείχαν ερωτήσεις πάνω στις νέες γλωσσικές και πολιτιστικές γνώσεις που απέκτησαν οι μαθητές κατά τη διάρκεια του έργου. Η πλατφόρμα Kahoot θεωρείται ότι έχει πολλά θετικά χαρακτηριστικά καθώς ευνοεί τις γρήγορες απαντήσεις, ενισχύει τα οπτικά ερεθίσματα και απαιτεί τη συνεχή ενεργητικότητα και συμμετοχή από τη μεριά των μαθητών (Technology in the classroom, 2016). Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας χρησιμοποιήθηκαν οι κινητές συσκευές των μαθητών σε συνδυασμό με το ασύρματο δίκτυο του εργαστηρίου Πληροφορικής. Οι διαγωνισμοί αυτοί κινητοποίησαν θετικά τους μαθητές καθώς στο τέλος ανακηρυσσόταν ο νικητής από ένα από τα συμμετέχοντα σχολεία με βάση τον καλύτερο χρόνο και τον αριθμό των σωστών απαντήσεων. Η πρωτοτυπία αυτής της δραστηριότητας ήταν ότι οι μαθητές συναγωνίζονταν σε πραγματικό χρόνο, τόσο με συμμαθητές τους όσο και με παιδιά άλλων χωρών.

ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟ ΕΡΓΟ

1. Το δημόσιο Twinspace του έργου CLARIFY:
<https://twinspace.etwinning.net/23592/home>
2. Οι καλύτερες στιγμές του έργου CLARIFY από τη μεριά της Ελλάδας:
<https://youtu.be/Q1QIUcYv-OE>
3. Οι δραστηριότητες του έργου eTwinning στην ιστοσελίδα του σχολείου:
http://5gym-n-irakl.att.sch.gr/etwinning2016_2017.html

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Αυτό το διαθεματικό έργο, στηρίχθηκε στη φιλοσοφία «Διδάσκουμε ο ένας τον άλλον – Μαθαίνουμε και δημιουργούμε μαζί». Οι περισσότερες δραστηριότητες ακολούθησαν την ανακαλυπτική θεωρία του Piaget. Οι μαθητές, διδάσκοντας μαθητές άλλων χωρών θέματα ρομποτικής, ανάπτυξης εφαρμογών σε συσκευές Android, τοπικούς χορούς και τραγούδια και αναπτύσσοντας σε ομάδες μικρά projects, είχαν την ευκαιρία να πειραματιστούν, να αναπτύξουν νέες στρατηγικές προσέγγισης των θεμάτων και να μάθουν από τα λάθη τους, χτίζοντας σταδιακά τη νέα γνώση.

Το έργο στηρίχθηκε επίσης στις ιδέες του Vygotsky για τη συνεργατική μάθηση. Κατά τη διάρκεια των συχνών online συναντήσεων, οι μαθητές εργάστηκαν σε ομάδες. Κάποιες από αυτές αποτελούνταν από παιδιά του ίδιου σχολείου, έχοντας ως σκοπό να διδάξουν σε συμμαθητές τους άλλων χωρών τα βασικά της γλώσσας τους, προγραμματισμό ρομπότ, την ανάπτυξη μίας εφαρμογής για κινητά, ένα τραγούδι ή έναν χορό. Κάποιες άλλες μεικτές ομάδες, περιλάμβαναν παιδιά από διαφορετικές χώρες. Στόχος τους ήταν είτε να αναπτύξουν

μαζί μία πρωτότυπη εφαρμογή ρομποτικής/κινητών είτε να συγχρονιστούν σε ζωντανά μαθήματα χορού.

Οι μαθητές των συμμετεχόντων σχολείων ήρθαν σε επαφή με έννοιες όπως η πολυγλωσσία, μαθαίνοντας και εξασκώντας βασικούς διαλόγους από 5 διαφορετικές γλώσσες και του διαπολιτισμικού διαλόγου, ανταλλάσσοντας απόψεις μέσω του eDebate και των κόμικς με παιδιά άλλων χωρών. Επίσης, διδάσκοντας, μαθαίνοντας και επικοινωνώντας στα Αγγλικά, βελτίωσαν το επίπεδο γνώσης της αγγλικής γλώσσας. Μέσω της χρήσης πρωτότυπων εργαλείων του Web και του Web 2.0, αύξησαν το επίπεδο της κατάρτισής τους στην Πληροφορική.

Το γεγονός ότι οι μαθητές δρούσαν ως δάσκαλοι, αύξησε σημαντικά το επίπεδο κατανόησής τους σε πολλά διδακτικά αντικείμενα, σύμφωνα με τη γνωστική πυραμίδα του Bloom. Εξάλλου, επειδή δρούσαν ως υπεύθυνα μέλη ευρύτερων ομάδων, κρατούσε αμείωτο το ενδιαφέρον τους κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.

Συνοπτικά, σε αυτό το έργο eTwinning, προσπαθήσαμε να διερευνήσουμε τις ρίζες μας (παραδοσιακοί χοροί & τραγούδια), το παρόν μας (εκμάθηση γλωσσών και έκφραση απόψεων μέσω eDebate και καρτούν) και το κοινό μας μέλλον (ρομποτική & ανάπτυξη εφαρμογών για κινητά).

Σε κάθε στάδιο, οι εκπαιδευτικοί δρούσαν ως συντονιστές, διευκολυντές και υποστηρικτές της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Το σημαντικότερο στοιχείο του έργου ήταν ο αποτελεσματικός συνδυασμός μάθησης και διασκέδασης.

ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΕΑ ΥΛΗ

Στο μάθημα της Πληροφορικής, οι μαθητές του Γυμνασίου έμαθαν να:

- Δημιουργούν κόμικς (Toondoo)
- Δημιουργούν podcasts (Vocaroo)
- Επεξεργάζονται βίντεο (Movie Maker)
- Χρησιμοποιούν εργαλεία επικοινωνίας (Skype, Twinspace Live)
- Ελέγχουν υπολογιστές από απόσταση (Teamviewer, Bluetooth)
- Δημιουργούν προγράμματα ρομποτικής (Lego Mindstorms)
- Δημιουργούν εφαρμογές για κινητά (App Inventor)
- Χρησιμοποιούν Forums (Twinspace)

Στο μάθημα των Αγγλικών:

- Δραματοποίηση και μίμηση ρόλων/ Συζητήσεις, debates (Παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου) / Δημιουργία προφίλ
- Διάλογοι με διάφορους επικοινωνιακούς στόχους, όπως για να δώσει οδηγίες, κατευθύνσεις στον χειρισμό του ρομπότ, τον προγραμματισμό κινητών συσκευών, ζωντανά μαθήματα χορών και τραγουδιού (Λεκτικές Πράξεις)
- Μέσω της συνεχούς online επικοινωνίας στα Αγγλικά εξασκήθηκαν στον προφορικό λόγο, έμαθαν ειδικό λεξιλόγιο σε θέματα ρομποτικής, χορών, ανάπτυξη εφαρμογών κλπ.

Οι δεξιότητες που ανέπτυξαν ήταν:.

- Να συμμετέχουν ενεργά σε ομάδες τόσο μεταξύ τους, όσο και online με παιδιά άλλων χωρών.
- Να εξασκηθούν στα Αγγλικά μέσω της επικοινωνίας.
- Να έχουν ορθή συμπεριφορά κατά τη συμμετοχή τους σε ευρύτερες ομάδες
- Να μάθουν βασικά στοιχεία από 5 νέες ξένες γλώσσες
- Να είναι ανοιχτοί σε νέες γλώσσες, πολιτισμούς και μουσικές
- Να δείχνουν σεβασμό σε παιδιά με διαφορετικό υπόβαθρο, θρησκεία και συνήθειες
- Να δρουν ως δάσκαλοι και να είναι σε θέση να παρουσιάσουν σε μορφή διδασκαλίας στα Αγγλικά ένα θέμα σε παιδιά μιας άλλης χώρας

Γενικότερα, οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να εργαστούν, τόσο ατομικά, όσο και ομαδικά, συνεργαζόμενοι με παιδιά είτε του σχολείου τους είτε από άλλη χώρα και να πάρουν μέρος σε διαγωνισμό λογότυπου και σε δραστηριότητες αξιολόγησης του σχεδίου.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Μετά το πέρας του έργου, δόθηκαν ερωτηματολόγια στα Αγγλικά στους συμμετέχοντες μαθητές και εκπαιδευτικούς μέσω φορμών της πλατφόρμας Google Drive, με τα οποία αξιολόγησαν το έργο. Στα ερωτηματολόγια απάντησαν μαθητές ηλικίας 11-16 ετών και εκπαιδευτικοί από όλα τα συμμετέχοντα σχολεία. Λόγω της χρονικής στιγμής, που συνέπιπτε με τις προαγωγικές εξετάσεις σε πολλές χώρες δεν έγινε δυνατό να δοθούν ερωτηματολόγια σε όλους τους μαθητές. Από ένα σύνολο άνω των 400 μαθητών που πήραν μέρος στις επιμέρους δραστηριότητες, δόθηκαν ερωτηματολόγια περίπου στο ένα τέταρτο. Κατά τη λήψη των αποτελεσμάτων έγινε συστηματική προσπάθεια ώστε το δείγμα να είναι κατά το δυνατό έγκυρο και σταθμισμένο όσον αφορά ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των μαθητών όπως η ηλικία, το φύλο και η χώρα προέλευσης. Στους πίνακες 1, 2, 3 παρουσιάζονται τα ερωτήματα που τέθηκαν στους μαθητές. Στον πίνακα 4 παρουσιάζονται τα ερωτήματα που τέθηκαν στους εκπαιδευτικούς.

Ερώτημα	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Έχω υπολογιστή / Tablet / Έξυπνο τηλέφωνο	97%	3%
Έχω μετάσχει σε πρόγραμμα eTwinning παλαιότερα;	35%	65%

Πίνακας 1: Γενικές πληροφορίες για τους μαθητές. Σύνολο απαντήσεων: 103

Από τις απαντήσεις του πίνακα 1 παρατηρούμε όλοι σχεδόν οι μαθητές των σχολείων που συμμετείχαν στο project, διαθέτουν πλέον τις τεχνολογικές δυνατότητες για να υλοποιήσουν ένα μέρος των δραστηριοτήτων στο σπίτι. Ανάλογα με το σχολείο, ορισμένοι μαθητές είχαν παλαιότερη εμπειρία συμμετοχής σε προγράμματα eTwinning.

Ερώτημα	Συμφωνώ απόλυτα	Συμφωνώ μερικά	Διαφωνώ μερικά	Διαφωνώ απόλυτα
Εργάστηκα καλά με μαθητές άλλων χωρών	81%	17%	1%	1%
Βελτίωσα τις ικανότητές μου στα Αγγλικά	73%	24%	2%	1%
Γνώρισα νέους πολιτισμούς και συνήθειες	80%	18%	1%	1%
Το έργο eTwinning ήταν διασκεδαστικό και δημιουργικό	76%	20%	3%	1%
Είχα την ευκαιρία να γνωρίσω μαθητές από άλλα μέρη της Ευρώπης	72%	17%	7%	4%
Η συμμετοχή μου στο Twinspace με σχόλια ήταν ένας καλός τρόπος να επικοινωνήσω και να μοιραστώ πληροφορίες	72%	23%	4%	1%
Πιστεύω ότι το έργο eTwinning πήγε καλά	81%	16%	2%	1%
Έμαθα πολλά νέα εργαλεία του WEB 2.0	71%	21%	5%	3%

Πίνακας 2: Η αξιολόγηση του προγράμματος από τους μαθητές. Σύνολο απαντήσεων: 103

Από τον πίνακα 2 βγάζουμε το συμπέρασμα ότι το eTwinning αποτέλεσε μία πολύ ευχάριστη, δημιουργική και διασκεδαστική εμπειρία για τους μαθητές που συμμετείχαν στο πρόγραμμα. Μέσω των κοινών δραστηριοτήτων αύξησαν σημαντικά τις γνώσεις τους σε γλωσσικά, πολιτιστικά και τεχνολογικά θέματα. Επίσης, τους δόθηκε η ευκαιρία να έρθουν σε επαφή και να συνεργαστούν με μαθητές, αντίστοιχης ηλικίας από άλλα μέρη της Ευρώπης.

Ερώτημα	ΝΑΙ	ΟΧΙ
---------	-----	-----

Θέλω να συμμετάσχω σε πρόγραμμα eTwinning στο μέλλον	99%	1%
--	-----	----

Πίνακας 3: Συμμετοχή σε προγράμματα στο μέλλον. Σύνολο απαντήσεων: 103

Από τις απαντήσεις του πίνακα 3, φαίνεται η επιθυμία του συνόλου σχεδόν των μαθητών να ξαναπάρουν μέρος σε κάποιο πρόγραμμα eTwinning στο μέλλον.

Ερώτημα	Συμφωνώ απόλυτα	Συμφωνώ μερικά	Διαφωνώ μερικά	Διαφωνώ απόλυτα
Το έργο eTwinning έδωσε κίνητρο στους μαθητές	100%	0%	0%	0%
Το έργο βοήθησε τους μαθητές να αυξήσουν την κατανόησή τους για τους άλλους λαούς	100%	0%	0%	0%
Το έργο με βοήθησε να εντάξω περισσότερο την τεχνολογία στη διδασκαλία μου	100%	0%	0%	0%
Το έργο βοήθησε τους μαθητές να εργάζονται ομαδικά	100%	0%	0%	0%
Το έργο αύξησε τις πληροφορικές δεξιότητες των μαθητών	100%	0%	0%	0%
Το έργο αύξησε τις δικές μου δεξιότητες στην Πληροφορική	86%	14%	0%	0%
Το έργο με βοήθησε να χρησιμοποιήσω καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας	100%	0%	0%	0%
Το έργο με βοήθησε να συνεργαστώ σε υψηλότερο επίπεδο με τους μαθητές μου	100%	0%	0%	0%
Το eTwinning άλλαξε την οπτική μου για τα ευρωπαϊκά προγράμματα	57%	42%	0%	0%
Το έργο βοήθησε τους μαθητές μου στην εκμάθηση ξένων γλωσσών	100%	0%	0%	0%
Το έργο βοήθησε την κατανόηση των μαθητών μου στα ειδικά αντικείμενα διδασκαλίας	57%	43%	0%	0%
Το έργο προσέφερε στους μαθητές νέες εμπειρίες στη διαδικασία της μάθησης	100%	0%	0%	0%

Πίνακας 4: Η αξιολόγηση από το σύνολο των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών. Σύνολο απαντήσεων: 7

Οι απαντήσεις του πίνακα 4 δείχνουν ότι οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί έμειναν απόλυτα ευχαριστημένοι από την εξέλιξη του προγράμματος. Αποκόμισαν πολλές νέες εμπειρίες, τόσο διδακτικές όσο και σε τεχνολογικά θέματα. Το έργο κατάφερε να αλλάξει προς το θετικότερο την άποψή τους για τα ευρωπαϊκά προγράμματα., Απέκτησαν επίσης κουλτούρα συνεργασίας με εκπαιδευτικούς άλλων χωρών, γνώρισαν διαφορετικά εκπαιδευτικά συστήματα, τους βοήθησε να καλλιεργήσουν καλύτερες σχέσεις με τους μαθητές και τους έδωσε τη δυνατότητα να εργαστούν διαθεματικά, παρέχοντας προστιθέμενη αξία στη διδασκαλία τους. Μέσω του προγράμματος eTwinning, είχαν τη δυνατότητα να δώσουν στους μαθητές πρωτότυπες δυνατότητες ομαδικής εργασίας και να τους φέρουν σε

επαφή με νέες πηγές γνώσεων και δεξιοτήτων. Με την εφαρμογή καινοτόμων πρακτικών, οι μαθητές απέκτησαν νέες εμπειρίες μάθησης, υπερβαίνοντας κατά πολύ τους στόχους ενός κλασικού προγράμματος σπουδών.

Συνοψίζοντας, μπορούμε να πούμε ότι με την υλοποίηση αυτού του προγράμματος, το σχολείο μας βελτίωσε τη διεθνή του παρουσία. Δέχτηκε πολύ θετικά σχόλια σε όλα τα στάδια της υλοποίησής του από το σύλλογο καθηγητών, τους τοπικούς φορείς και το σύλλογο γονέων και κηδεμόνων. Το σημαντικότερο όμως επίτευγμα του έργου είναι ότι λόγω του άριστου κλίματος συνεργασίας μεταξύ των σχολείων στο πρόγραμμα eTwinning, η συνεργασία μας θα συνεχιστεί και σε μελλοντικά ευρωπαϊκά σχέδια.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ευχαριστούμε τον Διευθυντή του σχολείου για τη στήριξη, τους συναδέλφους για τις διευκολύνσεις που παρείχαν και τον Σύλλογο Γονέων και Κηδεμόνων του 5^{ου} Γυμνασίου Ηρακλείου Αττικής που στάθηκε δίπλα μας ενισχυτικά σε όλες τις φάσεις της εκτέλεσης του έργου.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αγγέλαινα, Σ., & Τζιμογιάννης, Α. (2012). Μελέτη της συμμετοχής και της γνωστικής παρουσίας μαθητών Γυμνασίου σε ένα εκπαιδευτικό ιστολόγιο. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 3(3), σ-113.

Γιαννακοπούλου, Β. (2005). Εκπαιδευτική Δραστηριότητα με Παιδαγωγική και Διδακτική Αξιοποίηση των Πολυμεσικών Εφαρμογών του Λογισμικού Microworlds Pro για τη Διδασκαλία της Αγγλικής Γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο. *Πρακτικά 3^{ου} Συνέδριο με θέμα: Η Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, 13-15 Μαΐου 2005, Σύρος.

Παϊζάνου, Α. & Γαβρηλίδου, Μ. (2003). Εκπαιδευτικές πηγές και διαδίκτυο στη διδασκαλία των ξένων γλωσσών. *Πρακτικά 2^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με θέμα: ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, 9-11 Μαΐου 2003, Σύρος, σσ. 578-591.

Σουβαλιώτη, Α. (2008). Η εισαγωγή και εφαρμογή των νέων τεχνολογιών στη πρωτοβάθμια εκπαίδευση: αναζήτηση των πιθανών μεταβολών στο εσωτερικό της εκπαιδευτικής πρακτικής, μία ποιοτική προσέγγιση. *Μεταπτυχιακή διατριβή. Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Πατρών*.

Συμμετοχή στην κοινότητα του eTwinning. (07/08/2017). Ανακτήθηκε στις 07/08/2017 από τη διεύθυνση <http://www.eun.org/teaching/collaborate>

Χατζηνικολάου, Α. & Βασιλόπουλος, Α. (2010). «Οι Τ.Π.Ε. στη διαδικασία μάθησης». *Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης (ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.Ε.Κ.), 5^ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα: Μαθαίνω Πώς Να Μαθαίνω*, 23-26 Σεπτεμβρίου 2010, Αθήνα. Ανακτήθηκε στις 20/07/2017 από τη διεύθυνση: http://www.elliepek.gr/gr_html/gr_proceedings/5th_conference.html

Alimisis, D. (2013). Educational robotics: Open questions and new challenges. *Themes in Science and Technology Education*, 6(1), 63-71.

An, Y. J., & Williams, K. (2010). Teaching with Web 2.0 technologies: Benefits, barriers and lessons learned. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 7(3), 41-48.

Kingsley, K., & Brinkerhoff, J. (2011). Web 2.0 tools for authentic instruction, learning, and assessment. *Social Studies and the Young Learner*, 23(3), 9-13.

Kritzenberger, H., Winkler, T. & Herczeg, M. (2002). Collaborative and constructive learning of elementary school children in experiential learning spaces along the virtuality continuum. *Mensch & Computer 2002: Vom interaktiven Werkzeug zu kooperativen Arbeits- und Lernwelten*.

Kussmaul, C. (2011). Wikis for Education: Helping Students Communicate and Collaborate, Proceedings of the 2011 IEEE International Conference on Technology for Education, Chennai, India, July 14-16, (pp. 274-278).

Milton, J., & Garbi, A. (2000). VIRLAN: Collaborative foreign language learning on the Internet for primary age children: Problems and a solution. *Journal of Educational Technology & Society*, 3(3), 286-292.

Reinders, H. (2010). Digital storytelling in the foreign language classroom.

Rovegno, I., & Gregg, M. (2007). Using folk dance and geography to teach interdisciplinary, multicultural subject matter: A school-based study. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 12(3), 205-223.

Technology in the classroom, *Kahoot Review*. Ανακτήθηκε στις 21/07/2017 από τη διεύθυνση <http://learningtechforthe classroom.weebly.com/kahoot-review.html>

Wikipedia, *Learning by teaching*. Ανακτήθηκε στις 07/08/2017 από τη διεύθυνση https://en.wikipedia.org/wiki/Learning_by_teaching

eTwinning και ΤΠΕ στην Εκπαίδευση: Πλεονεκτήματα και οφέλη

Γιωτόπουλος Γεώργιος¹, Δημακόπουλος Νικόλαος², Παγανιά Γεωργία³, Πέττα Ελένη⁴

¹ Υποδιευθυντής στο ΔΙΕΚ Πάτρας, ² Δάσκαλος στο 26ο Δ/Σ Πάτρας, ³ Νηπιαγωγός στο 15^ο Νηπ/γείο Πατρών, ⁴ Διοικητικό Προσωπικό στο ΤΕΙ Δυτικής Ελλάδας
ggiotop@sch.gr, nikos.dimak@gmail.com, georgiapagania@gmail.com, epetta@teiwest.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία γίνεται παρουσίαση του eTwinning ως ευρωπαϊκού προγράμματος συνεργασίας και ανάπτυξης καινοτόμων ιδεών και έργων (projects), μεταξύ καθηγητών και μαθητών της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Αρχικά παρουσιάζονται, η πλατφόρμα επικοινωνίας και εξεύρεσης συνεργατών live.etwinning.net και ο χώρος εργασίας *Twinspace*. Κατόπιν, γίνεται αναφορά στη χρήση των ΤΠΕ από τους μαθητές για την ενίσχυση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, γίνεται σύνδεση των εργαλείων ΤΠΕ με την παιδαγωγική πρακτική και παρουσιάζονται τα παιδαγωγικά οφέλη που προκύπτουν από τη συμμετοχή τους στο eTwinning.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: eTwinning, ΤΠΕ, συνεργατικά εργαλεία μάθησης.

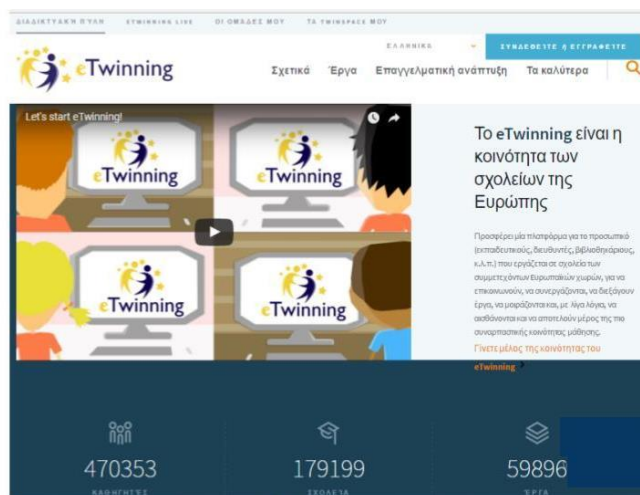
ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το eTwinning είναι ένα εικονικό περιβάλλον μάθησης (VLE – Virtual Learning Environment). Έχει χαρακτηριστικά τόσο ενός LMS (Learning Management System συστήματος διαχείρισης μάθησης), όσο και ενός CMS (Content Management System – συστήματος διαχείρισης περιεχομένου) (Read & Geurtz, 2010:776).

Η Μάθηση με Ανάπτυξη Έργου (Project Based Learning – PBL) είναι μια ακόμη διδακτική μέθοδος που έχουν προτείνει οι εποικοδομιστές (Τσιάτσος, 2015:8) και βρίσκει εφαρμογή στο eTwinning (Clemente, 2016). Επίσης, η Ανακαλυπτική Μάθηση ή Μάθηση Μέσω Διερεύνησης (Inquiry Based Learning, IBL), ως πρόταση των εποικοδομιστών, βρίσκει πολλές εφαρμογές σε διάφορα πρότζεκτς eTwinning.

Το eTwinning ξεκίνησε ως η κύρια δράση των elearning προγραμμάτων της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Ο σκοπός της δράσης του eTwinning είναι η ενδυνάμωση και η ανάπτυξη δικτύων μεταξύ σχολείων της Ευρώπης μέσα από Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) (Hogenbirk, et al. 2006:34).

Η επίσημη ιστοσελίδα του eTwinning (σχήμα 1), βρίσκεται στη διεύθυνση: <https://www.etwinning.net/el/pub/index.htm>



Σχήμα 1: Η επίσημη ιστοσελίδα του eTwinning.

Το eTwinning προάγει τη συνεργατική μάθηση διότι «βελτιώνει το εργασιακό περιβάλλον και συνεισφέρει στην αρμονική συνύπαρξη μεταξύ των μελών μιας ομάδας, κυρίως δε μπορεί να αυξήσει την ποιότητα της σχολικής εκπαίδευσης» (Hogenbirk, et al. 2006:2). Επίσης, η ομότιμη διδασκαλία (peer teaching) μεταξύ μαθητών, όπου μια ομάδα μαθητών «διδάσκει» μια άλλη με χρήση ΤΠΕ (Τσιάτσος, 2015:5) είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική. Έρευνες έχουν δείξει ότι μπορεί να είναι πολύ αποδοτική και για τις δύο ομάδες μαθητών, τόσο των μαθητών «δασκάλων», όσο και των μαθητών. (Hogenbirk, et al. 2006:8).

Σύμφωνα με τον Hogenbirk (Hogenbirk, et al. 2006:2) η παιδαγωγική συμβουλευτική ομάδα, μεταξύ άλλων, πραγματεύεται το ρόλο των ΤΠΕ όσον αφορά την ενίσχυση και τη βελτίωση της συνεργασίας μεταξύ των μελών σε όλα τα επίπεδα δηλαδή, σχολείων και μαθητών. Ακόμη και οι γονείς μπορούν να συμμετέχουν σε eTwinning projects και μέσω αυτών να αναπτύξουν και οι ίδιοι δεξιότητες στις ΤΠΕ (Hogenbirk, et al. 2006:31).

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ETWINNING

Σύμφωνα με την Kearny (2016:8) το eTwinning - η κοινότητα των σχολείων στην Ευρώπη - είναι μια ασφαλής διαδικτυακή πλατφόρμα που παρέχει πλήθος δραστηριοτήτων για παράδειγμα κοινά πρότζεκτς για σχολεία τόσο σε εθνικό όσο και σε διεθνές επίπεδο, συνεργατικούς χώρους μάθησης και ευκαιρίες επαγγελματικής ανάπτυξης για τους εκπαιδευτικούς. Η δράση χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή (Κομισιόν) και εντάσσεται στο πρόγραμμα Erasmus+. Το eTwinning ξεκίνησε το 2005 και αριθμεί σήμερα πλέον των 420000 εγγεγραμμένων χρηστών.

Παρέχει υψηλού επιπέδου υποστήριξη για τους χρήστες. Σε κάθε χώρα από τις 36 συμμετέχουσες υπάρχει η EYY (Εθνική Υπηρεσία Υποστήριξης) - National Support Service (NSS), η οποία σε εθνικό επίπεδο οργανώνει διάφορες δράσεις, παρέχει καθοδήγηση και ευκαιρίες επαγγελματικής ανάπτυξης (Kearny, 2016:8). Σε ευρωπαϊκό επίπεδο, το eTwinning συντονίζεται από την Κεντρική Υπηρεσία Υποστήριξης (ΚΥΥ) - Central Support Service (CSS) και η διαχείρισή του γίνεται από το European Schoolnet, ένα κονσόρτσιουμ αποτελούμενο από τους 31 Υπουργούς Παιδείας των συμμετεχόντων κρατών. Το eTwinning ενσωματώνει μια εξελιγμένη ψηφιακή πλατφόρμα που διαθέτει τόσο δημόσιο όσο και ιδιωτικό χώρο και διατίθεται σε 28 γλώσσες.

TO LIVE.ETWINNING.NET

Στον ιδιωτικό χώρο (απαιτείται εγγραφή χρήστη - <https://live.etwinning.net/home>) λειτουργεί η διεπαφή (interface) για τον εγγεγραμμένο χρήστη προκειμένου να εντοπίσει και να αλληλεπιδράσει με άλλα μέλη της κοινότητας του eTwinning (Σχήμα 2) και περιλαμβάνει συγκεκριμένους χώρους συνεργασίας όπως είναι οι Ομάδες eTwinning (ιδιωτικές

πλατφόρμες ρυθμισμένες για τους eTwinners για να συζητήσουν και να εργαστούν μαζί σε ένα συγκεκριμένο θέμα).

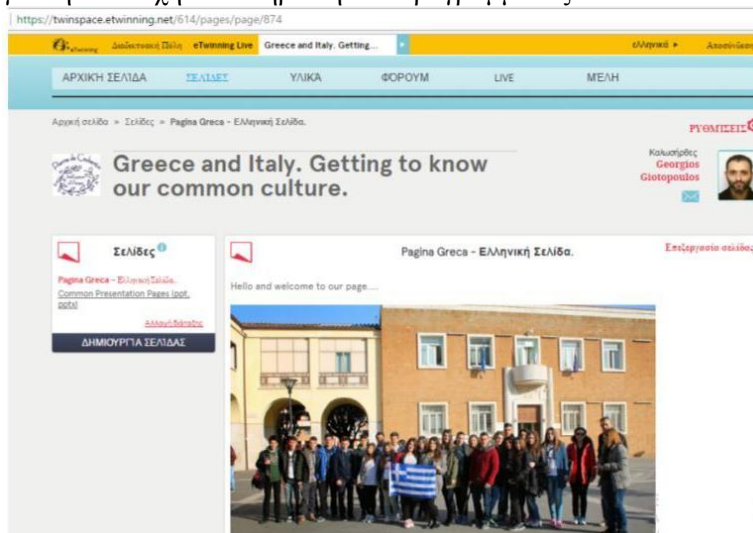


Σχήμα 2: Ο ιδιωτικός χώρος live.etwinning.net (κατόπιν εγγραφής του χρήστη)

Παρέχει επίσης πρόσβαση σε ευκαιρίες επαγγελματικής εξέλιξης στο διαδίκτυο, όπως σεμινάρια σε απευθείας σύνδεση (διαλέξεις μιας ώρας), μαθήματα εκμάθησης (διάρκειας δύο εβδομάδων) και ηλεκτρονικά μαθήματα (διάρκειας έξι εβδομάδων) (Kearny, 2016:9). Το eTwinning Live ξεκίνησε το φθινόπωρο του 2015, με ακόμη πιο προηγμένη κοινωνική δικτύωση καθώς και συνεργατικά χαρακτηριστικά και πλέον συμπεριλαμβάνει και ρυθμίσεις για δημιουργία τηλεδιασκέψεων.

Το Twinspace

Το Twinspace (Σχήμα 3) είναι ο χώρος συνεργασίας μεταξύ των εκπαιδευτικών και των μαθητών που δουλεύουν από κοινού σε ένα συγκεκριμένο και εγκεκριμένο πρόγραμμα από την Εθνική Υπηρεσία Υποστήριξης. Σε αυτό το χώρο οι μαθητές δημιουργούν σελίδες και διαχειρίζονται το περιεχόμενό τους. Μπορούν να προσθέτουν εικόνες, βίντεο και έγγραφα καθώς επίσης να εργάζονται με διαφορετικά web 2.0 εργαλεία, σύμφωνα με τις οδηγίες των εκπαιδευτικών, για την επιτυχή ολοκλήρωση του προγράμματος.



Σχήμα 3. Ο συνεργατικός χώρος μεταξύ των συμμετεχόντων καθηγητών και μαθητών

Το πιο πάνω έργο (Σχήμα 3) είναι διαθέσιμο στην πιο κάτω διεύθυνση: <https://twinspace.etwinning.net/614/pages/page/874>.

Μέσω του Twinspace οι μαθητές μπορούν με τη χρήση ΤΠΕ να συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους από την τάξη τους όπως και με τους συμμαθητές τους από άλλες χώρες και να ανεβάζουν, αρχεία, εικόνες, βίντεο κ.λπ. Με αυτόν τον τρόπο ενώ βελτιώνουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες μπορούν ταυτόχρονα να μάθουν τις πολιτιστικές ομοιότητες και διαφορές που υπάρχουν μεταξύ των συμμετεχόντων χωρών. (Zeidler, et al. 2007:21).

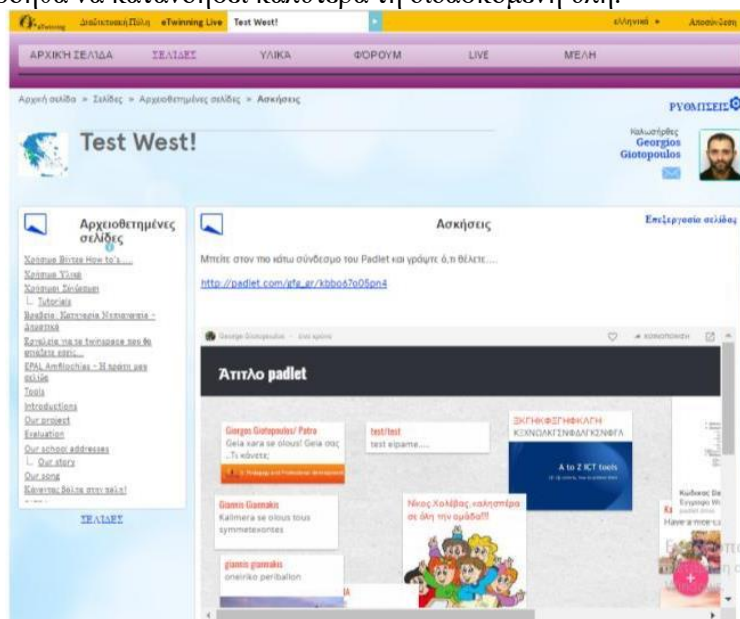
ΜΑΘΗΤΕΣ ΚΑΙ ΤΠΕ

Οι μαθητές με τη χρήση των ΤΠΕ μπορούν να συνθέσουν μια ιστορία, ένα θεατρικό έργο, ένα ποίημα ή να φτιάξουν ένα έργο τέχνης. Επίσης, μπορούν να αξιολογήσουν ηλεκτρονικά (Σχήμα 4) ο ένας τη δουλειά του άλλου (Hogenbirk, et al. 2006:8).



Σχήμα 4: Ηλεκτρονική αξιολόγηση μαθητών

Το εκπαιδευτικό λογισμικό παρέχει αλληλεπίδραση (interaction) διότι δημιουργείται διάλογος μεταξύ διδάσκοντος και διδασκόμενου. Αυτή η μορφή επικοινωνίας ενεργοποιεί το μαθητή και τον βοηθά να κατανοήσει καλύτερα τη διδασκόμενη ύλη.



Σχήμα 5: Αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητών και καθηγητών

Στο πιο πάνω σχήμα 5 βλέπουμε την αλληλεπίδραση που υπάρχει μεταξύ καθηγητών και μαθητών, όπου μέσω ερωτήσεων οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν γραπτά και να εμπλουτίσουν με εικόνα ή και βίντεο τις απόψεις τους. Στο σχήμα φαίνεται το Web 2.0 εργαλείο padlet (<https://padlet.com/>) το οποίο έχει πλέον ενσωματωθεί στο Twinspace. Μέσω της οδηγούμενης από το χρήστη (user-driven) διδασκαλίας, η ύλη εμπλουτίζεται «με ποικίλους τρόπους (ήχο, εικόνα, γραφικά, κίνηση)» (Παναγιωτακόπουλος και συν., 2003:22). Επιπρόσθετα, η διαθεματικότητα μπορεί να υποστηριχτεί με χρήση των ΤΠΕ και με αυτόν

τον τρόπο να παρουσιαστεί ως κάτι διαφορετικό και ιδιαίτερα ελκυστικό από τον χρήστη – μαθητή. Ο μαθητής μπορεί να εξερευνήσει και να εμπεδώσει καλύτερα τη διδασκόμενη ύλη, χωρίς «λειτουργεί ως παθητικός δέκτης της γνώσης που του προσφέρεται, αλλά να συμμετέχει ο ίδιος στην οικοδόμησή της» (Παναγιωτακόπουλος και συν., 2003:22). Ένα ακόμη χαρακτηριστικό αφορά στη συνεργατική μάθηση (cooperative learning), όπου με τη χρήση διάφορων web 2.0 εργαλείων, π.χ. padlet, googledocs, δίνεται «η δυνατότητα στους μαθητές να εργάζονται ως ομάδα και ο καθένας να συνεισφέρει με τις γνώσεις του» (Παναγιωτακόπουλος και συν., 2003:22). Κατά αυτόν τον τρόπο, «η παραγόμενη γνώση, λόγω της δημιουργούμενης άμιλλας, είναι πιο σταθερή και παραμένει στη μακροπρόθεσμη μνήμη» (Παναγιωτακόπουλος και συν., 2003:22). Όλες οι πιο πάνω δραστηριότητες ενισχύουν την συνεργασία των μαθητών μέσα στην τάξη και τους προετοιμάζουν για να δουλέψουν μαζί με μαθητές από άλλες χώρες με τον ίδιο τρόπο που το κάνουν στην τάξη, χρησιμοποιώντας τις ΤΠΕ (Hogenbirk, et al. 2006:8).

Η χρήση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην εκπαίδευση είναι καθοριστικής σημασίας. Σύμφωνα με τον Bruce (2008) η χρήση των ΤΠΕ στα σχολεία αποσκοπεί τόσο στην καλλιέργεια και στην ανάπτυξη της δημιουργικής-κριτικής σκέψης των μαθητών, όσο και στην αλλαγή της διδακτικής πρακτικής, της διαδικασίας μάθησης και επικοινωνίας. Απώτερος στόχος μέσα από τις νέες αυτές μαθησιακές διαδικασίες είναι να προωθηθεί η διερευνητική και η συνεργατική μάθηση.

ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Με το διαδίκτυο, ένα νέο κύμα Τεχνολογιών κάνει την εμφάνισή του στην εκπαίδευση παρουσιάζοντας ένα προφίλ διαφορετικό και πιο δυναμικό από εκείνο των προηγούμενων μέσων (Τσιατουρίδου, 2001).

Ένα από τα βασικότερα πλεονεκτήματα που παρουσιάζει η χρήση του διαδικτύου έναντι των παραδοσιακών μορφών επικοινωνίας είναι ότι μέσα από τις δυνατότητες που παρέχει (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, on-line συζητήσεις, τηλεσυνδιάσκεψη κ.ά.) σε συνδυασμό με το γεγονός ότι τα παιδιά ενθουσιάζονται από το ελκυστικό αυτό πλαίσιο λειτουργίας με την αξιοποίηση της εικόνας, οι μαθητές βρίσκονται σ' ένα αυθεντικό μαθησιακό περιβάλλον με ευεργετικά αποτελέσματα για την εκπαιδευτική διαδικασία (Bruce, 2008; Uzunboyu, 2006; Kalogiannakis 2008).

Μέσα σ' ένα τέτοιο περιβάλλον οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να ανταλλάξουν ιδέες και επιχειρήματα, να καταλήξουν σε κοινές αποφάσεις και μεθόδους δράσης για τη λύση ενός προβλήματος ή για την εκπόνηση μιας ομαδικής εργασίας (Κυριακίδης & Κασουλίδης, 2001). Έτσι επιτυγχάνεται ενίσχυση και ενδυνάμωση της αλληλεπίδρασης και της αμοιβαίας κατανόησης μεταξύ των μαθητών για την αναγκαιότητα εναλλακτικών μορφών επικοινωνίας. Το νέο μαθησιακό περιβάλλον που προσφέρει το διαδίκτυο παρέχει ισχυρά κίνητρα στους μαθητές, αποτελεί ευχάριστη διδακτική εμπειρία και επιπλέον μπορεί να συμπορευτεί δυναμικά μαζί με άλλα μέσα και μεθόδους στην καλλιέργεια της διαθεματικής διδασκαλίας, του συνεργατικού πνεύματος και της ενεργητικής συμμετοχής στη μάθηση και στο πέρασμα από τη γραμμική στη διαδραστική μάθηση (Uzunboyu, 2006; Bruce, 2008).

ΣΥΝΔΕΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΤΠΕ ΜΕ ΤΗΝ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ

Οι ΤΠΕ έχουν αναφερθεί ως εργαλείο που θα αλλάξει το πρόσωπο της κοινωνίας, όχι μόνο εκπαιδευτικά αλλά και κοινωνικά. Πολλές έρευνες έχουν γίνει σχετικά με τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα από τη χρήση τους στην εκπαίδευση. Η εισαγωγή τους έγινε με αργά βήματα από την απλή χρήση των μαγνητοφώνων και κασετοφώνων στην εκμάθηση ξένων γλωσσών, μέχρι τη χρήση της τηλεόρασης (εκπαιδευτική) και των βιντεοκασετών. Η ευρεία διάδοση των ηλεκτρονικών υπολογιστών παγκοσμίως, συμπάρεσυρε και την εκπαίδευση σε σημείο «που η τυπική εκπαιδευτική διαδικασία να ξεφεύγει των στενών ορίων που έχουν καθοριστεί από τους τοίχους των σχολείων» (Hogenbirk, et al. 2006:9).

Νέα μοντέλα εκπαιδευτικών περιβαλλόντων αναδύονται: Από τα CBL (Community Based Centres) μέχρι την διασύνδεση και «χρήση κυριολεκτικά όλων των φορητών συσκευών παντού» (Hogenbirk, et al. 2006:9).

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή (European Commission) με την πρωτοβουλία της για την δημιουργία συνεργασιών μεταξύ σχολείων στην Ευρώπη, προσδοκά στην ανάπτυξη συνεργατικών παιδαγωγικών δραστηριοτήτων με τη χρήση νέων εργαλείων όπως τα Virtual Learning Environments, (VLEs) (Hogenbirk, et al. 2006:9).

Προκειμένου να υπάρξει πραγματικός εκπαιδευτικός μετασχηματισμός και βελτίωση στις επιδόσεις των μαθητών χρησιμοποιώντας τις ΤΠΕ, δεν αρκεί μια απλή πρόσβαση στο ψηφιακό περιεχόμενο, αλλά η ευρεία χρήση όλων των διαθέσιμων ψηφιακών εργαλείων. Με αυτό τον τρόπο, οι μαθητές θα μπορέσουν να αναζητήσουν απαντήσεις στις τιθέμενες ερωτήσεις, βάσει των σχετικών τους εμπειριών, όπου η εγκυρότητα των πηγών αφενός και η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης σε συνδυασμό με τις μεθοδολογίες επίλυσης προβλημάτων αφετέρου, θα τους ενισχύσει τόσο σε γνωστικό επίπεδο, όσο και σε επίπεδο δεξιοτήτων (Hogenbirk, et al. 2006a:25). Τα περιβάλλοντα που μπορούν να υποστηρίξουν ψηφιακά τη μάθηση και την απόκτηση δεξιοτήτων μπορεί να είναι ασύγχρονα, όπως για παράδειγμα το Moodle, το eclass ή να είναι σύγχρονα όπως π.χ. το Centra, το Adobe Connect κ.ά.



Σχήμα 6: Webinar – Εκμάθηση του Adobe Connect σε εκπαιδευτικούς Α' Βαθμιας και Β' Βαθμιας Εκπ/σης

Στο πιο πάνω σχήμα 6 φαίνεται η υλοποίηση ενός webinar σχετικά με την εκμάθηση και χρήση του Adobe Connect ως πλατφόρμας σύγχρονης μάθησης. Απευθυνόταν σε εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Μέσω αυτού του webinar, τους δόθηκε η δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν την πλατφόρμα και ως διαχειριστές (Administrators) προκειμένου να έχουν πρόσβαση σε όλα τα εργαλεία.

Επίσης, η εικονική τάξη (virtual classroom) αποτελεί ένα βασικό στοιχείο του Virtual Learning Environment, (VLE) (Hogenbirk, et al. 2006a:30). Η σύνδεση των εργαλείων ΤΠΕ με εργαλεία επικοινωνίας (ασύγχρονα και σύγχρονα) μπορεί να ενδυναμώσει και να ενισχύσει τις παιδαγωγικές πρακτικές (Hogenbirk, et al. 2006a:31). Τα τελευταία χρόνια έχει εισαχθεί το μοντέλο της επαυξημένης πραγματικότητας (augmented reality) μέσα από το οποίο δίνεται κίνηση, ήχος και βίντεο (κινούμενη εικόνα) στα σκίτσα και στις ζωγραφιές των παιδιών. Πρόκειται για μια άμεση διάδραση (interaction) μεταξύ του μαθητή και του έργου του σε ένα εικονικό περιβάλλον δικής του επινόησης και υλοποίησης. Σε αυτό το επίπεδο οι ΤΠΕ λειτουργούν δημιουργώντας μια άλλη πτυχή της πραγματικότητας (Graham, et al., 2013).

Ο μαθητής μπορεί να αναζητήσει μόνος του τη γνώση και τις απαντήσεις σε συγκεκριμένα αλλά και δικά του θέματα. (Hogenbirk, et al. 2006:9). Παράλληλα ενισχύει τις δικές του ψηφιακές δεξιότητες σε ένα όλο και πιο πολύ εξατομικευμένο μαθησιακό περιβάλλον.

Σύμφωνα με τους Gilleran & Kearney (2014:5) οκτώ βασικές δεξιότητες είναι αναγκαίες για την προσωπική ολοκλήρωση και ανάπτυξη των ατόμων: η επικοινωνία στη μητρική γλώσσα, η επικοινωνία σε ξένες γλώσσες, η μαθηματική ικανότητα και βασικές ικανότητες στην επιστήμη και την τεχνολογία, η ψηφιακή ικανότητα, οι μεταγνωστικές ικανότητες (Learning to learn), οι κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα

του πολίτη, η πρωτοβουλία και επιχειρηματικότητα και τέλος η πολιτισμική συνείδηση και έκφραση. Μέσω όλων αυτών των ικανοτήτων και της άρρηκτης μεταξύ τους σχέσης δίνεται έμφαση «στην κριτική σκέψη, τη δημιουργικότητα, την πρωτοβουλία, την επίλυση προβλημάτων, την αξιολόγηση του κινδύνου, τη λήψη αποφάσεων και την εποικοδομητική διαχείριση των συναισθημάτων» (Gillera & Kearney, 2014:6). Η ψηφιακή ικανότητα ενέχει βασικές εφαρμογές πληροφορικής, όπως την επεξεργασία κειμένου, τα λογιστικά φύλλα, τις βάσεις δεδομένων, καθώς και την κατανόηση σχετικά με τους κινδύνους που ελλοχεύουν στο Διαδίκτυο. Επίσης, οι ψηφιακές ικανότητες αφορούν στη διαχείριση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, διάφορων εργαλείων δικτύου για την εργασία, την ψυχαγωγία, τη διάδοση πληροφοριών και τη συνεργατική δικτύωση (collaborative networking), τη μάθηση και την έρευνα. Τα άτομα θα πρέπει να γνωρίζουν τα θέματα που αφορούν την εγκυρότητα και την αξιοπιστία των διαθέσιμων πληροφοριών και τις νομικές και ηθικές αρχές που διέπουν τη διαδραστική χρήση των ψηφιακών εργαλείων. (Gillera & Kearney, 2014:21).

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΑ ΟΦΕΛΗ

Το eTwinning προσφέρει πολλές ευκαιρίες για εφαρμογή καινοτομιών και δημιουργικής μάθησης στην διδακτική πράξη μέσα από τις δυνατότητες που προσφέρει. Οι εκπαιδευτικοί αλλά κυρίως οι μαθητές που συμμετέχουν επωφελούνται από τη συνεργασία που έχουν με τα σχολεία των άλλων χωρών, βγαίνουν από τα στενά όρια της τάξης και το μάθημα αποκτά ευρωπαϊκή διάσταση.

Οι πέντε κύριες περιοχές προστιθέμενης αξίας στις πρακτικές διδασκαλίας και μάθησης μέσα από τα έργα eTwinning είναι οι ακόλουθες (Galvin et al., 2006):

- Αυθεντική μάθηση: οι μαθητές έχουν μεγαλύτερα κίνητρα όταν συμμετέχουν σε αυθεντικές και με σημασία μαθησιακές δραστηριότητες.
- Συνεργασία: τα έργα eTwinning απαιτούν συνεργασία σε πολλά επίπεδα όπως εκπαιδευτικού-εκπαιδευτικού, μαθητή-μαθητή και/ή εκπαιδευτικού-μαθητή.
- Ευρωπαϊκή διάσταση: τα έργα eTwinning από τη φύση τους τονίζουν την ευρωπαϊκή διάσταση και την διαπολιτισμική εκπαίδευση φέρνοντας μαθητές και εκπαιδευτικούς από διαφορετικές χώρες σε επαφή και ενισχύοντας την αμοιβαία κατανόηση.
- Χρήση Νέων Τεχνολογιών: Το eTwinning προωθεί την χρήση των Νέων Τεχνολογιών στα σχολεία, διευκολύνοντας τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς να αναπτύξουν τις τεχνολογικές δεξιότητές τους σε αυθεντικές καταστάσεις.

Εκπαίδευση καθηγητών και επαγγελματική ανάπτυξη: ένα σημαντικό κομμάτι του eTwinning γενικά και των έργων ειδικότερα είναι η συμβολή του στην μάθηση και επαγγελματική ανάπτυξη των εμπλεκόμενων εκπαιδευτικών.

Πολλές μελέτες έχουν υποστηρίξει την αποτελεσματικότητα του eTwinning στην παροχή ευκαιριών αυθεντικής μάθησης μέσω προγραμμάτων και ανάπτυξης των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα (European Commission, 2013; Crawley et. al., 2010a).

Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές δεν περιορίζονται στα εργαλεία που προσφέρει η πλατφόρμα αλλά επιδεικνύουν δεξιότητες στη χρήση άλλων εργαλείων που αναδεικνύουν το έργο τους όπως ψηφιακά βίντεο, χρήση LMS όπως το Moodle, ιστολόγια, Web 2.0 εργαλεία και wikis (Kampylis et. al., 2013).

Το eTwinning "ρίχνει μια γέφυρα" προς την Ευρώπη και βοηθάει τους μαθητές να αποκτήσουν καλύτερα εφόδια για να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις της πραγματικής ζωής.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ - ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Στην παρούσα εργασία έγινε καταγραφή των βασικότερων χαρακτηριστικών που συνθέτουν το eTwinning. Η πλατφόρμα live.etwinning.net βοηθά τους εκπαιδευτικούς να αναζητούν συναδέλφους από όλη την Ευρώπη, να δημιουργούν συνεργασίες και να εργάζονται σε κοινά θέματα (projects) μαζί με τους μαθητές τους. Ο χώρος εργασίας είναι το Twinspace, στον οποίο οι μαθητές μπορούν να δημιουργούν σελίδες και να προσθέτουν περιεχόμενο χρησιμοποιώντας εργαλεία web 2.0 σε συνεννόηση με τους διδάσκοντες. Τα παιδαγωγικά οφέλη αφορούν στην απόκτηση και ενίσχυση ψηφιακών δεξιοτήτων μέσω των

ΤΠΕ και στην ενίσχυση της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας. Σε επίπεδο στάσεων επιχειρείται αλλαγή στον τρόπο με τον οποίο βλέπουν τους συμμαθητές τους από μια άλλη χώρα με μια διαφορετική κουλτούρα.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Bruce, B. (2008). Learning at the Border: How Young People Use New Media for Community Action and Personal Growth. In Ch. Angeli & N. Valanides (eds.), *Proceedings of the 6th Panhellenic Conference with International Participation: ICT in Education. 25-28 September*, Cyprus.

Clemente, B. (2016). *Project Based Learning, eTwinning e valutazione*. Proceedings of Didamatica. Udine: Università degli Studi di Udine.

Gillera, A., Kearny, C. (2014). *Développer les compétences des élèves grâce à eTwinning*. Bruxelles: Bureau d'assistance européen eTwinning.

Graham, M., Zook, M. and Boulton, A. (2013), Augmented reality in urban places: contested content and the duplicity of code. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 38: 464–479. doi: 10.1111/j.1475-5661.2012.00539.x

Hogenbirk, P., Galvin, C., Gillera, A., Hunya, M., Selinger, M., Zeidler, B. (2006a). Pedagogical Advisory Group. Reflections on eTwinning. *Pedagogical Issues in eTwinning*. Brussels: eTwinning Central Support Service.

Hogenbirk, P., Galvin, C., Gillera, A., Hunya, M., Selinger, M., Zeidler, B. (2006). Pedagogical Advisory Group. Reflections on eTwinning. *Collaboration and eTwinning. Enrichment and added value of eTwinning projects*. Brussels: eTwinning Central Support Service.

Kearney, C. (2016). *Suivre les pratiques sur eTwinning - une activité pilote pour guider le développement des compétences des enseignants*. Bruxelles: Bureau d'assistance européen eTwinning - European Schoolnet.

Kalogiannakis, M. (2008). From Learning to Use ICT to Use ICT for Learning: Technological Capabilities and Pedagogical Principles, In R. Kobayashi (ed.), *New Educational Technology*. New York: Nova Publishers.

Read, M. & Geurtz, R. (2010). *LMS/CMS Integration: Common Issues and Practices*. Proceedings of the World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education. Orlando, Florida.

Uzunboylu, H. (2006). A Review of Two Mainline E-Learning Projects in the European Union. *Educational Technology Research and Development*.

Zeidler, B., Hogenbirk, P., Galvin, C., Gillera, A., Hunya, M., Selinger, M. (2007). Pedagogical Advisory Group. Reflections on eTwinning. *Cultural Understanding and Integration*. Brussels: eTwinning Central Support Service.

Κυριακίδης, Α. & Κασουλίδης, Α. (2001). Διαδίκτυο και εκπαιδευτική διαδικασία. Θεωρητική προσέγγιση και μια πρόταση για την διδακτική αξιοποίησή του στο Δημοτικό Σχολείο. *Σύγχρονη Εκπαίδευση*.

Παναγιωτακόπουλος, Χ., Πιερρακέας, Χ., Πιντέλας, Π. (2003). *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Τσιάτσος, Θ., 2015. *Εκπαιδευτικά περιβάλλοντα διαδικτύου*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/3200>

Τσιτουρίδου, Μ. (2001). Διαδίκτυο, Εκπαίδευση και Εκπαιδευτικοί. *Πρακτικά Ι' Διεθνούς Συνεδρίου με θέμα Ελληνική Παιδεία και Παγκοσμιοποίηση*, Ναύπλιο, 8-10 Νοεμβρίου 2001, Παιδαγωγική Εταιρεία Ελλάδος.

Τα δικαιώματα των παιδιών. Διδακτικό Σενάριο με χρήση Τ.Π.Ε.

Χριστίνα-Ιουλία Σκιαδιώτη¹
Αστερία Σεγδίτσα²
Ασπασία-Μανδάνη Καμπισοπούλου³

¹ Δασκάλα ΠΕ70-11^ο Δημοτικό Σχολείο Πειραιά, ² Δασκάλα ΠΕ70-11^ο Δημοτικό Σχολείο Πειραιά, ³ Δασκάλα ΠΕ70-Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Πανεπιστημίου Πατρών
¹christinaiou26@gmail.com, ²astseg1983@gmail.com, ³aspantik@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν διδακτικό σενάριο υλοποιήθηκε κατά τη διάρκεια της επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών Β' Επιπέδου για την αξιοποίηση κι εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. Μέσω μιας διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης, οι μαθητές μούνται στη χρήση των ΤΠΕ και ανακαλύπτουν τη σπουδαιότητα των Δικαιωμάτων των Παιδιών. Το σενάριο απευθύνεται σε μαθητές των πρώτων τάξεων του Δημοτικού και περιλαμβάνει παιδαγωγικές δραστηριότητες συλλογής και καταγραφής στοιχείων που έχουν σχέση με τα Δικαιώματα των Παιδιών, επιλογής σχετικών εικόνων, αναζήτησης άρθρων και βίντεο που σχετίζονται με το θέμα αυτό. Οι ΤΠΕ τους δίνουν τη δυνατότητα να διευρύνουν τις γνώσεις τους με εναλλακτικούς τρόπους ενώ ταυτόχρονα το σενάριο στηρίζεται στο πλαίσιο της παιδαγωγικής αλληλεπίδρασης και της ομαδοσυνεργατικότητας.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: διδακτικό σενάριο, ΤΠΕ, Δικαιώματα των Παιδιών

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι σημερινές ανάγκες και οι προκλήσεις της σύγχρονης ζωής, εξαιτίας του ραγδαίου ρυθμού αλλαγών σε όλους τους τομείς, επιτάσσουν την προώθηση καινοτομιών για την αντιμετώπιση των νέων απαιτήσεων. Στο πλαίσιο αυτών των απαιτήσεων, οι εκπαιδευτικοί αναζητούν και εφαρμόζουν νέους τρόπους διδασκαλίας για τη βελτίωση του μαθησιακού περιβάλλοντος, όπως είναι και η χρήση των Τ.Π.Ε. μέσω μιας ευέλικτης, συνεργατικής και διερευνητικής μάθησης. Αναμένεται ότι στα επόμενα χρόνια η πλειοψηφία των μαθητών θα φέρνει στην τάξη φορητούς ηλεκτρονικούς υπολογιστές και υπολογιστές πινακίδας (tablets), τα οποία θα αποτελέσουν τα αναγκαία εκπαιδευτικά εργαλεία του μέλλοντος (Κυριαζής & Μπακογιάννης, 2003).

Το παρόν σενάριο, βασισμένο αποκλειστικά σε δραστηριότητες με τη χρήση Τ.Π.Ε., πραγματοποιήθηκε από μαθητές της Γ' Δημοτικού στο 11^ο Δημοτικό Σχολείο Πειραιά και στο Πειραματικό Δημοτικό Πανεπιστημίου Πατρών, αντίστοιχα. Είναι συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών αφού ο κεντρικός άξονας του σεναρίου είναι η δημιουργική γραφή, η αισθητική καλλιέργεια, η καλλιέργεια δημιουργικής σκέψης, η ανάπτυξη της φαντασίας (ΔΕΠΠΣ, 2003:37-38). Η εκτιμώμενη διάρκεια είναι 24 διδακτικές ώρες με 12 διδακτικές παρεμβάσεις, ενώ στην τάξη υπάρχουν γωνιά υπολογιστή, διαδραστικού πίνακα και βιντεοπροβολέα. Με αυτόν τον τρόπο οι νέες τεχνολογίες χρησιμοποιούνται σε όλα τα μαθήματα, ως εποπτικά και επικοινωνιακά εργαλεία, ως μέσα αναζήτησης πληροφοριών και συνεργατικής μάθησης για όλα τα μαθησιακά αντικείμενα και όχι μεμονωμένα (Κόμης, 2004).

Με αφορμή την ευαισθησία του θέματος των Δικαιωμάτων των Παιδιών, οι μαθητές αντιλαμβάνονται πόσο σημαντικά είναι τα δικαιώματά τους και την αναγκαιότητα να προστατεύονται και να τηρούνται από τους ενήλικες. Η Διεθνής Σύμβαση για τα Δικαιώματα του παιδιού κατοχυρώνει συστηματικά για πρώτη φορά τα ανθρώπινα δικαιώματα ρητά και ειδικά για τα παιδιά (Πιτσελά, 2001). Παρόλα αυτά, τα δικαιώματα αυτά είναι υπό συνεχή διεκδίκηση καθώς καθημερινά καταπατούνται, μειώνοντας τη δυνατότητα του παιδιού να τα

απολαύσει αλλά και υπονομεύοντας την ικανότητά του να ασκήσει τα δικαιώματα-ελευθερίες του (Μπάλιας, 2011).

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο:

- Να είναι σε θέση να συγκεντρώνουν πληροφορίες από διάφορες πηγές για κάποιο θέμα.
- Να μπορούν να εκφράζουν γραπτά και προφορικά τις απόψεις τους για το θέμα αυτό.
- Να αναγνωρίζουν τα δικαιώματά τους και τότε αυτά παραβιάζονται.
- Να συνδέουν αυτά που έμαθαν για τα δικαιώματά τους με την καθημερινή ζωή.

Ως προς τη χρήση Νέων Τεχνολογιών:

- Να μπορούν να αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο.
- Να δημιουργούν εννοιολογικό χάρτη.
- Να δημιουργούν συνεργατικά ένα γράμμα στον επεξεργαστή κειμένου.
- Να οπτικοποιούν τις απόψεις τους σε προγράμματα ζωγραφικής και παζλ.
- Να επικοινωνούν εξ αποστάσεως με μαθητές άλλων σχολείων.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία:

- Να συνεργάζονται και να αλληλοεπιδρούν προκειμένου να επιτύχουν τους προτεινόμενους στόχους.
- Να κινητοποιούν τη δημιουργική τους σκέψη, την κριτική ικανότητα και φαντασία.
- Να διασκεδάζουν και να βιώνουν συναισθήματα χαράς μέσα από τη συνεργασία.
- Να ευαισθητοποιηθούν στο θέμα της παραβίασης των δικαιωμάτων των παιδιών σε κάποιες χώρες.
- Να αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας (ακρόαση, ομιλία, επιχειρηματολογία, διάλογο κ.ά.) μέσα στο πλαίσιο της ομάδας.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Το σενάριο στηρίζεται στο πλαίσιο της παιδαγωγικής της αλληλεπίδρασης, όπου τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράζουν, να ανταλλάσσουν και να αντιπαραθέτουν τις ιδέες τους, να εντοπίζουν προβλήματα, να θέτουν ερωτήσεις, να κάνουν προβλέψεις, να αναζητούν απαντήσεις και να τις ελέγχουν καθώς δουλεύουν ομαδοσυνεργατικά (Καραντζής, 2007).

Τα τελευταία χρόνια οι συμπεριφοριστικές προσεγγίσεις για τη γνώση και τη μάθηση δεν είναι πλέον στο προσκήνιο, αλλά έχουν παραχωρήσει τη θέση τους σε εποικοδομητικού και κοινωνικοπολιτισμικού τύπου προσεγγίσεις, όπου το πρωτεύον είναι η μάθηση – ως δραστηριότητα του μαθητή και όχι η διδασκαλία – ως δραστηριότητα του εκπαιδευτικού. Το παρόν σενάριο μάθησης στηρίζεται στις γνωστικές θεωρίες μάθησης -κονστрукτιβισμού και αποκαλυπτική μάθηση- και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις για τη μάθηση (Αγγελόπουλος κ.α., 2002, Μακράκης, 2000). Σύμφωνα με τις γνωστικές θεωρίες η μάθηση δε μεταδίδεται αλλά είναι μια διαδικασία προσωπικής κατασκευής της γνώσης, η οποία εδράζεται πάνω σε προγενέστερες γνώσεις, που τροποποιούνται κατάλληλα ώστε να συζευχθούν με τη νέα γνώση. Ο μαθητής μαθαίνει σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε ποικίλα εξωτερικά ερεθίσματα, το οποίο του δίνει τη δυνατότητα να αλληλοεπιδρά μαζί του. Ακόμη, στην ανακαλυπτική μάθηση ανακαλύπτει τη γνώση μέσα από διαδικασίες αναδόμησης. Τέλος, σύμφωνα με τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις, η μάθηση συντελείται μέσα σε συγκεκριμένα πολιτισμικά πλαίσια και ουσιαστικά δημιουργείται από την αλληλεπίδραση του ατόμου με άλλα άτομα, σε συγκεκριμένες επικοινωνιακές περιστάσεις (Ματσαγγούρας, 2000).

Ως μοντέλο διδασκαλίας επιλέγεται η συνεργατική καθοδηγούμενη ανακάλυψη, στα πλαίσια της οποίας οι μαθητές με συγκεκριμένες δραστηριότητες διερευνούν το διδακτικό υλικό και οικοδομούν συνεργατικά τη νέα γνώση. Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία επιφέρει θετικά αποτελέσματα, τόσο στη σχολική μάθηση όσο και στη γενικότερη ανάπτυξη του παιδιού. Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως υποστηρικτής, συντονιστής και διαμεσολαβητής (Ματσαγγούρας, 2000).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1η- 2η διδακτική ώρα (1η δραστηριότητα)

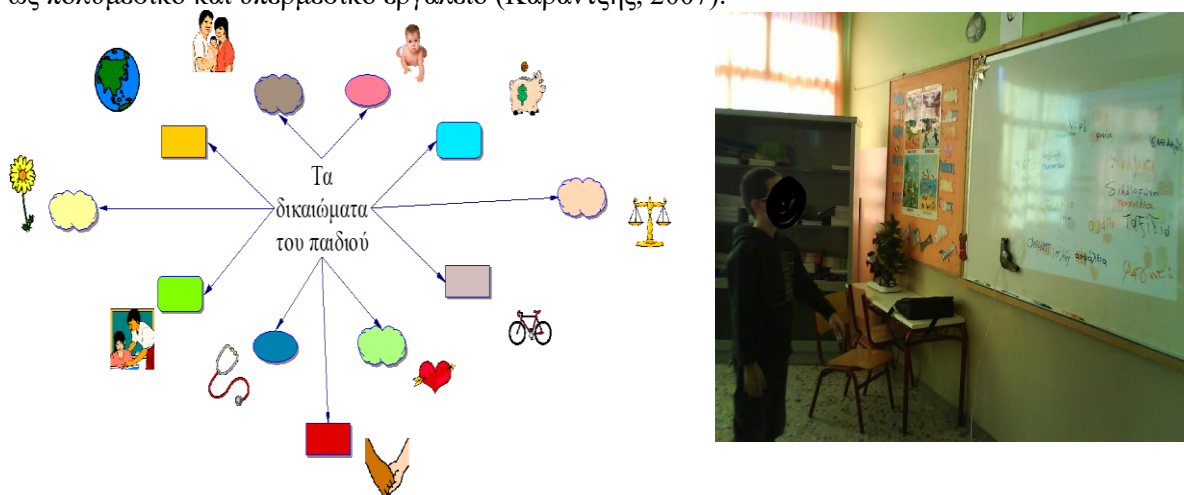
Με αφορμή την παγκόσμια ημέρα των Δικαιωμάτων του Παιδιού στις 20 Νοεμβρίου, προβάλλεται στον διαδραστικό πίνακα η χάρτα των δικαιωμάτων των παιδιών και εικόνες σχετικές με τα δικαιώματά τους από τη Unicef, ενώ στη συνέχεια ακολουθεί συζήτηση. Επίσης προβάλλεται το έντυπο του «Συνηγόρου του Παιδιού»: [Η Διεθνής Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού](#) με απλά λόγια (τελευταία ημερομηνία προσπέλασης 20/9/17).



Εικόνα 1. Τα Δικαιώματα των Παιδιών

3η -4η διδακτική ώρα (2η δραστηριότητα)

Ακολουθεί η δραστηριότητα εμπέδωσης του γνωστικού αντικείμενου της πρώτης δράσης και τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν έναν εννοιολογικό χάρτη, σχετικά με τα δικαιώματά τους. Το Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης (*inspiration*) αξιοποιείται δημιουργικά και εποικοδομητικά από τους μαθητές, ώστε να συνδέσουν τις γνώσεις τους για τα δικαιώματα των παιδιών σε μία ολιστική οπτική αναπαράσταση. Διευκολύνει τους συσχετισμούς των εννοιών και τη βαθύτερη κατανόηση των αντικειμένων, λειτουργώντας και ως πολυμεσικό και υπερμεσικό εργαλείο (Καραντζής, 2007).

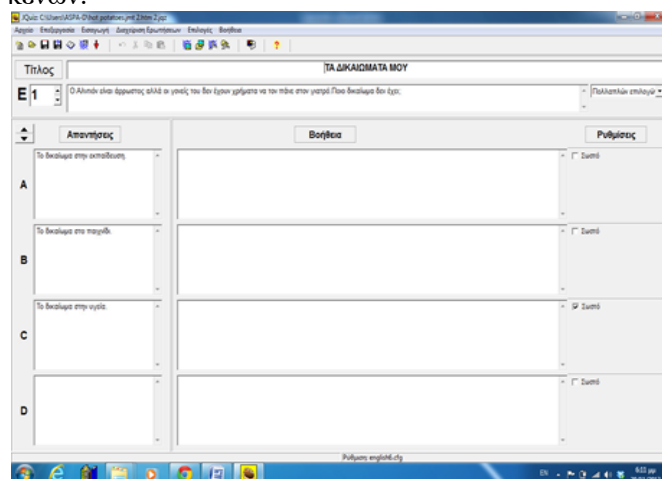


Εικόνα 2. Inspiration

5η -6η διδακτική ώρα (3η δραστηριότητα)

Πραγματοποιείται η δραστηριότητα αξιολόγησης του γνωστικού αντικείμενου, κατά την οποία οι μαθητές απαντούν σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σχετικά με τα δικαιώματά τους, στο λογισμικό *hotpotatoes*. Πρόκειται για ένα λογισμικό που επιτρέπει τη δημιουργία

αλληλεπιδραστικών τεστ πολλαπλών ερωτήσεων, σταυρόλεξα, αντιστοίχισης, ταξινόμησης και συμπλήρωσης κενών.



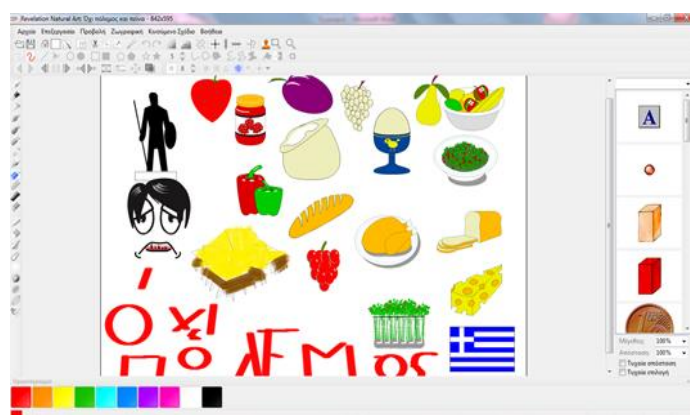
Εικόνα 3. Λογισμικό hotpotatoes

7η -8η διδακτική ώρα (4η δραστηριότητα).

Συνεχίζουν οι δραστηριότητες εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου και οι μαθητές ακούνε, διαβάζουν και παρατηρούν το ψηφιακό βιβλίο «Όλοι γεννιόμαστε ελεύθεροι», που βρίσκεται στην ιστοσελίδα του [Μικρού Αναγνώστη](#) (τελευταία ημερομηνία προσπέλασης 20/9/17). Έπειτα, χωρίζονται σε ομάδες των 4-5 ατόμων και κάθε ομάδα επιλέγει να ασχοληθεί με ένα συγκεκριμένο δικαίωμα. Όταν αποφασίζουν με ποιο δικαίωμα θα ασχοληθούν, βλέπουν κάποια βίντεο που βρίσκουν μόνα τους, με το πρόγραμμα περιήγησης *googlechrome* στο διαδίκτυο και υπό τη διακριτική επίβλεψη του εκπαιδευτικού.

9η -10η διδακτική ώρα (5η δραστηριότητα)

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα χρησιμοποιείται το πρόγραμμα ζωγραφικής *RevelationNaturalArt*, ώστε να δημιουργήσουν μια αφίσα, μέσα από την οποία παρουσιάζουν το δικαίωμα που επέλεξαν και ο στόχος τους είναι να ευαισθητοποιήσουν τους υπόλοιπους συμμαθητές τους σχετικά με αυτό. Πρόκειται για ένα επικοινωνιακό εργαλείο γραφικών γενικής χρήσης, με πολλαπλές σχεδιαστικές δυνατότητες, που προωθεί τη δημιουργική έκφραση, τον οπτικό αλφαριθμητισμό και την καλλιέργεια της οπτικής και συναισθηματικής εκπαίδευσης.

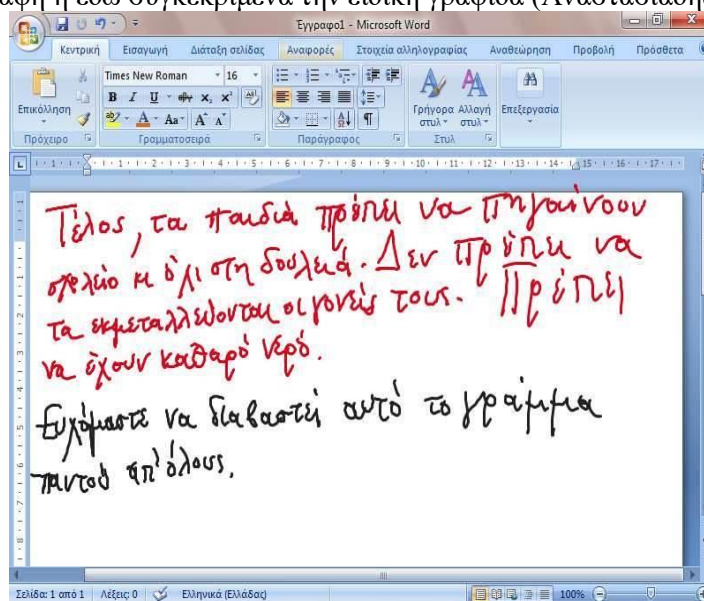


Εικόνα 4. Πρόγραμμα RevelationNaturalArt

11η -12η διδακτική ώρα (6η δραστηριότητα)

Οι μαθητές γράφουν ένα γράμμα σε πρόγραμμα του εργαλείου διάδρασης *e-beaminteract*, με το οποίο θα ευαισθητοποιούν τους αρμόδιους φορείς σχετικά με την παραβίαση των δικαιωμάτων των παιδιών. Η ιδιαιτερότητα του διαδραστικού πίνακα είναι

ότι ο χρήστης του, με την αξιοποίηση των κατάλληλων λογισμικών, μπορεί να αλληλοεπιδρά μαζί του με την αφή ή edώ συγκεκριμένα την ειδική γραφίδα (Αναστασιάδης κ.α., 2010, σ.7).



Εικόνα 5. Διαδραστικός πίνακας

13η -14η διδακτική ώρα (7η δραστηριότητα)

Με τη χρήση του *Windows Live Movie Maker* δημιουργούν ένα βίντεο, στο οποίο παρουσιάζονται τα δικαιώματα των παιδιών και μπορεί να αναρτηθεί στο blog του σχολείου.

15η -16η διδακτική ώρα (8η δραστηριότητα)

Οι μαθητές μέσω του διαδικτύου δημιουργούν ένα μωσαϊκό από λέξεις (με το πρόγραμμα *imagechef*) γράφοντας τα δικαιώματά τους, το οποίο επίσης μπορεί να αναρτηθεί στο blog του σχολείου. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα στο οποίο μπορούν να επεξεργαστούν εικόνες ή φωτογραφίες.



Εικόνα 6. Imagechef

17η -18η διδακτική ώρα (9η δραστηριότητα)

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές περιηγούνται για ακόμα μία φορά στο διαδίκτυο, ψάχνοντας για εικόνες που σχετίζονται με τα δικαιώματα και κυρίως την παραβίαση των δικαιωμάτων αυτών στην Ελλάδα και σε εμπόλεμες χώρες, δίνοντας ιδιαίτερη σημασία σε σχετικές εικόνες που έχουν βραβευθεί με βραβείο Πούλιτζερ.



Εικόνα 7. Βραβευμένη φωτογραφία με θέμα την προσφυγική τραγωδία, Pulitzer 2016

19η -22η διδακτική ώρα (10η δραστηριότητα)

Σε αυτό το τετράωρο, οι μαθητές επισκέπτονται τις ιστοσελίδες των αρμόδιων φορέων που ασχολούνται με τα ανθρώπινα δικαιώματα, όπως η [Actionaid](#) και η [Unicef](#) και παρακολουθούν βίντεο, εικόνες και λοιπό εκπαιδευτικό υλικό. Στόχος είναι να παροτρυνθούν να συμμετάσχουν στην εβδομάδα δράσης που διοργανώνει η Actionaid και να πάρουν μέρος στον διαγωνισμό δημιουργίας μιας ιστορίας, που διοργανώνεται από τη Unicef. Επιπλέον, επισκέπτονται την ιστοσελίδα [livingdemocracy](#) (τελευταία ημερομηνία προσπέλασης 20/9/17), η οποία προσφέρει εκπαιδευτικό υλικό για την προώθηση της δημοκρατίας και των ανθρώπινων δικαιωμάτων στο σχολείο, και κατεβάζουν τις εικονογραφημένες κάρτες διπλής όψευς, σε μορφή pdf, προκειμένου να τις χρωματίσουν με το πρόγραμμα ζωγραφικής του υπολογιστή. Στη συνέχεια, οι μαθητές των δύο σχολείων, μέσω σύνδεσης *skype*, παίζουν ένα παιχνίδι μνήμης, δείχνοντας τις κάρτες στην κάμερα και οι υπόλοιποι ψάχνουν να βρουν ποιο δικαίωμα απεικονίζει η κάθε κάρτα.



Κάθε παιδί που αναγκάζεται να εγκαταλείψει τη χώρα του, που είναι πρόσφυγας και ζητά άσυλο, έχει δικαίωμα σε ειδική προστασία από το κράτος

Εικόνα 8. Εικονογραφημένες κάρτες LivingDemocracy

21η -22η διδακτική ώρα (11η δραστηριότητα)

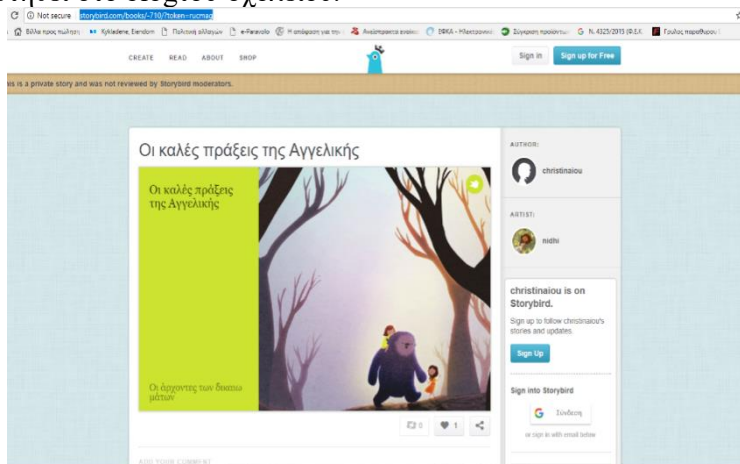
Τα παιδιά σε αυτή τη δραστηριότητα καλούνται να συνθέσουν σε μορφή παζλ, με το πρόγραμμα *jigsaw puzzle*, κάποιες φωτογραφίες που σχετίζονται με τα δικαιώματα και την παραβίαση τους. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα σου δίνει τη δυνατότητα να σχηματίζεις σε παζλ οποιαδήποτε εικόνα και με ποικιλία επιλογής στον αριθμό των κομματιών.



Εικόνα 9. Πρόγραμμα jigsawpuzzle

23η -24η διδακτική ώρα (12η δραστηριότητα)

Σαν τελική μεταγνωστική δραστηριότητα, οι μαθητές δημιουργούν μία εικονογραφημένη ιστορία στο πρόγραμμα [storybird](#) (τελευταία ημερομηνία προσπέλασης 20/9/17), η οποία μπορεί να αναρτηθεί στο blog του σχολείου.



Εικόνα 10. Πρόγραμμα storybird

ΕΠΕΚΤΑΣΗ

Τα αποτελέσματα είναι δυνατό και επιθυμητό να παρουσιαστούν από τους μαθητές σε εκδήλωση δημοσιοποίησης της δράσης στο χώρο της σχολικής μονάδας με ομάδα στόχο τους συμμαθητές, τους εκπαιδευτικούς του σχολείου και τους γονείς καθώς και τα μέλη της τοπικής κοινότητας. Η δημοσιοποίηση γίνεται επίσης, σε ηλεκτρονικά και έντυπα μέσα, ξεκινώντας από το ιστολόγιο του σχολείου και τη σχολική εφημερίδα.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η αξιολόγηση μπορεί να είναι διαγνωστική (στην αρχή) του σεναρίου, διαμορφωτική (ενδιάμεση) και τελική. Η *διαγνωστική* έχει ως σκοπό τη διερεύνηση των γνώσεων, των στάσεων και των αντιλήψεων των μαθητών αναφορικά με το θέμα που θα διαπραγματευτούμε και τη μεθοδολογία που θα ακολουθήσουμε, αλλά και τις προσδοκίες τους από αυτό το σχέδιο εργασίας. Η *διαμορφωτική* αξιολόγηση γίνεται κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του σεναρίου, ώστε να διορθωθούν προβλήματα που ανακύπτουν ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών και τις δυσκολίες που προκύπτουν. Η *τελική* αξιολόγηση γίνεται στο τέλος ανάπτυξης του σεναρίου με θέματα αξιολόγησης γνώσεων αλλά και επικοινωνιακής συζήτησης που αφορούν στις επιδιώξεις του σεναρίου, στα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν, στη διαδικασία υλοποίησης, στο περιεχόμενο και στη διαδικασία της διδασκαλίας του εκπαιδευτικού σεναρίου με την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ, στις δυσκολίες που

πιθανά συνάντησαν ο εκπαιδευτικός και οι ομάδες των μαθητών, κατά την πραγματοποίηση του εκπ/κού σεναρίου.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αγγελόπουλος, Η., Καραγιάννης, Π., Καραντζής, Ι., Φραγκούλης, Ι., Φωκάς, Ε. (2002). *Η διδασκαλία των μαθημάτων του Δημοτικού Σχολείου με ηλεκτρονικό υπολογιστή. Διδακτικές εφαρμογές στο πλαίσιο του διαθεματικού προγράμματος σπουδών*. Εκδόσεις: καλειδοσκόπιο

Αναστασιάδης, Π., Μικρόπουλος, Α., Σοφός, Α., Φραγκάκη, Μ. (2010). *Ο διαδραστικός πίνακας στη σχολική τάξη. Μέρος Α: θεωρητικό πλαίσιο*.

Καραντζής, Ι. (2007). *Εφαρμογές βασικών αρχών της μάθησης στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg

Κόμης, Β. Ι. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Κυριαζής, Α. Μπακογιάννης, Σ. (2003). *Χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση. Συνύπαρξη διδακτικής πράξης και τεχνολογίας*. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών

Μακράκης, Β. (2000). *Υπερμέσα στην Εκπαίδευση*. Εκδόσεις: Μεταίχμιο.

Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Η σχολική τάξη*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη

Μπάλιας, Σ. (2011). *Τα δικαιώματα του παιδιού. Ο δρόμος προς την ελευθερία*. Εκδόσεις Παπαζήση

Πιτσελά, Α. (2001). *Δίκαιο Ανηλίκων*, Αθήνα- Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Σάκκουλα

ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ

Η Διεθνής Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού με απλά λόγια. Ανακτήθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2017 από τη διεύθυνση http://www.0-18.gr/downloads/entipo_simbasi_ex.pdf

Όλοι γεννιόμαστε ελεύθεροι. Ανακτήθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2017 από τη διεύθυνση <http://www.mikrosanagnostis.gr/library/pageflip8/Default.html>

Κάρτες για τα δικαιώματα του παιδιού, Livingdemocracy. Ανακτήθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2017 από τη διεύθυνση <http://www.living-democracy.gr/childrens-rights-cards/>

Μουσικές της Ελλάδας και της Ευρώπης. Greek and European music

Καραγιάννη Κωνσταντίνα¹, Καραγιάννης Αναστάσιος²

¹M.Ed., Μουσικολόγος ΠΕ16.01, Μουσικό Σχολείο Μυτιλήνης
n.karagianni@yahoo.gr

²M.Ed., Μουσικολόγος ΠΕ16.01, Μουσικό Σχολείο Πάτρας
sosat333@yahoo.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πρόκειται για ένα ενεργό e twinning πρόγραμμα που ξεκίνησε αρχικά σε εθνικό επίπεδο μεταξύ των Μουσικών σχολείων της Πάτρας και της Μυτιλήνης. Σκοπός του έργου είναι η ενασχόληση των μαθητών με τη μουσική, σε μια περίοδο που εκτείνεται από τη Δυτικοευρωπαϊκή μουσική του 16ου αιώνα μέχρι τη μουσική του Χατζιδάκι και του Θεοδωράκη, που εκπροσωπούν τη νεότερη μουσική της Ελλάδας. Στο πλαίσιο του προγράμματος στήθηκαν δύο εξ αποστάσεως μουσικά εργαστήρια, όπου 120 μαθητές, μελέτησαν, επέλεξαν και παρουσίασαν σε κοινή συναυλία στη Μυτιλήνη, μουσικά έργα μεγάλων Ελλήνων και ξένων συνθετών. Μαθήματα μουσικής παιδείας που διδάσκονται στα Μουσικά σχολεία, όπως η Ιστορία της Μουσικής, η Μορφολογία, τα Μουσικά σύνολα αποτέλεσαν το γνωσιολογικό αντικείμενο του εν λόγω προγράμματος. Η χρηματοδότηση της συναυλίας καλύφθηκε 100% από τοπικούς φορείς. Στη διάρκεια του σχολικού έτους, στο πρόγραμμα προστέθηκε ένα καλλιτεχνικό σχολείο της Βουλγαρίας. Αξίζει να σημειωθεί ότι είναι το πρώτο e twinning πρόγραμμα που υλοποιείται και στα δύο ελληνικά Μουσικά σχολεία.

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: μουσική, μουσικά σύνολα, συναυλία.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο ιδρυτικός νόμος των Μουσικών σχολείων όλης της χώρας (ΦΕΚ 649/β/7-9-1988), προσδιορίζει ότι σκοπός των μουσικών σχολείων της Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (γυμνασίων και λυκείων) είναι «η προετοιμασία και κατάρτιση των νέων που επιθυμούν να ακολουθήσουν την επαγγελματική κατεύθυνση της μουσικής χωρίς να υστερούν σε γενική παιδεία, εάν τελικά επιλέξουν άλλον τομέα επιστημονικής ή επαγγελματικής έκφρασης».

Στα μέσα του προηγούμενου αιώνα αυξήθηκε το ενδιαφέρον για τη μουσική εκπαίδευση. Ιδιαίτερα τα τελευταία χρόνια, η μουσική εκπαίδευση βρίσκεται στο επίκεντρο συζητήσεων και πολλών ερευνών (Mills, 1989; Hargreaves, 1986; Rainbow, 1989; Swanwick, 1992). Η ενασχόληση με τη μουσική σύμφωνα με πολλούς ερευνητές, οξύνει το νου του ανθρώπου, δημιουργεί τρόπους σκέψης και καλλιεργεί τον ψυχοσυναισθηματικό μας κόσμο σε μεγάλο βαθμό (Hargreaves, 1986; Swanwick, 1988).

Τα μουσικά σύνολα συγκαταλέγονται στα υποχρεωτικά μαθήματα μουσικής παιδείας και πραγματοποιούνται δύο ώρες κάθε εβδομάδα και στα 46 μουσικά σχολεία της χώρας. Στο πλαίσιο του μαθήματος, οι μαθητές από όλες τις τάξεις του Γυμνασίου και του Λυκείου, συμπράττουν σε μουσικά σύνολα (π.χ. χορωδία, κλασική ορχήστρα, παραδοσιακή ορχήστρα κ.τ.λ.) με σκοπό την ενασχόλησή τους με ένα συγκεκριμένο είδος μουσικής, μελετώντας και ερμηνεύοντας ως ομάδα. Σύμφωνα με έρευνες, η συμμετοχή των μαθητών σε μουσικά σύνολα είναι ιδιαίτερα σημαντική. Όχι μόνο μοιράζονται την ίδια ευθύνη για να επιτύχουν τον κοινό τους στόχο (Sward, 1989), αλλά μαθαίνουν, επίσης, ότι κάθε ένας από αυτούς έχει ρόλο αναπόσπαστο στην επιτυχία των ομάδων (Harland et al, 2000). Επίσης, η συμμετοχή των μαθητών στα μουσικά σύνολα αυξάνει περαιτέρω την αυτοπεποίθησή τους και τις επικοινωνιακές δεξιότητές τους, αλλά και τους βαθμούς στα άλλα γνωστικά αντικείμενα του

σχολείου (Kokotsaki & Hallam, 2007). Τέλος, η συμμετοχή σε μια σχολική ορχήστρα ή σε μια χορωδία, όχι μόνο δημιουργεί φιλίες μέσω των πολύμηνων προβών (Pitts, 2007), αλλά «είναι πιθανό οι νέοι μουσικοί, να συνεχίζουν να παίζουν μουσική, μόνοι ή με άλλους, για απόλαυση στη μετέπειτα ζωή» (Green, 2002, σελ.56).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Το πρόγραμμα «Μουσικές της Ελλάδας και της Ευρώπης» ξεκίνησε τον Νοέμβριο του 2017 ως ένα εθνικό e twinning πρόγραμμα. Η συνεργασία των δύο μουσικών σχολείων είχε ξεκινήσει αρχικά το προηγούμενο σχολικό έτος, όπου οι μαθητές παρουσίασαν κοινό μουσικό πρόγραμμα στο 1^ο Βαλκανικό Φεστιβάλ που έγινε στην Πάτρα (Απρίλιος, 2016).

Αναλυτικότερα, οι μαθητές της παιδαγωγικής ομάδας αποτελούνταν από α) μαθητές της «Ελεύθερης Δημιουργίας και Έκφρασης» (επιλεγόμενο μουσικό σύνολο για μαθητές Μουσικού Λυκείου) του Μουσικού σχολείου Πάτρας, β) το «Κλασικό Μουσικό Σύνολο», σύνολο που αποτελείται κυρίως από όργανα μιας κλασικής ορχήστρας, και την «Ευρωπαϊκή Χορωδία» του Μουσικού σχολείου Μυτιλήνης. Τα προαναφερθέντα μουσικά σύνολα έχουν ως ρεπερτόριο έργα κλασικής μουσικής και ελληνικού έντεχνου τραγουδιού και τη σχολική χρονιά αριθμούσε 120 αγόρια και κορίτσια, ηλικίας 13-17 ετών.

Η ενασχόληση έγινε με βιωματικό τρόπο. Συγκεκριμένα, δημιουργήθηκαν δύο μουσικά εργαστήρια που λειτουργούσαν παράλληλα εξ αποστάσεως. Οι μαθητές επέλεξαν και μελέτησαν αντιπροσωπευτικά μουσικά έργα. Το κάθε σχολείο δημιούργησε το δικό του μουσικό σύνολο, σύμφωνα με τα μουσικά όργανα που έπαιζαν οι μαθητές της παιδαγωγικής ομάδας ή ανάλογα με τις δυνατότητες της φωνής των μαθητών, που επάνδρωσαν τα χορωδιακά σύνολα. Οι πρόβες των μουσικών συνόλων των δύο σχολείων γίνονταν εξ αποστάσεως. Την ενορχήστρωση και χορωδιακή επεξεργασία των κομματιών και τραγουδιών της εκδήλωσης ανέλαβε ο κ. Καραγιάννης Αναστάσιος, καθηγητής Θεωρητικών Ευρωπαϊκής Μουσικής του Μουσικού Σχολείου Πατρών. Όταν ολοκληρωνόταν μία ενορχήστρωση, προωθείτο μέσω ηλεκτρονικής αλληλογραφίας στο Μουσικό Σχολείο Μυτιλήνης, τυπώνονταν οι παρτιτούρες για κάθε όργανο και ξεκινούσαν οι πρόβες. Για τις πρόβες, κάθε σχολείο είχε τον δικό του μαέστρο, αλλά ενεπλάκησαν περίπου δέκα ακόμα εκπαιδευτικοί (με ειδικευση σε μουσικό όργανο – καθηγητές των σχολείων) οι οποίοι βοήθησαν στη μελέτη και προετοιμασία των κομματιών). Τελικός σκοπός και κοινό όραμα των ομάδων και υποομάδων (μουσικών συνόλων) ήταν η πραγματοποίηση μιας κοινής συναυλίας.

Οι στόχοι του προγράμματος σε επίπεδο γνώσεων, ήταν να εμπλουτίσουν οι μαθητές τις γνώσεις τους στην ιστορία της μουσικής της Ευρώπης, μέσω της ενασχόλησης με συγκεκριμένους συνθέτες της εποχής, όπως ο Caccini, ο Bach, ο Beethoven. Επίσης, να γνωρίσουν καλύτερα το έργο Ελλήνων συνθετών, το οποίο έχει αναγνωριστεί σε παγκόσμιο επίπεδο. Επιπλέον, να μάθουν πώς γίνεται μια ενορχήστρωση για μια μεγάλη ορχήστρα, τον ρόλο που έχει το κάθε μουσικό όργανο σε αυτή, αλλά και πώς οργανώνεται μια συναυλία. Επίσης, σε επίπεδο δεξιοτήτων, στόχοι του προγράμματος ήταν οι μαθητές να καταφέρουν να ερμηνεύσουν μουσικά έργα διαφορετικών εποχών, διαφορετικού στυλ και ήχου και να εργαστούν από κοινού για την επίτευξη του στόχου τους, ξεπερνώντας τις τεχνικές δυσκολίες που υπάρχουν, όπως για παράδειγμα τις πολύωρες πρόβες εκτός σχολείου και τις διαφορετικές προϋπάρχουσες εμπειρίες και μουσικές τους γνώσεις. Τέλος, στο συναισθηματικό επίπεδο, στόχοι του προγράμματος ήταν να νιώσουν ισότιμα μέλη μιας κοινότητας, να αποκτήσουν εμπιστοσύνη στον εαυτό τους και στην ομάδα που εντάχθηκαν, να βιώσουν τη χαρά του αποτελέσματος μιας κοινής προσπάθειας και την επιβράβευση για τους κόπους τους.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Αρχικά, τον Δεκέμβριο του 2016, έγινε η γνωριμία των μαθητών των συνεργαζόμενων σχολείων. Οι μαθητές συνδέθηκαν μέσω skype και με διαδραστικό τρόπο (το ένα σχολείο παίζοντας μουσική και το άλλο τραγουδώντας τα κάλαντα), συστήθηκαν. Τον Ιανουάριο, οι υπεύθυνοι καθηγητές των δύο συνόλων σε συνεργασία με τους μαθητές, επέλεξαν τα μουσικά έργα από διάφορες εποχές, που θα ήθελαν να ερμηνεύσουν. Αφού έγινε η τελική επιλογή των μουσικών έργων, ο καθηγητής Καραγιάννης Αναστάσιος έκανε την

ενορχήστρωση, σύμφωνα με τα μουσικά όργανα αλλά και το επίπεδο μουσικών γνώσεων της παιδαγωγικής ομάδας. Οι πρόβες των σχολείων έγιναν με βιντεοσκοπήσεις και παρακολούθηση των προβών μέσω skype, οι περισσότερες εκτός ωρολογίου προγράμματος (συνήθως Σάββατο ή Κυριακή), ενώ αυτές διήρκεσαν τρεις περίπου μήνες. Τον Μάρτιο διοργανώθηκε η κοινή συναυλία που πραγματοποιήθηκε στο Δημοτικό Θέατρο Μυτιλήνης, στις 2 Απριλίου 2017.

Ουσιαστικά, το πρόγραμμα βασίστηκε στη συνεργατική μάθηση η οποία «δεν είναι μόνο μια συναρπαστική εμπειρία με ουσιαστικά οφέλη για τα παιδιά μας, αλλά και μια απαραίτητη προϋπόθεση για τη μελλοντική τους επιβίωση» (Brown, 1994). Η συνεργασία είναι η ενέργεια που προωθεί την ανταλλαγή γνώσεων ενός ατόμου με τους άλλους στην ομάδα για την επίτευξη κοινής και συγκλίνουσας γνώσης και στο συγκεκριμένο πρόγραμμα e twinning, οδήγησε στην επίτευξη της πραγματοποίησης της κοινής συναυλίας. Έτσι, στην πλατφόρμα του twinspace, υπήρχαν διαθέσιμες για όλους τους μαθητές, οι παρτιτούρες των μουσικών κομματιών που επιλέχθηκαν, για ανάγνωση αλλά και για σχολιασμό αυτών. Οι μαθητές είχαν τη δυνατότητα να κάνουν τις δικές τους προτάσεις όσον αφορά στην ενορχήστρωση αλλά και στον τρόπο ερμηνείας του ρεπερτορίου.

«Η μάθηση που ενισχύεται από την τεχνολογία, προσφέρει ένα ευρύ πεδίο για μαθητοκεντρική προσέγγιση και εμπλέκει τόσο τους μαθητές, όσο και τους εκπαιδευτές στη διαδικασία». Η μάθηση που υποβοηθείται από την τεχνολογία ενθαρρύνει τη βιωματική μάθηση και την προσωπική οργάνωση και έναρξη της εργασίας (Στυλιάρης, 2015). Στο πρόγραμμα αξιοποιήθηκαν οι ΤΠΕ σε όλα τα στάδια της σύμπραξης. Ενδεικτικά αναφέρονται:

Όλες οι παρτιτούρες γράφτηκαν με το πρόγραμμα Finale 2014. Για τη δημιουργία αφίσας της συναυλίας, αποφασίστηκε οι μαθητές να φτιάξουν τη δική τους ατομική αφίσα και οι ίδιοι να ψηφίσουν την καλύτερη. Με το πρόγραμμα *posteronmywall* δημιουργήθηκαν 9 αφίσες από τους μαθητές. Από αυτές τυπώθηκαν οι 2 δημοφιλέστερες (όπως φαίνεται στο Σχήμα 1).



Σχήμα1: Αφίσες της συναυλίας

Κατά τη διάρκεια των προβών φτιάχτηκαν μικρά video με το πρόγραμμα Adobe premiere pro. Η τελική συναυλία μεταδόθηκε ζωντανά σε όλη την Ελλάδα και βιντεοσκοπήθηκε, ενώ όλα τα άρθρα που γράφτηκαν στον Τύπο για τη συνεργασία των σχολείων συγκεντρώθηκαν σ' ένα padlet wall.

ΣΥΝΑΥΛΙΑ -ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΦΟΡΕΙΣ

Όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται στην αρχική σελίδα του ιστοτόπου του Υπουργείου Παιδείας το σημερινό σχολείο πρέπει να είναι ένα «ανοικτό σχολείο ...χωρίς τοίχους», σε συνεχή συνεργασία με την τοπική κοινωνία. Η ανακοίνωση της πραγματοποίησης κοινής συναυλίας των μουσικών σχολείων οδήγησε σταδιακά σε συνεργασία με πολλούς τοπικούς

φορείς και πολιτιστικές ομάδες. Έτσι, στη συναυλία πήραν μέρος οι τοπικές χορωδίες ANIMATO και Δήμου Καλλονής, καθώς και η χορωδία εργαζομένων ΟΤΕ Πάτρας. Κάθε χορωδία παρουσίασε ένα δεκάλεπτο πρόγραμμα και στο τελευταίο μέρος της συναυλίας, οι ορχήστρες των σχολείων ενώθηκαν με όλα τα μέλη των χορωδιών και παρουσίασαν ένα κοινό πρόγραμμα, με 200 άτομα επί σκηνής.

Οι Σύλλογοι Γονέων και Κηδεμόνων των Μουσικών Σχολείων ανέλαβαν μέρος της χρηματοδότησης της μετακίνησης των μαθητών στη Μυτιλήνη και των εξόδων κατά την παραμονή τους στο νησί και ο Δήμος Μυτιλήνης παραχώρησε το Δημοτικό Θέατρο για τις τελικές πρόβες και για τη συναυλία.

Η σημαντικότερη συνεργασία ήταν με την ομάδα **ΙΔΕΑ**, μια ομάδα, μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, που σχεδιάζει, υλοποιεί και συμμετέχει σε δράσεις, που έχουν ως στόχο την διάδοση καινοτόμων ιδεών, την συνδιαμόρφωση και ανάδειξη της πολιτιστικής ταυτότητας της Λέσβου και την βελτίωση της ποιότητας ζωής των κατοίκων και των επισκεπτών της. Η **ΙΔΕΑ** ανέλαβε την εύρεση χορηγιών και κάλυψε κατά 100% όλα τα λειτουργικά έξοδα της συναυλίας (ηχητική κάλυψη, εκτύπωση προγραμμάτων, διαφήμιση στον τοπικό Τύπο, συνέντευξη της παιδαγωγικής ομάδας στην ΕΡΑ Αιγαίου). Επίσης, εθελοντές της ομάδας βοήθησαν οργανωτικά στην πραγματοποίηση της συναυλίας. Μετέφεραν και έστησαν την ορχήστρα 55 ατόμων, στη σκηνή του Δημοτικού Θεάτρου, ανέλαβαν τη μεταφορά 200 ατόμων από και προς τον χώρο του Σχολείου Μυτιλήνης, όπου έγιναν οι τελικές πρόβες, ενώ την ώρα της συναυλίας 10 εθελοντές ανέλαβαν την πλήρη οργάνωση για την ομαλή υλοποίηση της συναυλίας (Εικόνα 1).



Εικόνα 1: Συναυλία στο Δημοτικό Θέατρο Μυτιλήνης

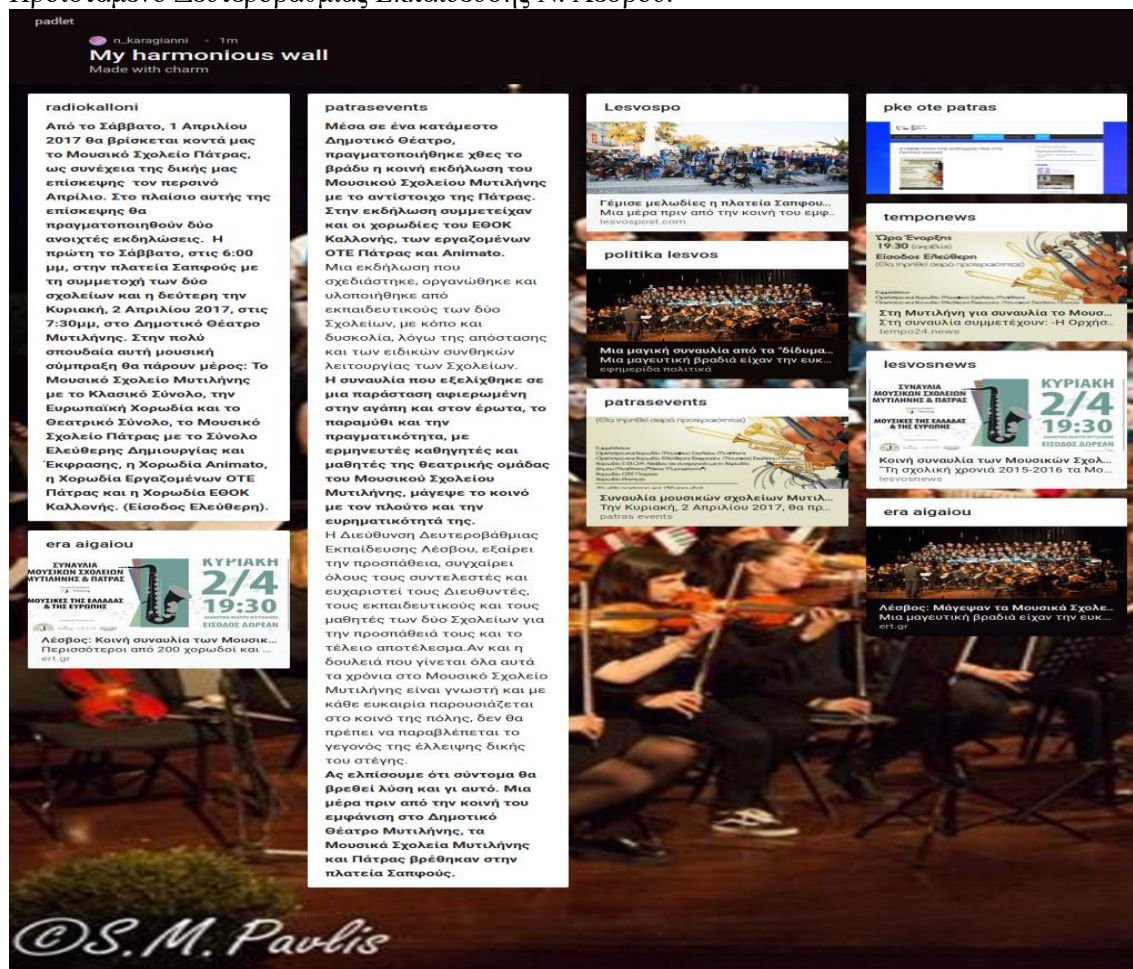
Τέλος, ομάδα φοιτητών του τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου με υπεύθυνο καθηγητή τον κ. Σπάθη Αλέξανδρο ανέλαβαν τη βιντεοσκόπηση της συναυλίας, η οποία μεταδόθηκε και σε *live streaming* στο διαδίκτυο. Αξίζει να σημειωθεί ότι μια μέρα πριν τη συναυλία, η ΙΔΕΑ και το Πανεπιστήμιο Αιγαίου, οργάνωσαν και βιντεοσκόπησαν το flash mob που πραγματοποιήθηκε στην κεντρική πλατεία της Μυτιλήνης, ως διαφήμιση της επικείμενης συναυλίας (Εικόνα 2).



Εικόνα 2: Flash Mob στην Πλατεία Σαφρούς

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ-ΔΙΑΧΥΣΗ ΣΤΟΝ ΤΥΠΟ

Η ανταπόκριση του κοινού στην εκπόνηση αυτού του προγράμματος των μουσικών σχολείων ήταν πολύ μεγάλη. Το Δημοτικό Θέατρο Μυτιλήνης, την ημέρα της συναυλίας ήταν ασφυκτικά γεμάτο. Λόγω της ζωντανής μετάδοσης της συναυλίας, όλη η Δυτική Ελλάδα παρακολούθησε τη συναυλία και ζητήθηκε από τα δύο σχολεία να επαναληφθεί η ίδια συναυλία στην Πάτρα. Ο Αχαϊκός και ο Λεσβιακός Τύπος αναφέρθηκε εκτενώς στη σύμπραξη των σχολείων τις επόμενες μέρες (Σχήμα 2), ενώ ευχαριστήριες επιστολές στάλθηκαν από την Περιφερειακή Διεύθυνση Β. Αιγαίου και Αχαΐας και από τον Προϊστάμενο Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Ν. Λέσβου.



Σχήμα 2: Τα άρθρα που δημοσιεύτηκαν στον Τύπο σε padlet wall

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το πρόγραμμα συνεχίζεται τη σχολική χρονιά 2017-2018. Εκτός από το καλλιτεχνικό σχολείο της Σόφιας που μπήκε στο πρόγραμμα τον Μάρτιο του 2017, νέες συνεργασίες με σχολεία του εξωτερικού αναζητούνται, αποδεικνύοντας ότι η μουσική είναι μια «παγκόσμια γλώσσα». Στη διάδοση αυτής της γλώσσας, ο ρόλος των Μουσικών Σχολείων είναι ιδιαίτερα σημαντικός.

Όπως χαρακτηριστικά τόνισε ο Στέφανος Βασιλειάδης, ένας από τους ιδρυτές και οραματιστές των Μουσικών σχολείων σχετικά με το θεσμό αυτό, «η ευτυχία των παιδιών που φοιτούν στα Μουσικά σχολεία, η αγάπη τους για το γνωσιολογικό αντικείμενο όσο και για την αισθητική παιδεία» δείχνουν πόσο σημαντικός θεσμός είναι και πως όλα τα εμπόδια πρέπει να ξεπεραστούν προκειμένου να λειτουργήσουν σύμφωνα με «το όραμα για ένα ελληνικό σύστημα μουσικής παιδείας» (1989).

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Βασιλειάδης, Σ. (1989). *Μουσικό γυμνάσιο: όραμα και προβληματισμοί*. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://parodos.net.gr/tomi/VAS-MS89.pdf> (26/9/2017)

Brown, L. (1994). «*The advancement of learning*» *Educational Researcher*.Vol.23, No.8.pp.4-12

Εφημερίδα της Κυβερνήσεως. ΦΕΚ 649/Β/7/9/1988. Γ2/3345. *Ίδρυση και λειτουργία μουσικών σχολείων*. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://www.samsp.gr/samsp/index.php/nomothesiamousikwnsxoleiwn/mousika-sxoleia/101-idrysh-a-leitourgia-mousikwn-sxoleiwn>. (23/9/2017)

Green, L. (2002). *How popular musicians learn: a way ahead for music education*. Aldershot, Ashgate.

Hargreaves, D. (1986). *The Developmental Psychology of Music*. Uk: Cambridge University Press

Harland, J., Kinder, K., Lord, P., Stott, A., Schagen, I., & Haynes, J. (2000). *Arts education in secondary schools: Effects and effectiveness*. London, NFER/The Arts Council of England, RSA.

Judson, Ellen. «The Importance of Music» *Music Empowers Foundation*.

Kokotsaki, D., & Hallam, S. (2007). «Higher Education music students' perceptions of the benefits of participative music making» *Music Education Research*, Vol. 9, No. 1

Mills, J. (1989). The Generalist Primary Teachers of Music; a Problem of Confidence. *British Journal of Music Education*, Cambridge University Press, Vol.6, No.2, pp., 125-138

Pitts, S. E. (2007). «Anything Goes: A Case Study of Extra-Curricular Musical Participation in an English Secondary School». *Music Education Research* Vol.,9, No2,pp.,1145–65.

Rainbow B. (1989) *Music in Educational Thought and Practice*. Aberystwyth, Boethius Press.

Συντονιστικό εκπαιδευτικών μουσικής (2010). *Θέσεις για τα ζητήματα της Μουσικής Εκπαίδευσης*. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://parodos.net.gr/ms/synton-mous-ekp2010.pdf> (21/9/2017)

Στυλιάρης, Γ. (2015). *Σύγχρονες διδακτικές τεχνικές και η συνεισφορά των εργαλείων Web 2.0*

Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/726/3/02_chapter_04.pdf (28/9/2017)

Swanwick, K. (1988). *Music, Mind and Education*. London: Routledge.

Sward, R. (1989). Band is a family. *Today's Music Educator*, Winter, 26–27.

CALIMERA – 68 ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΑΘΗΝΑΣ - «Greek.Griko. Your language sounds familiar» - Έργο eTwinning στο Γυμνάσιο

Κάτσαρη Ελπινίκη¹, Τσέλιγκα Ιωάννα²

¹Καθηγήτρια Οικιακής Οικονομίας, 68^ο Γυμνάσιο Αθηνών
elpkatsari@gmail.com

²Καθηγήτρια Αγγλικής, 68^ο Γυμνάσιο Αθηνών
tselinga@otenet.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σχολείο μας, κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους 2016-2017 και στα πλαίσια του Πρωτοκόλλου “ODYSSEAS”, συνεχίζει το ταξίδι στον χρόνο, με ένα έργο etwinning, το οποίο υλοποιήθηκε μεταξύ σχολείων της Κάτω Ιταλίας και της Αθήνας, σε μαθητές ηλικίας 14-15 ετών. Σκοπός του έργου ήταν να δώσει τη δυνατότητα στους μαθητές να εκπονήσουν έρευνα σε ευρωπαϊκό επίπεδο σχετικά με την προέλευση και την εξέλιξη των Griko, μιας τοπικής διαλέκτου των ελληνοφώνων της Απουλίας, και ειδικότερα της Grecia Salentina, στην Κάτω Ιταλία. Μέσα από αυθεντικές ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες που στηρίζονται στη χρήση των ΤΠΕ, οι μαθητές πήραν πρωτοβουλίες, διατύπωσαν ερωτήματα, και επέλεξαν τον τρόπο συλλογής πληροφοριών, και αξιοποίησής τους, στην προσπάθειά τους να ανακαλύψουν τις κοινές –ξεχασμένες- ρίζες τους, να έρθουν σε επαφή με την κοινή πολιτιστική κληρονομιά τους, να διερευνήσουν το παρελθόν τους, να αντιλήσονται έμπνευση και να εκφραστούν δημιουργικά. Το έργο ολοκληρώθηκε με δραστηριότητες διάχυσης στη σχολική κοινότητα, και η τελική αποτίμηση του έργου έγινε από τους ίδιους τους μαθητές. Η αξιοποίηση των ΤΠΕ έπαιξε σημαντικό ρόλο στην επιτυχία του έργου, η χρήση των οποίων βοήθησε στο να ξεπεραστούν τα εμπόδια της απόστασης και του χρόνου.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: eTwinning, Γυμνάσιο, Griko, πολιτισμικός εμπλουτισμός, Τ.Π.Ε.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Πρωτόκολλο «ODYSSEAS» αποτελεί μία σύμπραξη μεταξύ σχολείων της Κάτω Ιταλίας και σχολείων της Α΄ Διεύθυνσης Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Αθήνας, που υπεγράφη τον Απρίλιο του 2014, με συντονίστρια του έργου την Σύμβουλο Οικιακής Οικονομίας, Δ. Μακρή. Το σχολείο μας συνεργάζεται με το Istituto di Comprensivo di Calimera con Martignano, συνεργασία η οποία ανανεώνεται κάθε χρόνο, με ποικίλους τρόπους (Κάτσαρη, 2015).

Κατά την προηγούμενη σχολική χρονιά, (2016-17), η συνεργασία αυτή υλοποιήθηκε μέσα από μια δράση etwinning, θεωρώντας ότι μέσα από ένα τέτοιο έργο, εκσυγχρονίζεται ο τρόπος προσέγγισης της γνώσης, εξασφαλίζεται η ενεργός συμμετοχή των μαθητών, ενθαρρύνεται η ανάληψη πρωτοβουλιών, αναπτύσσονται οι διαπροσωπικές σχέσεις και η κοινωνική αλληλεπίδραση μέσω της επικοινωνίας (Anda & Guven, 2013). Οι εκπαιδευτικοί αξιοποιούν τις δυνατότητες διεπιστημονικής σύμπραξης και οι μαθητές επικοινωνούν, εμπλουτίζουν και διατυπώνουν τις γνώσεις τους. Με αυτόν τον τρόπο τους δίνεται η δυνατότητα να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις του «νέου σχολείου», να διαμορφώσουν στάσεις και συμπεριφορές, να αναπτύξουν και να διαδώσουν νέα γνώση, να ανταλλάξουν εμπειρίες και απόψεις, και τέλος να εξάγουν τα δικά τους συμπεράσματα. Επιπλέον, ελήφθη υπ’ όψιν ότι τα έργα etwinning προσφέρουν στους εκπαιδευόμενους περισσότερες ευκαιρίες αλληλεπίδρασης «συνδυάζοντας τις παραδοσιακές και καινοτόμες εκπαιδευτικές μεθόδους», απευθύνονται σε όλους τους τύπους νοημοσύνης και αποβλέπουν στην ανάπτυξη ενός πλήθους δεξιοτήτων για την κατάκτηση της γνώσης που αποτελεί μέρος της ζωής και όχι απλή προετοιμασία για αυτήν (www.etwinning.net).

Τέλος, η επιλογή του θέματος του έργου έγινε με στόχο τον εκσυγχρονισμό του τρόπου διδασκαλίας και προσέγγισης της γνώσης, ώστε ο μαθητής να συμμετέχει ενεργά στις δραστηριότητες μάθησης (Brandt, 1998), να αναλαμβάνει πρωτοβουλίες, να λειτουργεί συλλογικά, να αξιολογεί τον εαυτό του και τους συνεργάτες του, να χρησιμοποιεί τη νέα γνώση και τις νέες δεξιότητες που έχει αποκτήσει για την αντιμετώπιση ζητημάτων που σχετίζονται άμεσα με την καθημερινή του πραγματικότητα (McCombs & Whisler 1997). Η μάθηση που επιτυγχάνεται μέσα από την ερευνητική εργασία είναι ενεργή και εμπνέει τους μαθητές να αποκτήσουν βαθύτερη γνώση των θεμάτων που μελετούν και να διατηρήσουν αυτή τη νεοαποκτηθείσα γνώση πολύ πιο εύκολα από ότι μέσω της παραδοσιακής μάθησης (Edutoria Staff, 2008).

ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ

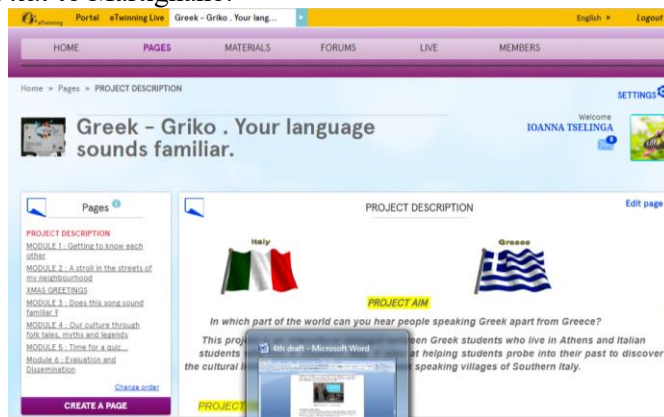
Σκοπός του έργου ήταν η μάθηση μέσα από τα πολιτισμικά πλαίσια της γλώσσας, η προώθηση του πολιτισμού και η καλλιέργεια της αισθητικής μέσα από την έρευνα, τη μελέτη και τη δημιουργία, με έμφαση στην πολύπλευρη προσέγγιση θεμάτων σχετικών με την υλική και άυλη κληρονομιά μας.

Οι στόχοι που τέθηκαν για τους μαθητές βάσει της αναθεωρημένης ταξινομίας του Bloom (Krathwohl, 2002) εστίασαν στα εξής:

- Να διερευνήσουν τις βασικές θεωρίες που σχετίζονται με την προέλευση των Griko.
- Να εντοπίσουν στοιχεία της ελληνικής γλώσσας που έχουν επηρεάσει τα Griko.
- Να αξιοποιήσουν τη νεοαποκτηθείσα γνώση για να δημιουργήσουν ένα διαδικτυακό κουίζ.
- Να ανακαλύψουν τον πολιτισμό των εταίρων μέσα από λαϊκά παραμύθια.
- Να αναπτύξουν τις γλωσσικές δεξιότητές τους στα Αγγλικά καθώς και τις ψηφιακές τους δεξιότητες.
- Να μνηθούν στις νέες τεχνολογίες και να αναπτύξουν κριτική σκέψη, δημιουργικότητα και να αναδείξουν τις δεξιότητές τους.
- Να διαμορφώσουν απόψεις και στάσεις, (life skills).
- Να απολαύσουν την επικοινωνία με την αμεσότητα που δίνεται από τα Τ.Π.Ε.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Η επιλογή του έργου, «Greek-Griko. Your language sounds familiar» (Σχήμα 1), έγινε στα πλαίσια της αδελφοποίησης που έχει υπογράψει το σχολείο μας με το Istituto di Comprensivo di Calimera con Martignano. Υλοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2016-2017 και διήρκεσε 9 μήνες. Σε αυτό συμμετείχαν συνολικά 105 μαθητές ηλικίας 13-14 ετών από δύο Γυμνάσια της Αθήνας (το 51ο και το 68ο) και δύο της Grecia Salentina της Κάτω Ιταλίας, το Calimera και το Martignano.



Σχήμα 1: Ο ιστοχώρος του έργου <https://twinspace.etwinning.net/25161/home>.

Το προσχέδιο του έργου το οποίο περιελάμβανε τους στόχους, τις ενότητες, την μεθοδολογία, τα εργαλεία και τον τρόπο αξιολόγησης, διαμορφώθηκε από τους καθηγητές του 68ου Γυμνασίου. Οι ΤΠΕ ενσωματώθηκαν με παιδαγωγικό τρόπο στο όλο έργο, και

αξιοποιήθηκαν με τρόπο που προάγει την ανεξαρτησία και το μετασχηματιστικό ενδιαφέρον για την γνώση (Φραγκάκη, 2007).

Η μεθοδολογία του έργου στηρίχθηκε στις αρχές της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και βιωματικής μάθησης, προκειμένου να εξασφαλιστούν οι ίσες ευκαιρίες ανάμεσα στους μαθητές, να αυτενεργήσουν, να αποκτήσουν υπευθυνότητα και αυτοπεποίθηση (Δερβίσης, 1998) και να αναπτυχθούν δεξιότητες και στάσεις επικοινωνίας και συνεργασίας μεταξύ των εταίρων. Επιπλέον, δόθηκε η δυνατότητα στους μαθητές μέσα από μια διαδικασία καθοδηγούμενης διερεύνησης να οικοδομήσουν σταδιακά νέες γνώσεις (Ματσαγγούρας, 2000).

Οι μαθητές ενημερώθηκαν για τις υποχρεώσεις τους και το χρονοδιάγραμμα δραστηριοτήτων και δημιουργήθηκαν δύο ομάδες σε κάθε σχολείο με τον αντίστοιχο συντονιστή καθηγητή. Για τις ανάγκες του έργου και όπου αυτό κρίθηκε απαραίτητο, από τους συντονιστές, οι μαθητές εργάστηκαν είτε σε μικρότερες ομάδες, είτε κατά μονάδες.

Για τις ανάγκες του έργου χρησιμοποιήθηκε το twinspace και το ολοκληρωμένο έργο βρίσκεται αναρτημένο στον ιστοχώρο <https://twinspace.etwinning.net/25161/home>. Η επικοινωνία των εκπαιδευτικών γινόταν μέσω mailbox, skype, google plus, και facebook. Η διάδραση και η συνεργασία των εταίρων, βασική προϋπόθεση ενός έργου etwinning, επιτεύχθηκε με την δημιουργία προσωπικών λογαριασμών σύνδεσης των μαθητών.

Για τις ανάγκες της δράσης, χρησιμοποιήθηκαν οι αίθουσες με διαδραστικό πίνακα και τα εργαστήρια πληροφορικής του κάθε σχολείου, καθώς η χρήση των Τ.Π.Ε., διευκόλυνε την διαθεματική προσέγγιση του θέματος, καταργώντας τα σύνορα των γνωστικών αντικειμένων και έκανε την κατάκτηση της γνώσης διαδικασία δημιουργική και ευχάριστη.

Οι γονείς έδωσαν ενυπόγραφα την συγκατάθεσή τους για τη συμμετοχή των μαθητών στο έργο, τη χρήση των ΤΠΕ και του διαδικτύου καθώς και για τους όρους πιθανής έκθεσης – απεικόνισης των μαθητών σε φωτογράφιση.

ΕΝΟΤΗΤΕΣ:

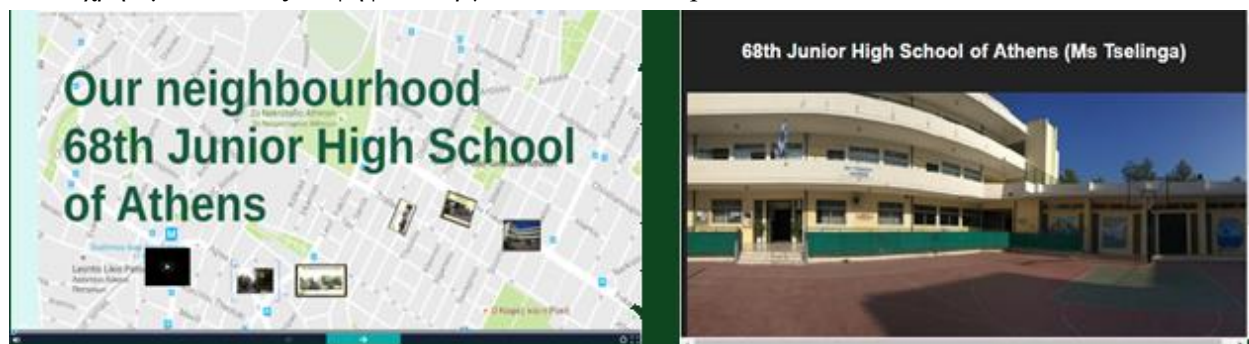
Το έργο χωρίστηκε σε έξι διακριτές ενότητες:

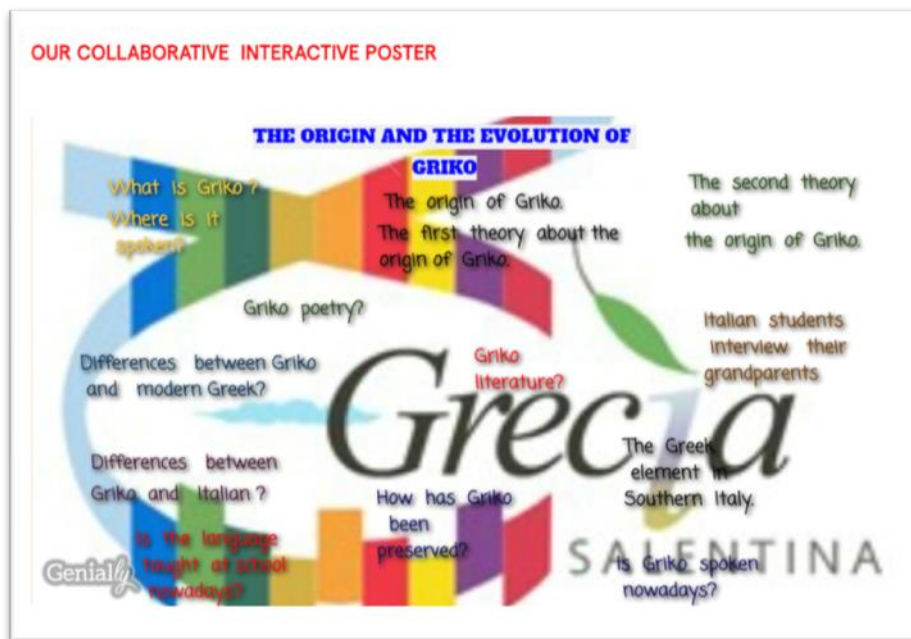
Ενότητα 1: “Getting to know each other”: Γνωριμία εταίρων.

Ο στόχος της πρώτης ενότητας ήταν η γνωριμία των μαθητών μεταξύ τους, ώστε να δημιουργηθεί κλίμα οικειότητας και συνεργασίας. Οι μαθητές κλήθηκαν να γράψουν λίγα λόγια για τον εαυτό τους, τα ενδιαφέροντά τους καθώς και τις προσδοκίες τους από το πρόγραμμα στον ψηφιακό τοίχο padlet του σχολείου τους που αναρτήθηκε στον ιστοχώρο της ενότητας. Τους δόθηκε η επιλογή να αναρτήσουν και κάποια αντιπροσωπευτική φωτογραφία με το προφίλ τους. Στη συνέχεια, οι μαθητές γνωρίστηκαν μεταξύ τους σχολιάζοντας τις αναρτήσεις τους μέσω του τύπου συζήτησης Forum. Κάθε μαθητής κλήθηκε να επιλέξει τουλάχιστον δυο εταίρους με τους οποίους είχε τα περισσότερα κοινά χαρακτηριστικά και να τους ανατροφοδοτήσει με σχόλιό του.

Ενότητα 2: “ A stroll in the streets of my neighbourhood” Ένας περίπατος στους δρόμους της γειτονιάς μου.

Στόχος της συγκεκριμένης ενότητας ήταν να παρουσιάσουν οι μαθητές την περιοχή και το σχολείο τους στους εταίρους. Οι μαθητές αφού χωρίστηκαν σε ομάδες τράβηξαν φωτογραφίες, επέλεξαν τις καλύτερες και πιο αντιπροσωπευτικές και δημιούργησαν ένα video χρησιμοποιώντας τα ψηφιακά εργαλεία kizoa.com, prezzi.com και voicethread.com.





Σχήμα 4: “The origin and the evolution of Griko” (Η προέλευση και η εξέλιξη των Griko) - Διαδραστική αφίσα

Σε μια προσπάθεια να κατανοήσουν την ανάγκη διαφύλαξης της μειονοτικής αυτής γλώσσας που αποτελεί πολύτιμο στοιχείο της κοινής μας πολιτιστικής κληρονομιάς, οι μαθητές συνομίλησαν με τους εταίρους στα Griko μέσω του Forum αξιοποιώντας έτσι τα δεδομένα που συνέλεξαν κατά τη διάρκεια της έρευνας.

Ενότητα 4: “ Our culture through folk tales, myths and legends.” Ο πολιτισμός μας μέσα από μύθους και θρύλους.

Στόχος της ενότητας ήταν να γνωρίσουν οι μαθητές τις πολιτισμικές διαφορές τους με τους Ιταλούς εταίρους μέσα από την ανταλλαγή μύθων και θρύλων.

Οι μαθητές αφού χωρίστηκαν σε ομάδες των τριών-τεσσάρων ατόμων, επέλεξαν ένα αντιπροσωπευτικό ελληνικό μύθο και συνεργάστηκαν για τη συγγραφή του στα Αγγλικά. Στη συνέχεια αντάλλαξαν μύθους με τους εταίρους και κάθε ομάδα εικονογράφησε το κείμενο που έλαβε και το ανήρτησε εκ νέου στο twinspace σε ηλεκτρονική μορφή αξιοποιώντας τα εργαλεία storyjumper (<https://www.storyjumper.com>) και UtellStory (<http://www.utellstory.com>). (Σχήμα 5).



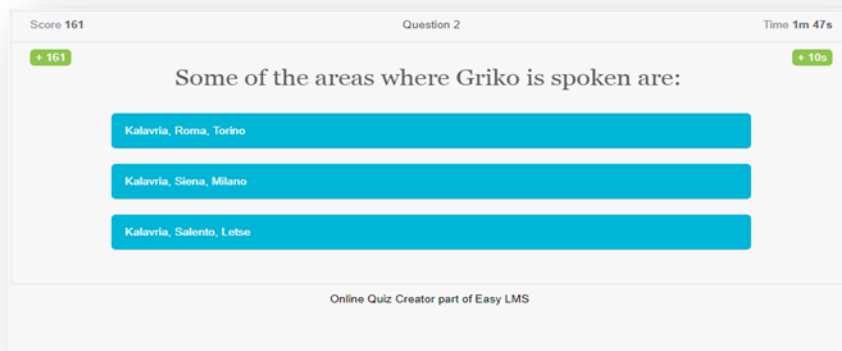
Σχήμα 5: Απόσπασμα από έναν μύθο που εικονογράφησαν οι Έλληνες μαθητές με τη βοήθεια του ψηφιακού εργαλείου storyjumper.

Στη συνέχεια όλοι οι μαθητές ψήφισαν για το καλύτερα εικονογραφημένο μύθο κάνοντας χρήση του εργαλείου tricider (www.tricider.com) βάσει των κριτηρίων που τους δόθηκαν.

Ενότητα 5: “ Time for a quiz...” Ήρθε η ώρα για ένα παιχνίδι γνώσεων.....

Σκοπός της ενότητας ήταν η δημιουργία ενός διαδικτυακού κουίζ χρησιμοποιώντας τις γνώσεις που απέκτησαν οι μαθητές, με τη βοήθεια των δραστηριοτήτων των προηγούμενων εννοιών.

Για την επίτευξη του στόχου, οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες και εργάστηκαν συλλογικά, συμβάλλοντας στην δημιουργία quiz με τέσσερις έως έξι ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ανά ομάδα. Το quiz δημιουργήθηκε μέσω του quizcreator (<https://www.onlinequizcreator.com>) και στόχευε στον έλεγχο των γνώσεων που απέκτησαν οι μαθητές, μέσα από την έρευνα για την προέλευση και την εξέλιξη των Griko. (Σχήμα 6).



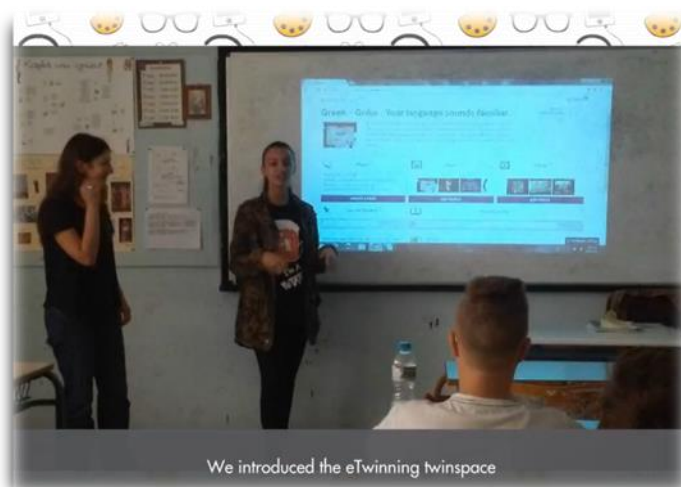
Σχήμα 6: Η δεύτερη ερώτηση από το διαδικτυακό κουίζ με τη χρήση του εργαλείου onlinequizcreator.

Στην συνέχεια, οι μαθητές έπαιξαν το παιχνίδι γνώσεων που οι ίδιοι δημιούργησαν. Τέλος, αναρτήθηκε ένα ψηφιακός καμβάς padlet στον ιστοχώρο της ενότητας που έδωσε τη δυνατότητα στους μαθητές να εκφράσουν τον ενθουσιασμό τους και να συγκρίνουν τις επιδόσεις τους με αυτές των εταίρων τους.

Ενότητα 6: Αξιολόγηση και διάδοση του έργου. <https://twinspace.etwinning.net/25161/home>

Ο στόχος της συγκεκριμένης ενότητας ήταν πρώτον να γίνει αποτίμηση του προγράμματος από τους μαθητές και δεύτερον, να γίνει διάχυση της πληροφορίας που αφορά τόσο στο eTwinning όσο και στο έργο «Greek- Griko. Your language sounds familiar».

Συγκεκριμένα, οι μαθητές χρησιμοποίησαν τον ψηφιακό τοίχο που αναρτήθηκε στο twinspace της ενότητας για να περιγράψουν την εμπειρία τους και όσα αποκόμισαν από τη συμμετοχή τους στο εν λόγω έργο. Στη συνέχεια παρουσίασαν το πρόγραμμα στους μαθητές των άλλων τάξεων της σχολικής μονάδας. Από τις φωτογραφίες της παρουσίασης δημιουργήθηκε video με τη βοήθεια του ψηφιακού εργαλείου smilebox (<http://www.smilebox.com>) το οποίο αναρτήθηκε στον ιστοχώρο της τελευταίας ενότητας. (Σχήμα 7).



Σχήμα 7: Διάχυση του έργου στην μαθητική κοινότητα.

ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το έργο αυτό θεωρείται παιδαγωγικά καινοτόμο γιατί δόθηκε η ευκαιρία στους μαθητές για πρώτη φορά να εκπονήσουν έρευνα, όχι μόνο σε εθνικό αλλά και σε ευρωπαϊκό επίπεδο, σχετικά με την προέλευση και την εξέλιξη των Griko -την ελληνική διάλεκτο που ομιλείται ακόμη στην περιοχή της Απουλίας στην Νότια Ιταλία. Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές ήρθαν σε επαφή με την πολιτιστική μας κληρονομιά που συνδέεται με την παρουσία των αρχαίων Ελλήνων στην Κάτω Ιταλία. Μέσα από τις συνεργατικές δραστηριότητες ανέπτυξαν βασικές γλωσσικές και ψηφιακές δεξιότητες με δημιουργικό και ευχάριστο τρόπο.

Οι εμπλεκόμενοι καθηγητές υιοθέτησαν το ρόλο του καθοδηγητή, του εμπνευστή, του υποστηρικτή και του ρυθμιστή. Διευκόλυναν και συντόνιζαν την ομάδα τους, τηρώντας την αρχή του «μαθαίνω στην πράξη» (Στεφανάτου, 2012). Με αυτόν τον τρόπο απέκτησαν περισσότερη αυτοπεποίθηση, πειραματίστηκαν με νέα εργαλεία web 2.0, και συνειδητοποίησαν ότι μέσα από τη συνεργασία μπορούν να αποκομίσουν πολλά οφέλη για τη σχολική κοινότητα και για την επαγγελματική τους εξέλιξη.

Παρατηρώντας τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές συνεργάζονταν και αλληλοεπιδρούσαν με τους Ευρωπαίους συνομηλίκους τους και λαμβάνοντας υπόψη τόσο τις επιμέρους αξιολογήσεις των δραστηριοτήτων που έγιναν από τους ίδιους όσο και την τελική αξιολόγηση που διεξήχθη με την ολοκλήρωση της δράσης, (περιγραφή της εμπειρίας και ανάρτηση εντυπώσεων στον ψηφιακό τοίχο padlet της τελευταίας ενότητας) μπορούμε να συμπεράνουμε τα εξής:

Οι μαθητές των συμμετεχόντων σχολείων:

- αυτενέργησαν
- συνεργάστηκαν για να πάρουν αποφάσεις
- άντλησαν έμπνευση και εκφράστηκαν δημιουργικά μέσα από τις τέχνες και τον πολιτισμό
- έμαθαν να είναι συνεπείς και υπεύθυνοι όσον αφορά την τήρηση χρονοδιαγραμμάτων υλοποίησης των δραστηριοτήτων
- βελτίωσαν τις οργανωτικές και ερευνητικές δεξιότητές τους και ανέπτυξαν καλύτερη επικοινωνία με τους συνομηλίκους τους (Edutoria Staff, 2008)

Μέσα από τις δραστηριότητες διάχυσης που έγιναν με την ολοκλήρωση του έργου οι μαθητές παρουσίασαν στη μαθητική κοινότητα το έργο τους και τα οφέλη που αποκόμισαν από αυτό. Τέλος η **διάχυση** του έργου ολοκληρώθηκε και μέσω της ιστοσελίδας που έχει δημιουργήσει το σχολείο μας, στα πλαίσια του Πρωτοκόλλου «ODYSSEAS»: <https://calimera68gym.blogspot.gr/>

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Δερβίσης, Σ. (1998). *Οι μαθητές μιας τάξης ως κοινωνική ομάδα και η ομαδοκεντρική διδασκαλία*, Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg.

Κάτσαρη, Ε. (2015). 68ο Γυμνάσιο Αθηνών – Calimera, Απουλίας, Πρωτόκολλο Συνεργασίας “ODYSSEAS”: Μελέτη Περίπτωσης, *Πρακτικά Συνεδρίου Εκπαιδευτικών Οικιακής Οικονομίας με θέμα «Παρουσίαση ευρωπαϊκών προγραμμάτων – Διάχυση αποτελεσμάτων»*, Δ.Δ.Ε.Α΄ΑΘΗΝΑΣ-ARCA.DIA.logue, σσ. 85-92, Αθήνα.

Ματσαγγούρας, Η. (2000). Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία: «Γιατί», «Πώς», «Πότε» και «για Ποιους» *Διήμερο Επιστημονικό Συμπόσιο: “Η εφαρμογή της ομαδοκεντρικής διδασκαλίας-Τάσεις και εφαρμογές”*, Θεσσαλονίκη.

Στεφανάτου, Ε. (15/11/2012). *Σχεδιασμός και Υλοποίηση Πολιτιστικού Προγράμματος στο Σχολικό Πλαίσιο*. Ανακτήθηκε στις 2 Ιουνίου 2014 από τη διεύθυνση: <http://goo.gl/TZqGk2>.

ΥΠΕΠΘ, (2001). *Οδηγός για την εφαρμογή της Ευέλικτης Ζώνης Καινοτόμων Δράσεων*, Αθήνα: Εκδόσεις ΟΕΔΒ, σσ 5-34.

Φραγκάκη, Μ. (2007). Εκπαιδευτικοί ως φορείς διδακτικής και κοινωνικής αλλαγής: Κριτικο-Αναστοχαστική Έρευνα Δράσης μιας Ηλεκτρονικής Κοινότητας Μάθησης για την Παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ, 606-616, *Πρακτικά 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου, Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Διδακτική Πράξη*,

Τόμος Α, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Σύρος. Ανακτήθηκε στις 28 Μαΐου 2014 από την διεύθυνση <https://goo.gl/fPdevX>

Anda, E. & Guven, S. (2013). High school teachers' views on the effects of eTwinning projects as a learning environment. *International Journey of Academic Research Part B*, Vol 5 (No 3), 511-518.

Brandt, R. (1998). *Powerful teaching*. Alexandria, VA: ASCD.

Edutopia Staff (2008). Why Teach with Project-Based Learning?: Providing Students With a Well-Rounded Classroom Experience. Ανακτήθηκε στις 3 Νοεμβρίου 2017 από: <http://www.edutopia.org/project-learning-introduction>

Krathwohl, D. R. (2002). *A revision of bloom's taxonomy: An overview. Theory into Practice*, 41 (4), 212-218.

McCombs, B. L., and Whisler, J. S. (1997). *The learner-centered classroom and school: Strategies for increasing student motivation and achievement*. San Francisco: Jossey-Bass.

Οι μικροί δημοσιογράφοι εν δράσει

Καζάρα Ελένη¹, Αγγελάκη Αικατερίνη², Κουβέλη Έλλη³, Αντωνίου Παρασκευή⁴, Αθανασιάδου Κυριακή⁵

¹ Εκπαιδευτικός Ειδικής Αγωγής (ΠΕ 71), 1^ο Δ/Σ Θάσου, ekaz25@gmail.com

² Εκπαιδευτικός Ειδικής Αγωγής (ΠΕ 71), 14^ο Δ/Σ Ευόσμου Θεσσαλονίκης, katangelaki@yahoo.com

³ Εκπαιδευτικός Ειδικής Αγωγής (ΠΕ 71), 22^ο Δ/Σ Καβάλας, elli.kouveli@hotmail.com

⁴ Εκπαιδευτικός Ειδικής Αγωγής (ΠΕ 71), 9^ο Δ/Σ Καστοριάς, viviant23d@gmail.com

⁵ Εκπαιδευτικός Ειδικής Αγωγής (ΠΕ 71), 1^ο Δ/Σ Ευόσμου Θεσσαλονίκης, kikiathanasiadoy@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο παρόν έργο έλαβαν μέρος 5 σχολεία της Ελλάδας. Όλοι οι συμμετέχοντες μαθητές είχαν ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες και φοιτούσαν σε Τμήματα Ένταξης. Σκοπός του έργου ήταν το να εμπλέξουν οι εκπαιδευτικοί τους μαθητές (ηλικίας 6-12) σε δραστηριότητες παραγωγής γραπτού λόγου καθώς οι μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες παρουσιάζουν συχνά προβλήματα στην γραπτή έκφραση (Σπαντιδάκης, 2004). Με αυτόν τον τρόπο οι μικροί δημοσιογράφοι κλήθηκαν να γράψουν κείμενα διαφόρων μορφών μέσα σε ένα συγκεκριμένο μαθησιακό περιβάλλον. Τα άρθρα των μαθητών δημοσιεύτηκαν στο ηλεκτρονικό περιοδικό και στην ψηφιακή εφημερίδα που δημιουργήθηκαν στα πλαίσια του προγράμματος στην πλατφόρμα του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, γραπτός λόγος, εφημερίδα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το έργο ξεκίνησε τον Νοέμβριο του 2016 και ολοκληρώθηκε τον Ιούνιο του 2017. Στο πρόγραμμα συμμετείχαν πέντε εκπαιδευτικοί ειδικής αγωγής, και 43 μαθητές/τριες από το 1^ο Δημοτικό Σχολείο Θάσου, το 9^ο Δημοτικό Σχολείο Καστοριάς, το 1^ο και το 14^ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου Θεσσαλονίκης και το 22^ο Δημοτικό Σχολείο Καβάλας. Ιδρύτριες του έργου ήταν η Ελένη Καζάρα, ειδική παιδαγωγός από το 1^ο Δημοτικό Σχολείο Θάσου και η Παρασκευή Αντωνίου, ειδική παιδαγωγός από το 9^ο Δημοτικό Σχολείο Καστοριάς (Σχήμα 1).



Σχήμα 1: Ετικέτα έργου – Ιδρυτικά σχολεία

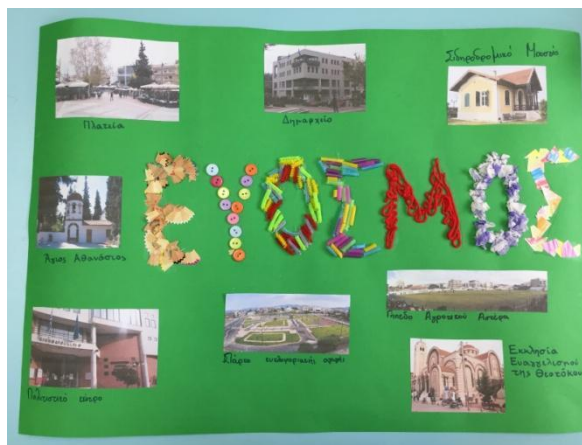
ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Τον πρώτο μήνα οι μαθητές/τριες χωρίστηκαν σε ομάδες και έκαναν εγγραφή στην πλατφόρμα του eTwinning. Συζήτησαν με τις εκπαιδευτικούς σχετικά με τη φιλοσοφία του προγράμματος και οργάνωσαν τις αρχικές δραστηριότητες. Η πρώτη δραστηριότητα ήταν η δημιουργία ενός τουριστικού οδηγού της κάθε περιοχής (σχήματα 2 και 3). Με αυτό τον τρόπο γνωρίστηκαν μεταξύ τους οι μαθητές και παρουσίασαν την ιδιαίτερη πατρίδα τους.

Επίσης, την ίδια χρονική περίοδο μοιράστηκαν αρμοδιότητες στους μαθητές, παραδείγματος χάρι άλλοι μαθητές έγιναν δακτυλογράφοι, άλλοι φωτογράφοι κτλ.

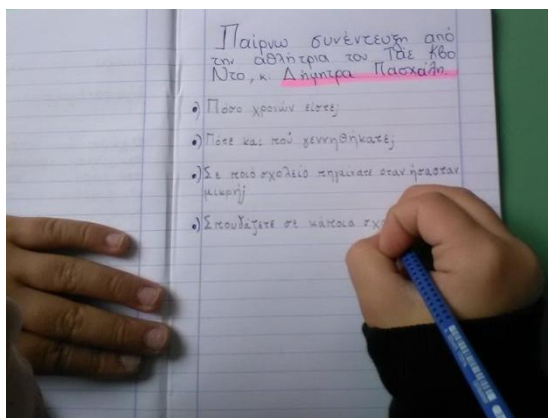


Σχήμα 2: Τουριστικός οδηγός Ευόσμου



Σχήμα 3: Αφίσα συνεργαζόμενων σχολείων

Το δεύτερο μήνα οι μαθητές ασχολήθηκαν με δύο θέματα: την Παγκόσμια Ημέρα Ατόμων με Αναπηρία και τα ήθη-έθιμα των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς. Κάθε σχολείο ανέλαβε να παρουσιάσει από μία συγκεκριμένη αναπηρία. Οι μαθητές, μάλιστα, του Δημοτικού Σχολείου Θάσου πήραν συνέντευξη από την Ολυμπιονίκη της Εθνικής Ομάδας Κωφών στο Τάε Κβο Ντο, την κ. Πασχάλη Δήμητρα (σχήμα 4). Στη συνέχεια, ακολούθησαν διάφορες χριστουγεννιάτικες κατασκευές, ορισμένες από τις οποίες αντάλλαξαν μεταξύ τους οι μαθητές των συνεργαζόμενων σχολείων. Επίσης, έλαβε χώρα και η συνέντευξη των μαθητών από το Δημοτικό Σχολείο Καβάλας από πολύ γνωστό ζαχαροπλαστέιο της περιοχής, το οποίο φημίζεται για τους κουραμπιέδες του (σχήμα 5).



Σχήμα 4: γράφοντας ερωτήσεις



Σχήμα 5: συνέντευξη-συνταγή κουραμπιέδων

Με την ολοκλήρωση των άρθρων του πρώτου και του δεύτερου μήνα εκδόθηκε το πρώτο τεύχος της ψηφιακής μας εφημερίδας και του ηλεκτρονικού μας περιοδικού.

<http://schoolpress.sch.gr/specialreporters/?series=%CF%87%CF%81%CF%85%CF%83%CE%B11>

Τον τρίτο και τον τέταρτο μήνα οι μαθητές όλων των σχολείων συνέγραψαν ένα παραμύθι μέσω μιας on line εφαρμογής για συνεργατική γραφή. Το παραμύθι αυτό, με τίτλο «Τα ταξίδια του Χιονάνθρωπου», εικονογραφήθηκε και ηχογραφήθηκε από τους λιλιπούτειους συγγραφείς (σχήμα 6). Δύο πολύ ενδιαφέροντα άρθρα έγραψαν οι μαθητές του Δ.Σ. Καβάλας και του Δ.Σ. Καστοριάς. Οι πρώτοι παρουσίασαν την Αλφαβητοπαρέλαση (σχήμα 7) και οι δεύτεροι τα Ραγκουτσάρια. Οι μαθητές από τα σχολεία της Θάσου και του Ευόσμου έγραψαν άρθρα για τα έθιμα της Αποκριάς.



Σχήμα 6: Τα ταξίδια του Χιονάνθρωπου



Σχήμα 7: Αλφαβητοπαρέλαση

Ακόμη μία δράση που άρεσε πολύ στους μαθητές ήταν η βιβλιοπαρουσίαση που έκαναν οι μαθητές της Θάσου με αφορμή την Ημέρα Μητρικής Γλώσσας. Διάβασαν το βιβλίο «Τα αστέρια της Ευρώπης» και πήραν συνέντευξη από τον συγγραφέα κ. Θοδωρή Παπαϊωάννου (σχήματα 8 και 9).

Με την ολοκλήρωση των άρθρων του τρίτου και του τέταρτου μήνα εκδόθηκε το δεύτερο τεύχος της ψηφιακής μας εφημερίδας και του ηλεκτρονικού μας περιοδικού.

<http://schoolpress.sch.gr/specialreporters/?series=%CF%87%CF%81%CF%85%CF%83%CE%AC2>

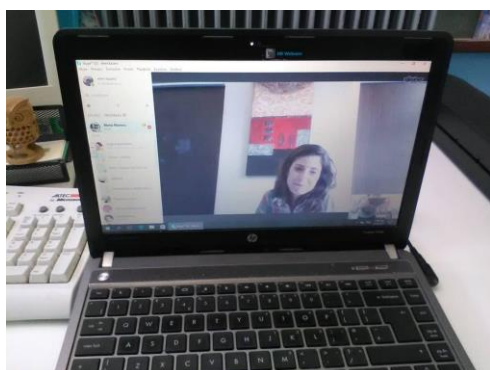


Σχήμα 8: Τηλεδιάσκεψη με τον κ. Παπαϊωάννου



Σχήμα 9: Ομαδική δραστηριότητα με βάση το βιβλίο «Τα αστέρια της Ευρώπης»

Τον πέμπτο μήνα όλα τα σχολεία ασχολήθηκαν με τον ρατσισμό και τον σχολικό εκφοβισμό. Έγιναν πολλές βιωματικές δράσεις με τη συνεργασία και τη συμμετοχή όλων των μαθητών. Έλαβε χώρα μία συνέντευξη από την σχολική ψυχολόγο του ΚΕΔΔΥ Καβάλας, κ. Μαίρη Μόνιου, (σχήμα 10), κατασκευάστηκε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι από το σχολείο της Καστοριάς με ήρωα ένα προσφυγόπουλο (σχήμα 11), διαβάστηκαν παραμύθια. Οι μαθητές από τον Εύοσμο διεξήγαγαν μία έρευνα και μοίρασαν ερωτηματολόγια τόσο στο σχολείο τους, όσο και στους μαθητές των υπόλοιπων συνεργαζόμενων σχολείων. Στο ερωτηματολόγιό τους απάντησαν συνολικά 83 μαθητές. Τον έκτο μήνα όλοι οι μαθητές ασχολήθηκαν με τα ήθη-έθιμα του Πάσχα.



Σχήμα 10: Τηλεδιάσκεψη με τη σχολική ψυχολόγο, κ. Μαίρη Μόνιου



Σχήμα 11: Αυτοσχέδιο επιτραπέζιο παιχνίδι με θέμα τους πρόσφυγες

Με την ολοκλήρωση των άρθρων του πέμπτου και του έκτου μήνα εκδόθηκε το τρίτο τεύχος της ψηφιακής μας εφημερίδας και του ηλεκτρονικού μας περιοδικού.

<http://schoolpress.sch.gr/specialreporters/?series=%CF%87%CF%81%CF%85%CF%83%CE%AC3>

Τον έβδομο μήνα οι μαθητές ασχολήθηκαν με τη γιορτή της μητέρας, τα ευρωπαϊκά παιχνίδια, την καθαριότητα των ακτών και τα ζώα προς εξαφάνιση. Ακολούθησε αξιολόγηση του προγράμματος και εκδόθηκε το τελευταίο τεύχος της ψηφιακής μας εφημερίδας και του ηλεκτρονικού μας περιοδικού.

<http://schoolpress.sch.gr/specialreporters/?series=%CF%87%CF%81%CF%85%CF%83%CE%AC4>

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

Πρόκειται για ένα έργο αποκλειστικά υλοποιημένο από μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Οι μαθητές εργάζονταν κυρίως σε ομάδες και ο ένας υποστήριζε τον άλλο. Ο ρόλος των εκπαιδευτικών ήταν κυρίως καθοδηγητικός και εμπνευστικός. Το ιδιαίτερο με αυτό το πρόγραμμα ήταν ότι οι μαθητές είχαν μεγάλη ηλικιακή διαφορά (6-12 χρονών), αλλά και διαφορετικές ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες (άλλοι μαθητές είχαν μαθησιακές δυσκολίες, άλλοι προβλήματα λόγου, άλλοι ανήκαν στο αυτιστικό φάσμα, άλλοι με νοητική υστέρηση κτλ). Αυτό ήταν μία πρόκληση για εμάς τους εκπαιδευτικούς, καθώς έπρεπε να βρούμε τρόπο να εντάξουμε όλους τους μαθητές σεβόμενοι τις ιδιαιτερότητές τους, αλλά και τα δυνατά τους σημεία (Καλαντζή-Αζίζι & Ζαφειροπούλου, 2010). Έτσι, οι μαθητές που δεν μπορούσαν να γράφουν έγιναν οι εικονογράφοι μας, οι σκιτσογράφοι μας, οι φωτογράφοι μας, ενώ όσοι έγραφαν έγιναν οι δημοσιογράφοι μας. Βέβαια, κατά τη διάρκεια του προγράμματος οι μαθητές αναλάμβαναν όλο και πιο σύνθετες δραστηριότητες, καθώς βελτιώνονταν τόσο μαθησιακά όσο και κοινωνικά.

Προκειμένου να διατηρούμε το ενδιαφέρον των μαθητών έγιναν πολλές δραστηριότητες τόσο εντός του σχολείου, όσο και εκτός (επισκέψεις) και κατασκευάστηκαν πολλά αυτοσχέδια επιτραπέζια παιχνίδια. Η χρήση των ΤΠΕ βοήθησε σημαντικά στο να προκαλέσουμε το ενδιαφέρον των μαθητών. Ένα ακόμη αξιοσημείωτο στοιχείο του προγράμματός μας ήταν οι συνεντεύξεις που πήραν οι μαθητές από ανθρώπους σε διάφορα σημεία της Ελλάδας (κυρίως διαδικτυακά, μέσω Skype). Π.χ. πήρανε συνέντευξη από συγγραφέα, από αρχαιολόγο, από κατοίκους, από ψυχολόγο, από πωλητές κτλ. Το ηλεκτρονικό μας περιοδικό ονομάστηκε special reporters. Το όνομά του αποφασίστηκε από κοινού από όλους τους εκπαιδευτικούς. Η ψηφιακή μας εφημερίδα ονομάστηκε από τους μαθητές ως "Τα Χρυσά Μολύβια".

ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΕΑ ΥΛΗ

Το πρόγραμμά μας πραγματοποιήθηκε εντός σχολικού προγράμματος και το έργο συνδέθηκε ανάλογα και με τη θεματική του κάθε τεύχους του περιοδικού μας με το μάθημα της Γλώσσας (π.χ. συγγραφή κειμένων-διόρθωση κειμένων τηρώντας γραμματικούς και συντακτικούς κανόνες), της Ιστορίας (π.χ. μελέτη της ιστορίας του τόπου μας για τη συγγραφή τουριστικού οδηγού), τη Γεωγραφία (π.χ. γνωρίζοντας που βρίσκονται στο χάρτη οι συνεργάτες των συνεργαζόμενων σχολείων), την πληροφορική καθώς χρησιμοποιήθηκαν από τους μαθητές τα ΤΠΕ, τη γυμναστική καθώς κάναμε δραστηριότητες προσανατολισμού στο χώρο (ημέρα Ατόμων με Αναπηρία) καθώς και με το μάθημα των εικαστικών (δημιουργία κατασκευών, ζωγραφίες, κτλ.). Οι στόχοι για τους μαθητές, όπως έχει προαναφερθεί ήταν να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους όσον αφορά στο επάγγελμα του δημοσιογράφου, να ενημερωθούν για τα διαφορετικά είδη εφημερίδων (ηλεκτρονική και έντυπη), να ενημερωθούν για τα ήθη και έθιμα των περιοχών στις οποίες βρίσκονται τα συνεργαζόμενα σχολεία, να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τα πολιτιστικά δρώμενα διαφόρων χρονικών περιόδων και να εκφραστούν δημιουργικά μέσω διαφόρων τεχνών. Οι μαθητές εργάζονταν σε ομάδες 2-4 ατόμων. Η συμμετοχή σε ομάδα βοήθησε τους μαθητές να μάθουν να συνεργάζονται από κοινού προκειμένου να πετύχουν κάτι (π.χ. συνεργασία για τη συγγραφή παραμυθιού, δημιουργία επιτραπέζιου παιχνιδιού, κ.ά.). Πρώτα γινόταν συζήτηση για τη σχετική θεματολογία και έπειτα συνεργάζονταν για τη συγγραφή των άρθρων, τη δημιουργία αφισών, τη δημιουργία κατασκευών με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού. Επίσης, δίνονταν αρκετές φορές και μεμονωμένη εργασία-έρευνα σε μαθητές (π.χ. να αναζητήσουν στο σπίτι πληροφορίες για κάποια θεματική).

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΣΧΟΛΕΙΩΝ

Η επικοινωνία ανάμεσα σε εμάς τους εκπαιδευτικούς γινόταν μέσω τηλεδιασκέψεων, μέσω του φόρουμ του twinspace και μέσω μιας κλειστής ομάδας που δημιουργήσαμε για τους σκοπούς του έργου (etwinning μικροί δημοσιογράφοι εν δράσει). Επίσης, μιλούσαμε πολύ συχνά μεταξύ μας και τηλεφωνικά. Γενικά έχουμε να πούμε πως η μεταξύ μας επικοινωνία και συνεργασία ήταν πολύ συχνή και ουσιαστική. Δεν υπήρχε διαφορά ως προς

τις πρωτοβουλίες και τις αρμοδιότητες ανάμεσα στις ιδρύτριες και διαχειρίστριες του έργου και τα υπόλοιπα μέλη. Ανταλλάσσαμε πολύ συχνά ιδέες και υλικό και ο ένας βοηθούσε και υποστήριζε τον άλλο. Παραδείγματα χάριν κάθε φορά που εκδίδαμε ένα νέο τεύχος την προώθησή του την αναλάμβανε κι άλλος εκπαιδευτικός (εναλλάξ). Εξαιρετική συνεργασία είχαν μεταξύ τους και οι μαθητές. Σχεδόν όλες οι δραστηριότητες ήταν ομαδο-συνεργατικές τόσο για τους μαθητές του ίδιου σχολείου, όσο και των υπολοίπων. Η επικοινωνία τους γινόταν τόσο μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας του twinspace (twinmail, profil), όσο και μέσω τηλεδιασκέψεων. Επίσης, έστελναν μέσω ταχυδρομείου κάρτες και κατασκευές. Ακόμα, αρκετά άρθρα τα συνέγραφαν δύο ομάδες μαθητών από δύο διαφορετικά σχολεία.

ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Χρησιμοποιήθηκε το twinspace (ημερολόγιο έργου), skype και η κλειστή ομάδα στο facebook για ανταλλαγή απόψεων, ιδεών και δημιουργία κοινών δραστηριοτήτων μεταξύ των συνεργατών. Χρησιμοποιήθηκε το twinmail από τους μαθητές. Χρησιμοποιήθηκε το tagxedo για τη δημιουργία συννεφώλεξου για ευχές, το monie maker για τη δημιουργία των βίντεο των δραστηριοτήτων, το slideshare και το facebook για την ανάρτηση πληροφοριών σχετικές με το πρόγραμμα καθώς και υλικό του προγράμματος. Το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο όπου διαμορφώσαμε την ιστοσελίδα του ηλεκτρονικού περιοδικού μας. Μέσα από την ιστοσελίδα ο επισκέπτης πέρα από τα ενδιαφέροντα άρθρα που μπορεί να διαβάσει μπορεί να κατεβάσει και να εκτυπώσει όλα τα παιχνίδια, κουίζ που έχουμε φτιάξει. Μέσω YouTube είδαμε ενημερωτικά βίντεο, εκπομπές, παραμύθια σχετικά με την εκάστοτε θεματική των τευχών του περιοδικού μας. Χρησιμοποιήθηκε το tricider για ψηφοφορία, το padlet για τις ευχές μας. Επίσης, μέσω του titanpad έγινε η συγγραφή του παραμυθιού μας. Τέλος, μέσω του google drive δημιουργήσαμε ένα ερωτηματολόγιο-έρευνα για το τρίτο τεύχος του περιοδικού μας.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ, ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Είμαστε απόλυτα ευχαριστημένες με την έκβαση του έργου μας. Εμείς οι εκπαιδευτικοί γνωρίσαμε και συνεργαστήκαμε με νέους συναδέλφους από άλλα σχολεία της Ελλάδας, ανταλλάξαμε ιδέες, μάθαμε καινούρια πράγματα. Την ίδια αίσθηση έχουν και οι γονείς και οι μαθητές. Νιώθουν πολύ περήφανοι για όσα κατόρθωσαν. Ήταν μια ευκαιρία να αποδείξουν οι μαθητές μας πως μπορούν να τα καταφέρουν, μπορούν να γράψουν, μπορούν να κατασκευάσουν, μπορούν να πάρουν συνεντεύξεις, Αυξήθηκε η αυτοεκτίμηση και η αυτοπεποίθηση των μαθητών μας. Δεν μπορούμε να περιγράψουμε τη χαρά και την περηφάνια που ένιωθαν όταν μοίραζαν ή ανακοίνωναν τα νέα τεύχη της εφημερίδας και του περιοδικού. Απέκτησαν νέους φίλους και τους άρεσε πολύ που χρησιμο-ποίησαν τις νέες τεχνολογίες στην τάξη. Το έργο μας αποτέλεσε ευκαιρία να ανοίξει το σχολείο προς την ευρύτερη κοινωνία. Έγιναν εκδηλώσεις παρουσίασης του προγράμματος σε διάφορες περιοχές, Το πρόγραμμά μας παρουσιάστηκε και μέσω τοπικής εφημερίδας. Τα τεύχη του περιοδικού μας αναρτήθηκαν στο facebook αλλά και σε διάφορες ιστοσελίδες (π.χ. σε ιστοσελίδα Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, σε μπλογκ σχολείων κτλ.) Το πρόγραμμά μας παρουσιάστηκε επίσης σε μία ημερίδα και το παρακολούθησαν εκπαιδευτικοί από διάφορα σχολεία και περιοχές). Μάλιστα, παρουσιάστηκε και στο 2ο μαθητικό συνέδριο Καστοριάς και στο 1ο Φεστιβάλ Παιχνιδιού Καβάλας. Για το έργο μας ενημερώθηκαν επίσης οι σχολικοί σύμβουλοι των περιοχών μας. Επιπλέον, πολύ σημαντική ήταν η δυνατότητα που δώσαμε μέσω του διαδικτύου να γίνονται συνδρομητές άτομα από όλη την Ελλάδα. Έτσι, φτάσαμε σε σημείο να έχουμε περίπου 150 συνδρομητές από όλη την Ελλάδα, οι οποίοι εντελώς ΔΩΡΕΑΝ λάμβαναν στο προσωπικό τους email τα νέα τεύχη του περιοδικού. Πιστεύουμε πως με τη συγκεκριμένη μορφή του περιοδικού μας ίσως να είναι και το μοναδικό αυτή τη στιγμή που υπάρχει στο διαδίκτυο και είμαστε πολύ περήφανοι γι' αυτό (δηλαδή ηλεκτρονικό περιοδικό μόνο με μαθητές από τμήματα ένταξης και με τη συνεργασία τμημάτων ένταξης από διαφορετικές περιοχές της Ελλάδας).

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Μπορείτε να αναζητήσετε πληροφορίες από τις δραστηριότητες που έλαβαν χώρα κατά τη διάρκεια του προγράμματός μας στους παρακάτω συνδέσμους:

<https://www.youtube.com/watch?v=-tBpw1c7pCI&t=21s>
<https://www.youtube.com/watch?v=EC1EvA6qp98&t=2s>
<https://www.youtube.com/watch?v=L7f0QAzKEJ8&t=1s>
<https://www.youtube.com/watch?v=Q-wNTHOYJJM&t=5s>
<https://www.youtube.com/watch?v=IcUTFdBUzkw>

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Καζάρα, Ε. (2015). *5 ημέρες σιωπής*. Εκδόσεις Σαΐτα.
- Καλαντζή-Αζίζι, Α. & Ζαφειροπούλου, Μ. (2010). *Προσαρμογή στο σχολείο. Πρόληψη και αντιμετώπιση δυσκολιών*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Παπαϊωάννου, Θ. (2014). *Τα αστέρια της Ευρώπης*. Αθήνα: Αντιπροσωπεία της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην Ελλάδα.
- Σπαντιδάκης, Ι. (2004). *Προβλήματα παραγωγής γραπτού λόγου παιδιών σχολικής ηλικίας. Διάγνωση, αξιολόγηση, αντιμετώπιση*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Χριστοδούλου, Π. (2008). *Ο Ναβίντ δεν ήρθε για διακοπές*. Αθήνα: Εκδόσεις Κέδρος.
- Goleman, D. (1996). *Η συναισθηματική νοημοσύνη. Γιατί το «EQ» είναι πιο σημαντικό από το «IQ»*; Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Gottman, J. (2000). *Η συναισθηματική νοημοσύνη των παιδιών. Πώς να μεγαλώσουμε παιδιά με συναισθηματική νοημοσύνη: Ένα πρακτικός οδηγός για γονείς*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Πολιτιστικά Προγράμματα και Ρομποτική: «Αποτυπώνοντας πολιτιστικά μνημεία με ρομπότ»

Ευφροσύνη Κωσταρά¹, Νικόλαος Γιαννακόπουλος²

¹Εκπαιδευτικός ΠΕ02, Δρ Νεοελληνικής Φιλολογίας - Θεατρολογίας,
Υπεύθυνη Πολιτιστικών Θεμάτων ΔΔΕ Αχαΐας
frinikostara@gmail.com

²Εκπαιδευτικός ΠΕ19, ΜΔΕ «Σπουδές στην εκπαίδευση» ΕΑΠ
3^ο ΓΕΛ Πάτρας
gianakop@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η εργασία παρουσιάζει ένα καινοτόμο συνεργατικό πρόγραμμα με τη χρήση των ΤΠΕ που πραγματοποιήθηκε από ομάδα μαθητών και εκπαιδευτικών του 3^{ου} ΓΕΛ Πάτρας στο πλαίσιο Πολιτιστικού Προγράμματος της ΔΔΕ Αχαΐας, στη διάρκεια του οποίου υλοποιήθηκαν καινοτόμες δραστηριότητες με χρήση διαφόρων ρομπότ τύπου CNC και 3D printer. Ειδικότερα αναπτύχθηκαν τεχνικές με εφαρμογές ελεύθερων λογισμικών από το διαδίκτυο, που μετέτρεψαν τη φυσική εικόνα των μνημείων σε ειδική ψηφιακή μορφή, κατάλληλη για χρήση από τα CNC. Ακολούθως, με τη χρήση ανάλογων ρομπότ έγινε αποτύπωση της εικόνας πάνω σε διάφορα υλικά, όπως μονωτικό υλικό dow, ξύλο και κέλυφος αυγού, άλλοτε με χάραξη τρυπανιού και άλλοτε με ζωγραφική και χρήση μαρκαδόρου, παράγοντας ένα ενδιαφέρον εικαστικό αποτέλεσμα. Το όλο project, που αποτελεί συνδυασμό τέχνης και τεχνολογίας, παρουσιάζει μια πρόταση για κατασκευή CNC μηχανών χαμηλού κόστους με βοήθεια 3D printer. Η συγκεκριμένη εφαρμογή των μηχανών-ρομπότ συνδυάζει τη χρήση Νέων Τεχνολογιών με άλλα επιστημονικά πεδία, όπως Ιστορία, Εικαστικά, Μαθηματικά, Φυσικές Επιστήμες, συμβάλλοντας στη διαθεματική προσέγγισή τους μέσα από την ομαδοσυνεργατική, βιωματική μάθηση. Παράλληλα, διευρύνει τις προοπτικές των Πολιτιστικών Προγραμμάτων, ενώ θα μπορούσε να επεκταθεί ως συνεργασία και μεταξύ μαθητών διαφορετικών χωρών με αντικείμενο την αποτύπωση πολιτιστικών μνημείων της χώρας τους με τη χρήση ρομπότ.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Πολιτιστικά Προγράμματα, μνημεία, ρομποτική, CNC μηχανές, 3D printer.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα Προγράμματα Πολιτιστικών Θεμάτων (Π.Π.Θ.) αποτελούν καινοτόμες παιδαγωγικές εφαρμογές και συνιστούν μια δημιουργική διαδικασία που έχει ως στόχο την καλλιέργεια της αισθητικής αντίληψης, της έκφρασης, της δημιουργικότητας και της συνεργασίας μαθητικών ομάδων και σχολείων μέσα από την έρευνα, τη μελέτη, την ανάδειξη, την προώθηση και παραγωγή στοιχείων πολιτισμού. Ανήκουν στα προαιρετικά Προγράμματα Σχολικών Δραστηριοτήτων (βλ. υπ' αριθμ. 170596/ΓΔ4/13-10-2016 εγκύκλιο ΥΠΠΕΘ) και συμβάλλουν στην ανάπτυξη της διαθεματικότητας, της διαπολιτισμικότητας, της ομαδοσυνεργατικής και βιωματικής μάθησης (Γραμματάς & Τζαμαργιάς, 2004), δημιουργώντας προοπτικές εμπλουτισμού του θεσμού του σχολείου μέσα από ένα διευρυμένο πλαίσιο δράσεων και εναλλακτικών εκπαιδευτικών και παιδαγωγικών προσεγγίσεων. Ειδικότερα, στο πλαίσιο των Π.Π.Θ. οργανώνονται πολιτιστικές εκδηλώσεις, αναπτύσσονται εργαστήρια (θεατρικά, μουσικά, χορευτικά, εικαστικά κ.ά.), δημιουργούνται λέσχες φιλιαναγνωσίας, φωτογραφίας και ντοκιμαντέρ, εκδίδονται μαθητικές εφημερίδες και περιοδικά με θέματα λαογραφικά, ιστορικά ή επιστημονικά, δράσεις στις οποίες η εμπλοκή

και η χρήση εφαρμογών των Τ.Π.Ε. μπορεί να είναι πολυποίκιλη (Μπαγάκης, 2000, 2001, Σπυροπούλου κ.ά., 2007).

Τα Π.Π.Θ. διέπονται από γνωρίσματα που τα καθιστούν ιδιαίτερα πρόσφορα για καινοτόμα παιδαγωγικά εγχειρήματα, καθώς υπάρχει ελευθερία στην επιλογή του θέματος και σχεδιάζονται σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες κάθε σχολικής ομάδας, ενώ μπορούν να επεκταθούν σε δίκτυα σχολείων που ασχολούνται με την επεξεργασία και διερεύνηση κάποιου κοινού θέματος. Με την εξακτίωση των δραστηριοτήτων σε ετερογενή και διαπλεκόμενα πεδία ενεργοποιούνται διαφορετικοί τύποι νοημοσύνης (Gardner, 1993) και δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να εκφράσουν με ποικίλους τρόπους απόψεις και ιδέες, απελευθερώνοντας τη συναισθηματική πλευρά της αντίληψής τους (Wang, 2001: 90-94). Τα Πολιτιστικά Προγράμματα αποτελούν, έτσι, χώρους ανάπτυξης ατομικών κλίσεων και ιδιαίτερων δεξιοτήτων των μαθητών, καθώς η εκπαιδευτική διαδικασία προσαρμόζεται στη διαφορετική παραγωγική ιδιοσυγκρασία (productive idiosyncrasy), στις ανάγκες και στον τρόπο μάθησης κάθε μαθητή (Eisner, 1991), ενώ συγχρόνως στηρίζουν τον εκπολιτισμό της εκπαίδευσης, την πραγματική πρόταξη δηλαδή του πολιτισμού ως ανθρώπινης κατάκτησης έναντι της μηχανικής αναπαραγωγής γνώσεων.

Στη σύγχρονη εκπαιδευτική πραγματικότητα τα Πολιτιστικά Προγράμματα αποτελούν συχνά τόπους ανατροπών και παρεμβάσεων αλλά και ανανεωτικών προτάσεων στην καθημερινότητα του σχολείου, ανοίγοντας νέες προοπτικές στην εξέλιξή του (Γραμματάς, 2016). Το παράδειγμα της εφαρμογής της εκπαιδευτικής ρομποτικής σε Πολιτιστικά Προγράμματα για την αποτύπωση πολιτιστικών μνημείων συνιστά μια καινοτόμα και πρωτότυπη διαδικασία που συνδυάζει τη χρήση Νέων Τεχνολογιών με άλλα επιστημονικά πεδία, όπως την Ιστορία, τα Εικαστικά, τα Μαθηματικά, τις Φυσικές Επιστήμες.

Η εκπαιδευτική ρομποτική αποτελεί ένα νέο σχετικό εργαλείο διδακτικής προσέγγισης μαθημάτων που σχετίζονται με τις επιστήμες, την πληροφορική, τη μηχανική, την τέχνη κ.λπ. Συνδυάζει στοιχεία ανάπτυξης λογισμικού, τεχνητής νοημοσύνης, μηχανολογίας, μελέτης της ανθρώπινης συμπεριφοράς κ.λπ., συμβάλλοντας ταυτόχρονα στην ανάπτυξη της υπολογιστικής σκέψης, της δημιουργικότητας και άλλων δεξιοτήτων, ενώ δίνει στους μαθητές τη δυνατότητα να προσεγγίσουν με ελκυστικό τρόπο τα γνωστικά αντικείμενα του σχολείου (Johnson, 2015: 40-41). Ουσιαστικά, τα εκπαιδευτικά ρομπότ είναι μικρές, ευκολόχρηστες συσκευές που προγραμματίζονται και μπορούν να επιτελούν διάφορες λειτουργίες. Η αποτύπωση πολιτιστικών μνημείων με ρομπότ, η αναπαράσταση ιστορικών και μυθολογικών γεγονότων (π.χ. η έξοδος από το λαβύρινθο του Μινώταυρου, η επιστροφή του Οδυσσέα, η μάχη του Μαραθώνα, η ναυμαχία της Σαλαμίνας, η πορεία του Μ. Αλεξάνδρου κ.λπ.) ή ακόμα η δημιουργία έργων τέχνης με χρήση της ρομποτικής αποτελούν μερικές μόνο από τις εφαρμογές που μπορούν να υλοποιηθούν στο πλαίσιο Πολιτιστικών Προγραμμάτων (Μπούνια, 2008, Eisner, 2002).

ΠΟΡΕΙΑ - ΣΤΑΔΙΑ ΤΟΥ PROJECT

Το σχολικό έτος 2016-17 εκπονήθηκε από ομάδα μαθητών και εκπαιδευτικών του 3^{ου} ΓΕΛ Πάτρας Πολιτιστικό Πρόγραμμα με τον τίτλο «Αποτυπώνοντας πολιτιστικά μνημεία με ρομπότ», στη διάρκεια του οποίου υλοποιήθηκαν καινοτόμες δραστηριότητες με χρήση ρομπότ τύπου CNC και 3D printer.

Οι βασικότεροι εκπαιδευτικοί στόχοι που τέθηκαν στο συγκεκριμένο Πρόγραμμα ήταν:

- ✓ Η απόκτηση γνώσεων από τους μαθητές για πολιτιστικά μνημεία της πόλης μέσα από την παρατήρηση και την έρευνα, σχετικά με την ιστορία τους, τον τρόπο κατασκευής, την αρχιτεκτονική τους.
- ✓ Η ικανότητα χρήσης και εφαρμογής των Νέων Τεχνολογιών (υπολογιστές, προγραμματισμός) μέσα από την ψηφιοποίηση της εξωτερικής μορφής ενός μνημείου, ώστε να είναι διαθέσιμη για αναπαραγωγή από ένα ρομπότ είτε σαν σχήμα που αυτό θα ζωγραφίζει είτε σαν τρισδιάστατο αντικείμενο που θα σκαλίζει ή θα κατασκευάζει.
- ✓ Η ενεργή εμπλοκή μαθητών και εκπαιδευτικών στη μεθοδολογία απόκτησης γνώσης σε διαφορετικά στάδια, αυτόνομα μεταξύ τους, ώστε να μην αποτελεί μονότονη διαδικασία και να επιτρέπει την ανάδειξη των διαφορετικών ταλέντων κάθε μαθητή.

Ειδικότερα το συγκεκριμένο project περιελάμβανε αρχικά παρατήρηση και συλλογή στοιχείων για τα μνημεία (κείμενα, φωτογραφίες, αρχιτεκτονικά σχέδια). Ακολούθησε αξιολόγηση και επιλογή πληροφοριών τόσο για τη γενική περιγραφή τους (κείμενα, φωτογραφίες, video) όσο και για την ειδική ψηφιακή τους αναπαράσταση (διαστάσεις, σχέδιο, αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά). Στη συνέχεια παρήχθη υλικό για τη σύνταξη μπροσούρας-φυλλαδίου, βασιζόμενης στα κείμενα, τις φωτογραφίες κ.λπ. Οι μαθητές συνέχισαν με την ψηφιοποίηση των μνημείων με κατάλληλα προγραμματιστικά εργαλεία τόσο σε 3D μορφή όσο και σε επίπεδες συντεταγμένες (Autodesk, 2014) με χρήση ανοικτού λογισμικού, καταλήγοντας στην αναπαράστασή τους από το ρομπότ, δημιουργώντας ένα νέο έργο τέχνης (Vectric, 2013).

Η συμμετοχή των μαθητών στο Πρόγραμμα δεν αφορούσε το ίδιο αντικείμενο για όλους. Κάθε μαθητής ασχολήθηκε με τον τομέα που ο ίδιος επέλεξε βάσει των ενδιαφερόντων του και ανάλογα με το πού θα μπορούσε να αποδώσει περισσότερο. Οι μαθητές, έτσι, χωρίστηκαν σε ομάδες με διαφορετικά αντικείμενα διερεύνησης και δράσης. Άλλοι ασχολήθηκαν με τη συλλογή πληροφοριών για το μνημείο, άλλοι με την αναζήτηση και εγκατάσταση των λογισμικών, άλλοι με την ψηφιοποίηση κάποιου αρχείου εικόνας και μετατροπή της σε κώδικα CNC, άλλοι με την φωτογράφιση και λήψη video, άλλοι με τη συγγραφή διαφανειών και παρουσίασής τους στο κοινό. Τέλος, ορίστηκε μια ομάδα για την εκπόνηση «ζωντανών πειραμάτων – επιδείξεων» στο κοινό με χρήση των CNC μηχανών, τα οποία παρουσιάστηκαν σε φεστιβάλ που οργανώθηκε από την Υπεύθυνη Πολιτιστικών Θεμάτων στο Σκαγιοπούλειο Ίδρυμα Πάτρας.

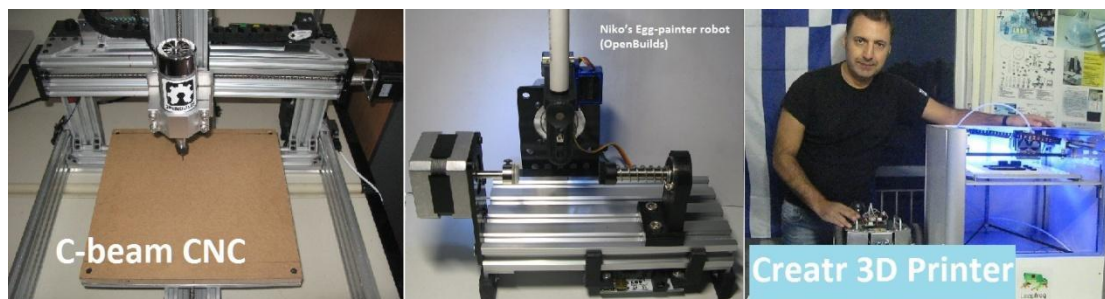
Ειδικότερα τα αποτελέσματα και οι εφαρμογές του Προγράμματος παρουσιάστηκαν από τους μαθητές στο Τριήμερο Πολιτιστικό Φεστιβάλ της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Αχαΐας (25-27/06/2017), που διοργανώθηκε από τη Δομή των Πολιτιστικών Θεμάτων της ΔΔΕ Αχαΐας και τον Πολιτιστικό Οργανισμό του Δήμου Πατρέων στο Πλαίσιο του Διεθνούς Φεστιβάλ της Πάτρας. Στο Φεστιβάλ, στο οποίο συμμετείχαν 30 σχολεία και παρουσιάστηκαν δράσεις από Πολιτιστικά Προγράμματα, στα οποία έλαβαν μέρος συνολικά 85 εκπαιδευτικοί και 835 μαθητές, έγινε αναλυτική παρουσίαση όλης της διαδικασίας του project και επιτόπια επίδειξη σχεδιασμού μνημείου με ρομπότ που είχε προγραμματιστεί να αποτυπώσει ζωντανά στο κοινό τον Ι. Ν. Αγ. Ανδρέου Πάτρας και το Σκαγιοπούλειο Ίδρυμα πάνω σε κέλυφος αυγού και σε επιφάνεια ξύλου.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ – ΠΡΟΤΑΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Μια περιγραφή του υλικού (hardware) και του λογισμικού (software) που χρησιμοποιήθηκε στο συγκεκριμένο project, η οποία αποτελεί και πρόταση (χωρίς να είναι δεσμευτική σε όλα τα σημεία) για υλοποίηση παρόμοιων προγραμμάτων και δραστηριοτήτων είναι η παρακάτω:

A. Όσον αφορά το υλικό (hardware) για την κατασκευή των ρομπότ CNC ακολουθήθηκε η φιλοσοφία που προτείνεται από το OpenBuilds.com. Τα υλικά που προσφέρει η συγκεκριμένη εταιρία-site δίνονται και σε 3D μορφή μέσα στο site, οπότε μπορεί κανείς να «κτίσει» πρώτα εύκολα και εικονικά το ρομπότ που θέλει να κατασκευάσει με χρήση κάποιου 3D λογισμικού. Προτείνεται -και χρησιμοποιήθηκε στη συγκεκριμένη εργασία- το SketchUP, το οποίο είναι δωρεάν και μπορεί να βρει κάποιος στη σελίδα <http://www.sketchup.com/>. Ο χρήστης μπορεί να υπολογίσει με κάθε λεπτομέρεια το κόστος των υλικών που θα διαλέξει και μετά να προχωρήσει στην υλοποίηση και κατασκευή. Εάν μάλιστα το εργαστήριο διαθέτει και έναν 3D Printer, τότε τα πράγματα είναι ακόμα πιο ευνοϊκά από την άποψη ότι δίνεται η δυνατότητα να τυπωθούν εξαρτήματα για την ολοκλήρωση ή βελτίωση του ρομπότ (Colegrove, 2014).

Συνοψίζοντας, η λίστα των ρομπότ που χρησιμοποιήθηκαν στο συγκεκριμένο project είναι:



Σχήμα 1: Τα τρία ρομπότ που χρησιμοποιήθηκαν στο Πολιτιστικό Πρόγραμμα με τον τίτλο «Αποτυπώνοντας πολιτιστικά μνημεία με ρομπότ»

- CNC C-beam -με κάποιες τροποποιήσεις και βελτιώσεις- (Σχήμα 1α). Το ρομπότ αυτό μπορεί να κατασκευαστεί με υλικά και οδηγίες που δίνονται στη διεύθυνση <https://goo.gl/tvBzMy>. Το συγκεκριμένο CNC προτείνεται, γιατί είναι πλήρως συμβατό με το Arduino, το οποίο είναι αρκετά διαδεδομένο, καθώς και με πλήθος από άλλες πλακέτες και συστήματα ελέγχου που μπορεί να βρει κανείς στο εμπόριο (Albert, 2010: 27-33).
- Niko's Egg-painter robot (OpenBuilds). (Σχήμα 1β). Το ρομπότ αυτό αποτελεί σχεδιασμό και συνεισφορά ενός εκ των συγγραφέων της εργασίας στην κοινότητα του OpenBuilds. Το μικρό αυτό CNC ρομπότ μπορεί να ζωγραφίζει πάνω σε αυγά και σφαιρικές επιφάνειες. Μπορεί να αναπαραχθεί από τον καθένα σύμφωνα με τις οδηγίες: <https://goo.gl/cF5eEa>.
- Creatr Leapfrog 3D Printer <https://www.lpfrg.com/>. (Σχήμα 1γ). Πρόκειται για τρισδιάστατο εκτυπωτή που χρησιμοποιήθηκε ως βοηθητικό μέσο για την κατασκευή των δύο παραπάνω CNC μηχανών. Η επιλογή και του 3D Printer είναι ελεύθερη, αλλά παίζει ουσιαστικό ρόλο για την κατασκευή των CNC και παρά το οποιοδήποτε κόστος του τελικά μειώνει σημαντικά το συνολικό κόστος ενός τέτοιου project, αφού μας δίνει τη δυνατότητα κατασκευής δικών μας εξαρτημάτων για τα μηχανήματα που θα δημιουργήσουμε.

B. Όσον αφορά τα λογισμικά (software) που χρησιμοποιήθηκαν είναι όσα προτείνονται στη συνέχεια, χωρίς και πάλι να είναι δεσμευτικά, καθώς την ίδια εργασία μπορούν να κάνουν και πολλά άλλα (Αλιμήσης, 2008). Σημασία δεν έχουν τόσο τα λογισμικά αυτά καθαυτά, όσο η εργασία που επιτελούν και η σειρά που τα χρησιμοποιούμε με τις ομάδες μαθητών μας, προκειμένου να μετατρέψουμε μία εικόνα σε μορφή κατάλληλη για διαχείριση από ρομπότ τύπου CNC (Vectric, 2013).

- Inkscape: χρήσιμο για μετατροπή εικόνας σε διανυσματική μορφή (από.JPG σε.SVG) (βλ. <https://inkscape.org/en/>).
- Makercam: μετατρέπει τη διανυσματική εικόνα σε G-κώδικα (αρχεία τύπου NC), τον οποίο χειρίζονται οι CNC μηχανές. Η μετατροπή από SVG σε NC γίνεται on-line στο <http://www.makercam.com/>, χωρίς να είναι απαραίτητο να εγκατασταθεί και να τρέξει makercam τοπικά στον υπολογιστή.
- GrblPanel: το πιο απλό ελεύθερο και ανοικτό πρόγραμμα που συνεργάζεται με CNC μηχανές, το οποίο προτείνεται και από το OpenBuilds.com (βλ. <https://github.com/gerritv/Grbl-Panel>).

Παρατίθεται ακολούθως λεπτομερέστερη περιγραφή των βημάτων που μπορούν να ακολουθηθούν για τη χρήση των δύο πρώτων λογισμικών:

- Επιλέγουμε την επιθυμητή εικόνα και την αποθηκεύουμε σε μορφή.JPG.
- Χρησιμοποιούμε το ελεύθερο λογισμικό Inkscape και κάνουμε εισαγωγή την εικόνα μας (File, Import).
- Στο επάνω μέρος της γραμμής εργαλείων επιλέγουμε τις μονάδες μέτρησης της εικόνας (σε cm) καθώς και το μέγεθος, στο οποίο θέλουμε να την κατασκευάσει το μηχάνημα, λαμβάνοντας πάντα υπόψη μας και τα όρια μεγέθους που μπορεί να

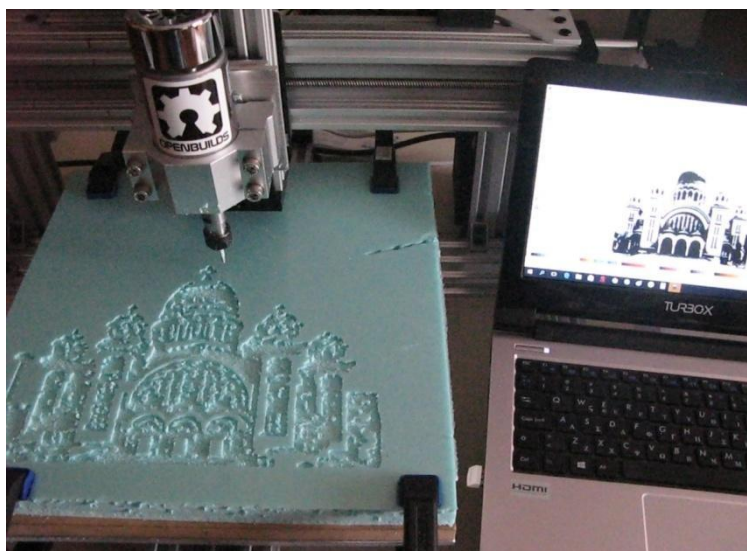
κατασκευάσει το ρομπότ που διαθέτουμε (στη δική μας περίπτωση τα όρια του μηχανήματος είναι περίπου $W=32$ cm και $H=26$ cm (Width: πλάτος, Height: ύψος).

- Κατόπιν επιλέγουμε από το μενού Path την επιλογή Trace Bitmap (Shift+Alt+B) και πατάμε Ok. Τότε θα εμφανιστεί μια ασπρόμαυρη εικόνα επάνω στην αρχική μας. Καλό είναι σε αυτό το βήμα να έχουμε ενεργοποιήσει την προεπισκόπηση (Preview).
- Επιλέγουμε την αρχική εικόνα, πατάμε δεξί κλικ και τη σβήνουμε πατώντας Delete, ώστε να παραμείνει μόνο η ασπρόμαυρη.
- Αποθηκεύουμε ως όνομα αρχείου.SVG (π.χ. test.SVG).
- Στο επάνω μέρος της γραμμής εργαλείων μετακινούμε με τα X και Y, ώστε να ορίσουμε το zero point (σημείο μηδέν) του μηχανήματος μας, αποθηκεύουμε και κλείνουμε το Inkscape.
- Πηγαίνουμε στο Internet και ανοίγουμε το λογισμικό Makercam στη διεύθυνση <http://www.makercam.com/>.
- Στην επιλογή File πατάμε Open SVG file και ανοίγουμε αρχείο test.SVG, που είχαμε δημιουργήσει στα προηγούμενα βήματα.
- Μπορούμε να κάνουμε κατάλληλο zoom με τα κουμπιά + και - πάνω δεξιά, ώστε να έχουμε εποπτεία ολόκληρης της οθόνης.
- Κατόπιν στο μενού Edit πατάμε Edit Preferences και στο κουτί SVG Import Default Resolution (px/inch) βάζουμε την τιμή 90, που είναι η κατάλληλη τιμή για το Inkscape. Όλες οι υπόλοιπες τιμές είναι εντάξει και πατάμε Ok.
- Στη συνέχεια πηγαίνουμε στο μενού CAM και επιλέγουμε follow path operation.
- Στο tool diameter βάζουμε τη διάμετρο του τρυπανιού που χρησιμοποιούμε (π.χ. 0.06) και το βάθος χάραξης (πχ. -0.05) [safety height (0.2)· step down (0.025)· feederate (in/minute) 40 και plunge rate (in/minute) 20] και πατάμε Ok. Σε αυτό το βήμα πρέπει να επιλέγουμε το κατάλληλο εργαλείο σκαλίσματος και τον ορθό χειρισμό του, ανάλογα με το υλικό και το αποτέλεσμα που θέλουμε να επιτύχουμε (Albert, 2010: 50-55).
- Κατόπιν πηγαίνουμε ξανά στο μενού CAM και επιλέγουμε calculate all.
- Ακολουθώντας πάμε και πάλι στο μενού CAM και επιλέγουμε export G-code. Επιλέγουμε το path που έχει βγάλει και πατάμε το κουμπί Export Selected Toolpaths.
- Μας ζητείται να δώσουμε όνομα στο αρχείο και δίνουμε (π.χ. San_Andreas_test.NC). Το αρχείο τώρα είναι έτοιμο για χρήση και αποτύπωση στο CNC μηχανήμα που έχουμε στη διάθεσή μας.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΑΠΟΤΥΠΩΣΗΣ ΜΝΗΜΕΙΩΝ

Ακολουθεί παρουσίαση παραδειγμάτων αποτύπωσης δύο διαφορετικών μνημείων με χρήση των ρομπότ, των λογισμικών και της μεθόδου που περιγράψαμε παραπάνω.

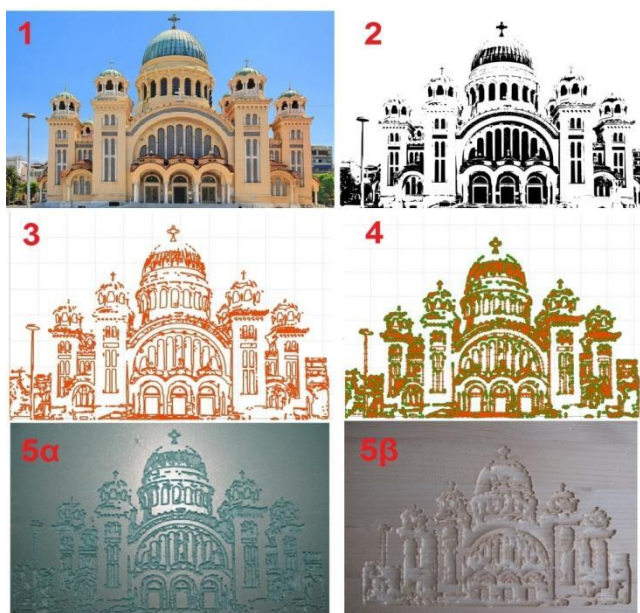
- ✓ **Πρώτο παράδειγμα:** η αποτύπωση Ι.Ν. Αγίου Ανδρέα Πάτρας για χάραξη με το CNC C-Beam σε Dow (Σχήμα 2) ή σε ξύλο (Σχήμα 4-1).



Σχήμα 2: Το ρομπότ CNC C-Beam συνδεδεμένο με υπολογιστή, σκαλίζει την εικόνα του Ι. Ν. Αγίου Ανδρέα Πάτρας πάνω σε μονωτικό υλικό dow.

Η μετατροπή της εικόνας έχει τα παρακάτω στάδια:

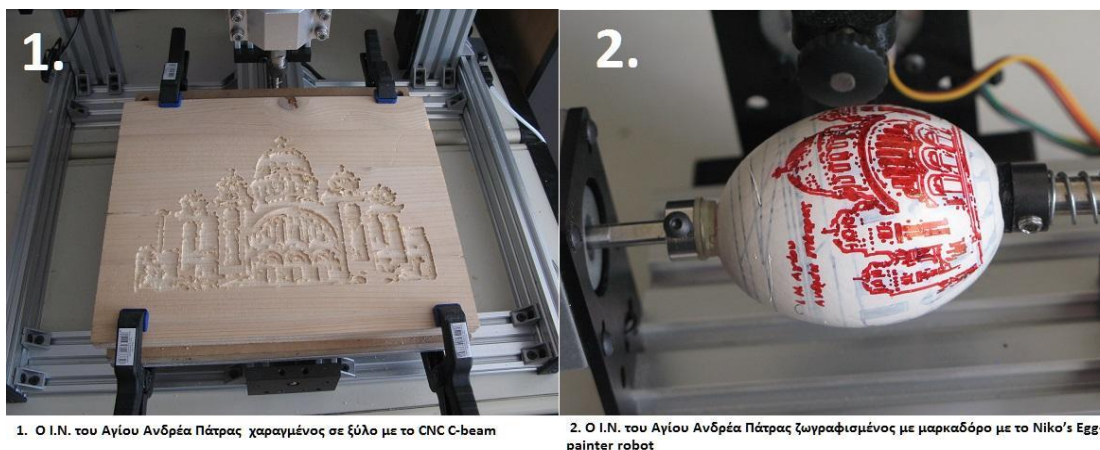
- Φυσική εικόνα τύπου JPG από Internet ή φωτογραφική μηχανή. (Σχήμα 3-1)
- Μετατροπή σε SVG με χρήση του Inkscape. (Σχήμα 3-2)
- Μετατροπή σε G-code με χρήση του Makercam. (Σχήμα 3-3,4)
- Χάραξη σε Dow ή σε ξύλο με χρήση του GrblPanel. (Σχήμα 3-5α, 5β.)



Σχήμα 3: Στάδια μετατροπής της εικόνας του Ι. Ν. Αγίου Ανδρέα Πάτρας

Video με στιγμιότυπα της χάραξης του Ναού από την ομάδα μας πάνω σε υλικό Dow μπορεί να δει κανείς αναρτημένο στο διαδίκτυο στη διεύθυνση <https://youtu.be/7N6hFpudDVU>.

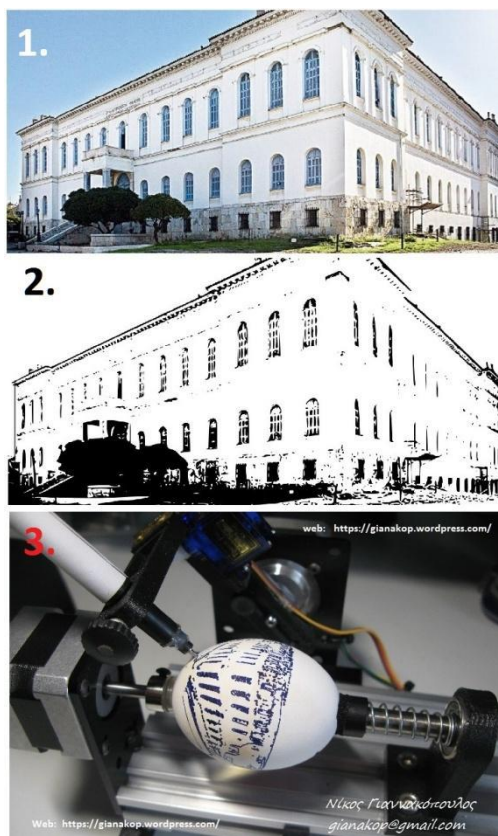
Αλλάζοντας υλικό και ρομπότ και χρησιμοποιώντας το ίδιο αρχείο έχουμε τα ανάλογα αποτελέσματα. Εδώ απεικονίζεται και πάλι ο Ι. Ν. Αγίου Ανδρέα Πάτρας, αποτυπωμένος σε ξύλο με το ρομπότ C-Beam (Σχήμα 4-1) και σε αυγό με το Niko's Egg-painter robot (Σχήμα 4-2).



Σχήμα 4: 1-Χάραξη της εικόνας του Ι. Ν. Αγίου Ανδρέα Πάτρας πάνω σε ξύλο και 2-πάνω σε αυγό

✓ **Δεύτερο παράδειγμα:** η αποτύπωση του Σκαγιοπούλειου Ιδρύματος της Πάτρας επάνω σε αυγό.

Και σε αυτό το παράδειγμα επιλέξαμε με τους μαθητές μια εικόνα του Σκαγιοπουλείου από το internet (Σχήμα 4-1), η οποία μετατράπηκε σε διανυσματική με χρήση του Inkscape (Σχήμα 4-2) και τελικά εκτυπώθηκε πάνω σε αυγό με το Niko's Egg-painter robot (Σχήμα 4-3).



Σχήμα 5: Στάδια μετατροπής της εικόνας του Σκαγιοπουλείου

Video με τα στιγμιότυπα της χάραξης του Σκαγιοπουλείου πάνω σε αυγό, μπορεί να δει κανείς αναρτημένο στο διαδίκτυο στη διεύθυνση <https://youtu.be/9JyUqiOPOEw>.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ - ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

A. Το συγκεκριμένο project επιτρέπει τόσο στον μαθητή όσο και στον εκπαιδευτικό την προσέγγιση του θέματος από αρκετές και διαφορετικές οπτικές ταυτόχρονα. Συγκεκριμένα συνδυάζει:

α) προσέγγιση από πολιτιστική, ιστορική και θρησκευτική διάσταση, καθώς αφορά μνημεία, ναούς, εικόνες και οτιδήποτε μπορεί να χαρακτηριστεί ως μνημείο πολιτιστικής κληρονομιάς·

β) προσέγγιση από τεχνολογική και κατασκευαστική διάσταση, αφού έχει να κάνει με κατασκευή ρομπότ και CNC μηχανών, με χρήση 3D-printer·

γ) εικαστική προσέγγιση μέσω της χάραξης και ζωγραφικής πάνω σε διάφορα υλικά και αντικείμενα,

δ) προσέγγιση από εκπαιδευτική διάσταση, όσον αφορά την επιλογή εκπαιδευτικών αντικειμένων και δραστηριοτήτων, με τις οποίες θα ασχοληθούν οι εμπλεκόμενοι με το πρόγραμμα μαθητές.

Το ρομπότ αναπαριστά και αναπαράγει το ίδιο το μνημείο με τρόπο, ώστε το παραγόμενο αντικείμενο να είναι και το ίδιο ένα νέο έργο τέχνης.

B. Υπάρχει σύνδεση και συνάφεια με πλήθος σχολικών γνωστικών αντικειμένων που διδάσκεται ο μαθητής στο τυπικό αναλυτικό του πρόγραμμα, όπως:

- Ιστορία, όσον αφορά την εξαγωγή πληροφοριών για την ύπαρξη, την κατασκευή και το ρόλο του μνημείου (π.χ. στην περίπτωση της αναπαράστασης του Σκαγιοπουλείου Ιδρύματος της Πάτρας: σύνδεση με την τοπική ιστορία).
- Θρησκευτικά, εφόσον το αναπαριστάμενο μνημείο είναι μέρος της θρησκευτικής μας παράδοσης (π.χ. στην περίπτωση αναπαράστασης του Ι. Ν. Αγ. Ανδρέα Πάτρας).
- Πληροφορική, καθώς χρησιμοποιήθηκαν λογισμικά για την ψηφιοποίηση και έγινε προγραμματισμός ρομπότ για την τελική του αναπαράσταση.
- Μαθηματικά, καθώς έγινε μερική χαρτογράφηση του μνημείου βάσει συντεταγμένων και υπολογισμών που προέκυψαν από τα σχέδιά του.
- Φυσική και Μηχανική, όσον αφορά την υλοποίηση του μνημείου από το ρομπότ.

Γ. Προκειμένου να υλοποιηθούν σχολικά projects που απαιτούν χρήση μηχανών CNC μπορεί να επιλεγθούν ανοικτού και ελεύθερου τύπου υλικά (hardware), ώστε να μπορεί κάποιος να κατασκευάσει τα CNC μόνος του, αφενός μειώνοντας σημαντικά το κόστος, αφετέρου επιτυγχάνοντας παράλληλα και εκπαιδευτικό όφελος (Alimisis, 2009, Scalfani, 2013). Η χρήση ενός 3D printer είναι ουσιαστική, καθώς μπορεί να αποτελέσει μια λύση για τη μείωση του συνολικού κόστους του project (Colegrove, 2014). Στην περίπτωση που προτιμηθεί να αγοραστεί κάποιο έτοιμο CNC, μπορεί να χρησιμοποιηθεί η μεθοδολογία μετατροπής αρχείων για χρήση με αυτό, βασιζόμενη σε ελεύθερα και δωρεάν λογισμικά που υπάρχουν στο διαδίκτυο. Δίνεται, έτσι, η δυνατότητα να αποτυπώσει κανείς δικές του εικόνες οποιουδήποτε περιεχομένου, πέρα από τα πολιτιστικά μνημεία που αποτέλεσαν το αντικείμενο του συγκεκριμένου Προγράμματος, και να επεκτείνει τη χρήση αυτής της τεχνολογίας και σε άλλα προγράμματα και σχολικές δραστηριότητες.

Δ. Ο εφοδιασμός των σχολικών μονάδων με Εργαστήριο Ανοιχτών Τεχνολογιών και Καινοτομίας, του οποίου το υλικό θα αξιοποιείται από όλους τους εκπαιδευτικούς για όλα τα μαθήματα και τα Προγράμματα Σχολικών Δραστηριοτήτων που υλοποιούνται με χρήση νέων τεχνολογιών (π.χ. εκπαιδευτική ρομποτική, e-Twinning κ.ά.), όπως και η σχετική επιμόρφωση των ενδιαφερόμενων εκπαιδευτικών, μπορεί να συμβάλει ουσιαστικά στη βελτίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας (Johnson, 2015: 40-41).

Ε. Όπως συνάγεται από την υλοποίηση του παραπάνω Προγράμματος, οι Νέες Τεχνολογίες μπορούν να βρουν πεδίο εφαρμογής στο χώρο των Πολιτιστικών Προγραμμάτων. Η χρήση των Νέων Τεχνολογιών και της εκπαιδευτικής ρομποτικής μπορεί να διευρύνει τη θεματολογία τους, ενισχύοντας τη διαθεματική, διεπιστημονική προσέγγιση των θεμάτων που εξετάζονται. Μέσα από πολιτιστικά δίκτυα ομάδων που επιθυμούν να ασχοληθούν με την εφαρμογή της ρομποτικής στην αποτύπωση πολιτιστικών μνημείων (ιστορικών, θρησκευτικών, λαογραφικών κ.λπ.), είναι δυνατό να αναπτυχθούν πολύ ενδιαφέρουσες συνεργασίες και ανταλλαγές καινοτόμων πρακτικών. Ομάδες μαθητών από διαφορετικά σχολεία μπορούν σε τοπικό ή σε εθνικό επίπεδο να υλοποιήσουν από κοινού

πολιτιστικά προγράμματα με θεματική σχετική με τη ρομποτική. Αφού γίνει επιλογή ενός πολιτιστικού μνημείου της περιοχής τους, κάθε ομάδα μπορεί να το επεξεργαστεί, να το αποτυπώσει και να το παρουσιάσει με το δικό της τρόπο και μεθοδολογία, ανταλλάσσοντας κατά τη διάρκεια της μεταξύ τους συνεργασίας ιδέες, τεχνογνωσία, καλές πρακτικές, επιλύοντας τα εκάστοτε προβλήματα που μπορεί να ανακύπτουν.

Το ίδιο θα μπορούσε να γίνει και μεταξύ σχολείων ή ομάδων μαθητών από διαφορετικές χώρες, που θα μπορούσαν να αποτυπώσουν μέσω της ρομποτικής πολιτιστικά μνημεία της χώρας τους και μέσω της χρήσης τεχνολογικών εφαρμογών (π.χ. web κάμερα, e-mail, chat, skype κ.λπ.) να οδηγηθούν σε μια δημιουργική πολιτισμική και επιστημονική ανταλλαγή καλών πρακτικών, ιδεών, καλλιτεχνικής έκφρασης. Πολύ ενδιαφέρουσα, επίσης, θα μπορούσε να είναι η αποτύπωση από τις ομάδες μαθητών διαφορετικών χωρών όχι των δικών τους μνημείων, αλλά της χώρας ή των χωρών συνεργασίας τους, κάτι που θα συντελέσει στη βαθύτερη επαφή και γνωριμία με την ιστορία και τον πολιτισμό των άλλων χωρών, ενισχύοντας τη διαπολιτισμικότητα. Ζητούμενο, άλλωστε, των Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων είναι οι μαθητές να μπορούν να συνεργάζονται γόνιμα, να ανταλλάσσουν ιδέες, να αλληλεπιδρούν.

Ο πολιτισμός, εν ολίγοις, μπορεί να «αποτυπωθεί» σε διάφορες μορφές και η χρήση των Νέων Τεχνολογιών και της ρομποτικής δημιουργεί νέους ορίζοντες. Ως δεύτερη φύση του ανθρώπου, σύμφωνα με τον Hegel (Hegel, 1970), ο πολιτισμός συμβάλλει όχι μόνο στην κατανόηση του παρελθόντος αλλά και στη διαχείριση του παρόντος και τον προγραμματισμό του μέλλοντος. Η σχέση του, άλλωστε, με το «παρόν» των ανθρώπινων δραστηριοτήτων τον καθιστά ζωντανό, αποτελώντας σημείο εκκίνησης για την αναβάθμιση της ποιότητας της ζωής μας. Μέσα από τη διασύνδεσή του με τα νεότερα επιτεύγματα της επιστήμης παύει να αποτελεί μια μονόπλευρη μελέτη του παρελθόντος, αλλά ως ενεργό στοιχείο του «σήμερα», ως «πολιτισμός του παρόντος», διαμορφώνει τη ζώσα ιστορικότητά μας.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αλιμήσης, Δ. (2008). Το προγραμματιστικό περιβάλλον Lego Mindstorms ως εργαλείο υποστήριξης εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων ρομποτικής. Στα *Πρακτικά του 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής»*, Πάτρα.

Γραμματάς, Θ. & Τζαμαργιάς, Τ. (2004). *Πολιτιστικές εκδηλώσεις στο σχολείο*. Αθήνα: Ατραπός.

Γραμματάς, Θ. (2016). Προγράμματα Πολιτιστικών Θεμάτων: Σύγχρονες προτεραιότητες – νέες προοπτικές. Στο Παπαδόπουλος Σ. (επιμ.) *Πρακτικά Επιστημονικής και Καλλιτεχνικής Διημερίδας «Τέχνη και Πολιτισμός στο Σχολείο του 21ου αιώνα»* (υπό δημοσίευση), Μαράσλειο Διδασκαλείο Δημοτικής Εκπαίδευσης. Ανακτήθηκε στις 24/09/2017 από τη διεύθυνση [theodoregrammatas](http://theodoregrammatas.com).

Μπαγάκης, Γ. (επιμ.) (2000). *Προαιρετικά εκπαιδευτικά προγράμματα στη σχολική εκπαίδευση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Μπαγάκης, Γ. (επιμ.) (2001). *Εμπειρίες και σκέψεις εκπαιδευτικών για τα Προαιρετικά Εκπαιδευτικά Προγράμματα (Πολιτιστικά, Περιβαλλοντικά, Comenius, Κινητικότητα)*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Μπούνια, Αλ. [κ.α.] (επιμ.) (2008). *Η τεχνολογία στην υπηρεσία της πολιτισμικής κληρονομιάς: διαχείριση, εκπαίδευση, επικοινωνία*. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.

Σπυροπούλου, Δ., Βαβουράκη, Αγ., Κούτρα, Χρ., Λουκά, Ελ., Μπούρας, Σαρ. (2007). Καινοτόμα προγράμματα στην εκπαίδευση. Στο *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, τεύχ. 13. Ανακτήθηκε στις 25/09/2017 από τη διεύθυνση <http://www.pi-schools.gr/download/publications/epitheorisi/teyxos13/069-083.pdf>.

ΥΠΠΕΘ (2016). *Σχεδιασμός και υλοποίηση Προγραμμάτων Σχολικών Δραστηριοτήτων για το σχολικό έτος 2016-17* (υπ' αριθμ. 170596/ΓΔ4/13-10-2016 εγκύκλιος)

Albert A. (2010). *Understanding CNC Routers*. FPIInnovations – Forintek Division.

Ανακτήθηκε στις 01/11/2017 από τη διεύθυνση

<http://www.solutionsforwood.com/docs/reports/UnderstandingCNCRouters.pdf>.

Alimisis, D. (ed.) (2009). *Teacher Education on Robotics-Enhancer Constructivist Pedagogical Methods*. ASPETE, Athens.

Autodesk Inc. (2014). *Fundamentals of CNC Machining A Practical Guide for Beginners*, Printed in the United States of America Registered with the Library of Congress. Ανακτήθηκε στις 25/09/2017 από τη διεύθυνση <http://bit.ly/2xAJ2B7>.

Colegrove, P. (2014). Making It Real: 3D Printing as a Library Service. In *Educause Review Online*. Ανακτήθηκε στις 25/09/2017 από τη διεύθυνση <http://bit.ly/2k7dVb1>.

Eisner, E. (1991). What the arts taught me about education. In G. Willis & W. Schubert (eds) *Reflections from the Heart of Educational Inquiry* (pp. 34–48). Albany: State University of New York.

Eisner, E. (2002). *The arts and the creation of mind*. New Haven & London: Yale University Press.

Fiske, E. B. (ed.) (1999). *Champions of change: The impact of the arts on learning*. Washington, DC: Arts Education Partnership.

Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. New York: Basic Books.

Hegel, G. H. W. (1970). *Grundlinien der Philosophie des Rechts*. Frankfurt: Suhrkamp Verlag.

Johnson, L. (et al.) (2015). *NMC Horizon Report > 2015 Higher Education Edition*. Austin, TX: The New Media Consortium. Ανακτήθηκε στις 25/09/2017 από τη διεύθυνση <http://bit.ly/1Ch4h28>.

Scalfani, V. F., Sahib, J. (2013). A Model for Managing 3D Printing Services in Academic Libraries. In *Issues in Science and Technology Librarianship* 72. Ανακτήθηκε στις 25/09/2017 από τη διεύθυνση <http://www.istl.org/13-spring/refereed1.html>.

Vetric, Ltd (2013). *Introduction to CNC*. Document V.1.0. Ανακτήθηκε στις 25/09/2017 από τη διεύθυνση <http://bit.ly/2fUYmhS>.

Wang, H. (2001). Aesthetic experience, the unexpected, and curriculum. In *Journal of Curriculum and Supervision* 17 (1), pp. 90–94.

eMotion in the Mediterranean: Μεσογειακές περιπέτειες συναισθημάτων μιας ευρωπαϊκής συνεργασίας

Κουγιουρούκη Αγγελική¹

¹ Εκπαιδευτικός ΠΕ70, 1^ο Πρότυπο Πειραματικό Δ. Σχ. Αλεξανδρούπολης

akougiou@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αντικείμενο της εργασίας είναι η εκτενής παρουσίαση των δράσεων που πραγματοποιήθηκαν από τους μαθητές/τριες της Στ2' τάξης του 1ου Πειραματικού Δ.Σ. Αλεξανδρούπολης και του σχολείου Col·legi Sant Josep, από το Navàs της Ισπανίας κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους 2016-17 στο πλαίσιο υλοποίησης συνεργατικού Προγράμματος eTwinning με τίτλο: «eMotion in the Mediterranean». Σκοπός του προγράμματος ήταν η ανάδειξη ευχάριστων και δυσάρεστων συναισθημάτων που νιώθουν οι μαθητές/τριες όταν γίνονται δέκτες ειδήσεων και γεγονότων που απασχολούν τους κατοίκους της Μεσογείου και η δημιουργία μιας ταινίας με την τεχνική του stopmotion animation. Το συγκεκριμένο project τους βοήθησε να εντρυφήσουν στο θαυμαστό κόσμο των συναισθημάτων κάνοντας χρήση των Νέων Τεχνολογιών με έξυπνο και δημιουργικό τρόπο.

Το πρόγραμμα υλοποιήθηκε με βάση τη συνεχή επικοινωνία μεταξύ των 2 σχολείων μέσω της Αγγλικής γλώσσας, Web2.0 εργαλείων και εφαρμογών. Δημιουργήθηκε και ανταλλάχθηκε κοινό υλικό μεταξύ μαθητών/τριών και εκπαιδευτικών σε καθορισμένα πεδία εξετάζοντας διεπιστημονικά το θέμα. Κατά την αξιολόγηση του προγράμματος παρουσιάστηκαν, επίσης, τα συναισθήματα και οι απόψεις άλλων εκπαιδευτικών καθώς και γονέων.

Το αποτέλεσμα της κοινής ενασχόλησης με το θέμα ήταν η stopmotion animation ταινία με τίτλο «eMotion in the Mediterranean» με την οποία μαθητές/τριες των συνεργαζόμενων σχολείων ανέδειξαν σύγχρονα προβλήματα του 21^{ου} αιώνα και έστειλαν μηνύματα ελπίδας, χαράς και αισιοδοξίας.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: *συναισθήματα, συνεργατικό eTwinning έργο, Μεσόγειος Θάλασσα*

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Κάθε άτομο κατά τη διάρκεια της ζωής του, αντιδρώντας στα ποικίλα ερεθίσματα που δέχεται, βιώνει ευχάριστα είτε δυσάρεστα συναισθήματα. Με τον όρο συναίσθημα ο Frijda ορίζει οτιδήποτε νιώθει ένα άτομο όταν αξιολογεί ένα γεγονός το οποίο και στην πλειοψηφία των περιπτώσεων συνοδεύεται από αλλαγές στη συμπεριφορά αλλά και στον οργανισμό του. Ανάλογα με τα συναισθήματα που νιώθει τότε το άτομο βρίσκεται σε ετοιμότητα δράσης προκειμένου να θεσπίσει, να διατηρήσει ή να διακόψει μια σχέση με το περιβάλλον (Frijda, 1986, 2007).

Τα παιδιά που βρίσκονται στη σχολική ηλικία μπορούν να κατανοούν την πολυπλοκότητα των συναισθημάτων αντιλαμβανόμενα ότι διάφορες καταστάσεις ή πτυχές της ίδιας κατάστασης μπορούν να τους δημιουργήσουν ευχάριστα ή δυσάρεστα συναισθήματα, καθώς επίσης και ότι αυτά που αισθάνονται δεν εξαρτώνται μόνο από την παρούσα κατάσταση, αλλά επηρεάζονται από σκέψεις, συναισθήματα και προσδοκίες του παρελθόντος (Gnepp, 1989 στο Χατζηχρήστου κ.ά., 2013).

Επιπλέον, είναι σε θέση να αντιληφθούν ότι σε μια δεδομένη κατάσταση τα συναισθήματα μπορούν να ποικίλουν ανάλογα με το αποτέλεσμα, ότι διαφορετικά παιδιά είναι δυνατόν να έχουν διαφορετικά συναισθήματα στην ίδια κατάσταση, καθώς και ότι τα συναισθήματα μπορεί να διαφοροποιούνται ανάλογα με τη χρονική στιγμή που εκδηλώνονται (Gnepp & Klayman, 1992 στο Χατζηχρήστου κ.ά., 2013).

Η στήριξη των ενηλίκων αποκτά ιδιαίτερη σημασία ώστε να αντιμετωπιστούν με τον πλέον αποτελεσματικότερο τρόπο τα συναισθήματα αυτά, καθώς αποτελεί βασική

προϋπόθεση για την προαγωγή της ψυχικής ανθεκτικότητας και συμβάλλει θετικά στην ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού (Κουγιουρούκη, Κυβιρτζίκης, 2014).

Ο ρόλος που καλείται να παίζει το σχολείο προς την κατεύθυνση αυτή είναι ιδιαίτερα σημαντικό μια και αποτελεί έναν χώρο όπου εντοπίζονται πολλά από αυτά τα συναισθήματα. Τα ερευνητικά δεδομένα καταδεικνύουν πως όταν οι σχολικές κοινότητες δίνουν έμφαση στην προαγωγή των κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων των παιδιών, παρατηρείται βελτίωση της ακαδημαϊκής επίδοσης των μαθητών, μείωση των προβλημάτων συμπεριφοράς, αύξηση της ικανότητας για δημιουργία και διατήρηση υγιών και στενών διαπροσωπικών σχέσεων, καθώς και για την επίλυση προβλημάτων και τη λήψη αποφάσεων (Elias et al., 1997, Zins, Weissberg, Wang, & Walberg, 2004 στο Χατζηχρήστου κ.ά., 2013).

Το eTwinning, η κοινότητα σχολείων της Ευρώπης, προωθεί την ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών, επιτρέποντάς τους να μαθαίνουν έξω από τα στενά όρια της τάξης καθιστώντας τη μάθηση πιο διαδραστική και παρέχοντας διαδικτυακή δια βίου μάθηση με στόχο την ανάπτυξη της καινοτομίας και της ανταγωνιστικότητας (Uzunboyu, 2006). Προσφέροντας ευκαιρίες για καινοτόμο διδασκαλία και δημιουργική μάθηση μέσα από τα εργαλεία και τις υπηρεσίες του, δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς και κυρίως στους μαθητές να επωφεληθούν από τη συνεργασία με άλλα σχολεία ευνοώντας την ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων μέσα από την ευρωπαϊκή διάσταση των έργων που υλοποιούνται και τη χρήση των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι Νέες Τεχνολογίες (Αγγελόπουλος, Πατεράκη, 2014).

Η συγκεκριμένη Ψηφιακή Κοινότητα Μάθησης προσέφερε τη δυνατότητα δημιουργίας μιας ομάδας μαθητών/τριών και εκπαιδευτικών από την Ελλάδα, και την Ισπανία οι οποίες συνδέθηκαν για μια ολόκληρη σχολική χρονιά μέσω της τεχνολογικά διαμεσολαβημένης επικοινωνίας και συμμετείχαν ενεργά σε συνεργατικές μαθησιακές δραστηριότητες ώστε να επιτευχθούν κοινοί μαθησιακοί στόχοι, συμμεριζόμενοι κοινές αρχές και πρακτικές, αλλά και αναδεικνύοντας ευχάριστα και δυσάρεστα συναισθήματα που προκύπτουν μέσα από τη διαχείριση συγκεκριμένων γεγονότων (Paloff & Pratt, 1999).

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Οι εκπαιδευτικοί των δύο συνεργαζόμενων χωρών εκμεταλλεύτηκαν τη δυνατότητα που δίνει το eTwinning για το σχεδιασμό και την υλοποίηση συνεργατικών έργων με τη μέθοδο των σχεδίων εργασίας (project) η οποία έχει ως βασικές αρχές τη διεπιστημονική θεώρηση, τη βιωματική προσέγγιση, την ομαδική εργασία, την ανάπτυξη δημοκρατικού διαλόγου και την καλλιέργεια κριτικής σκέψης (Frey, 1990. Ταρατόρη-Τσαλκατίδου, 2010. Kaldí, 2011). Η συγκεκριμένη μέθοδος συνίσταται για την υλοποίηση eTwinning έργων μια και προάγει τη συνεργατική, εποικοδομητική μάθηση και τη διεπιστημονική προσέγγιση της γνώσης (Μιχαηλίδης, 2003) ενώ μπορεί να συνδυαστεί με άλλες εκπαιδευτικές μεθόδους όπως αυτή της επίλυσης προβλήματος (Γεωργόπουλος, 1993).

Το συνεργατικό eTwinning έργο με τον τίτλο «**eMotion in the Mediterranean**» στηρίχθηκε πάνω στην πρότερη και ιδιαίτερα επιτυχή και αξιόπιστη συνεργασία των δύο σχολείων της Ελλάδας και της Ισπανίας. Οι εκπαιδευτικοί των σχολείων συζήτησαν και ανέλυσαν από κοινού τα υποθέματα κατά τη διάρκεια επικοινωνίας που βασίστηκε κυρίως στην αποστολή e-mails, σε συζητήσεις μέσω skype και Twinspace. Οι μαθητές/τριες των σχολείων ενθουσιάστηκαν με την εφαρμογή ενός προγράμματος με θέμα τη Μεσόγειο Θάλασσα αλλά και τη δημιουργία μιας stopmotion animation ταινίας με τη χρήση τάμπλετς μέσα από τη συνεργασία με συμμαθητές τους από το εξωτερικό, μια συνεργασία που είχαν ήδη πραγματοποιήσει με ιδιαίτερη επιτυχία κατά την προηγούμενη σχολική χρονιά.

Το θέμα και οι στόχοι του project ήταν στενά συνδεδεμένα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών. Οι δραστηριότητες ήταν ενταγμένες στα μαθήματα του αναλυτικού προγράμματος ώστε να επιτυγχάνεται διαθεματική προσέγγιση του θέματος (Καρατζιά-Σταυλιώτη, 2002. Κουλουμπαρίτη, 2005). Η τάξη χωρίστηκε σε ευέλικτες ολιγομελείς ομάδες, μεικτές ως προς το φύλο και ως προς τις μαθησιακές δυνατότητες. Οι ομάδες επιδόθηκαν στη συλλογή πληροφοριών, φωτογραφιών και δημοσιευμάτων κατά κύριο λόγο από το διαδίκτυο αλλά και από βιβλία, εγκυκλοπαίδειες, ενημερωτικά έντυπα. Μάλιστα, στην επεξεργασία υποθεμάτων

όπως η συλλογή πληροφοριών για τις χώρες της Μεσογείου, οι μαθητές/τριες εντάχθηκαν σε διακρατικές ομάδες συνεργασίας και πραγματοποίησαν κατευθυνόμενη ιστοεξερεύνηση. Προσέγγισαν το θέμα διεπιστημονικά μέσα από τη γεωγραφία, την ιστορία, τη μουσική, τη χρήση της αγγλικής ως ξένης γλώσσας, γράφοντας διάφορα είδη κειμένων, όπως κείμενα πληροφοριακού χαρακτήρα, συνεργατική ιστορία, στίχους για το συνεργατικό τραγούδι της ταινίας. Κατά τη διάρκεια υλοποίησης του προγράμματος ανακοίνωναν, αντάλλασσαν και διασταύρωναν τις πληροφορίες τους. Έμαθαν, επίσης, πώς να χρησιμοποιούν νέα εργαλεία web2.0.

Αξίζει να επισημάνουμε ότι απαραίτητη για την υλοποίηση της καινοτόμου δράσης ήταν και είναι η ύπαρξη κατάλληλης υλικοτεχνικής υποδομής: σχολική βιβλιοθήκη για αναζήτηση του απαραίτητου υλικού, αίθουσα πληροφορικής για αναζήτηση στο διαδίκτυο, αίθουσα μουσικής και καλλιτεχνικών για την ελεύθερη έκφραση των μαθητών/τριών μέσα από την τέχνη.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ:

Οι μαθητές/τριες:

- να ανακαλύψουν και να μάθουν για την κοινή προέλευση των κατοίκων της Μεσογείου, τις χώρες, τους πολιτισμούς με τις ομοιότητες και τις διαφορές τους, τις γλώσσες
- να διερευνήσουν τις ανθρώπινες αξίες και να ενεργοποιηθούν ως προς το σεβασμό τους
- να αναπτύξουν τη συναισθηματική τους νοημοσύνη αναγνωρίζοντας συναισθήματα όπως η χαρά, ο φόβος, η ελπίδα, η απογοήτευση, η λύπη
- να διατυπώσουν ερωτήματα σε θέματα που απασχολούν τα κράτη της Μεσογείου προτείνοντας λύσεις που οδηγούν στη δημιουργία θετικής στάσης απέναντι στις ανησυχίες, τους φόβους της κοινωνίας σε διεθνές επίπεδο
- να εργαστούν με τις Νέες Τεχνολογίες μαθαίνοντας πώς να μαθαίνουν με τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων
- να εξασκηθούν στη χρήση της αγγλικής γλώσσας στον γραπτό και προφορικό λόγο μέσα από τη συνεργασία και επικοινωνία με συμμαθητές τους από το εξωτερικό
- να συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία της μάθησης αναπτύσσοντας τις ικανότητές τους μέσα από τη συνεργασία με μαθητές από άλλες χώρες
- να αναπτύξουν και να καλλιεργήσουν διαπροσωπικές σχέσεις μεταξύ νέων από διαφορετικές εθνικές, θρησκευτικές και πολιτισμικές ομάδες ενισχύοντας την ανοχή στη διαφορετικότητα
- να εκφράσουν την ανησυχία τους για το θέμα, μέσα από τη ζωγραφική, τη φωτογραφία, τη μουσική και γενικά την τέχνη
- να επεκτείνουν τα αποτελέσματα της συλλογικής αυτής προσπάθειας στο σχολείο αλλά και στην τοπική κοινωνία μέσα από τη δημιουργία και προβολή μιας stopmotion animation ταινίας

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Η υλοποίηση του συγκεκριμένου project δομήθηκε σύμφωνα με τις στρατηγικές της ανακαλυπτικής μάθησης και της μάθησης που βασίζεται στα σχέδια εργασίας (Inquiry and Project Based Learning). Προκειμένου να προκληθεί το ενδιαφέρον των μαθητών το έργο παρουσιάστηκε με τη μορφή ενός μηνύματος σε μπουκάλι που έβγαλε η Μεσόγειος Θάλασσα στις ακτές των δύο χωρών που συμμετείχαν στο έργο. Ένας φανταστικός «χαρακτήρας» καλούσε τους μαθητές/τριες σε περιπέτειες διαχείρισης συναισθημάτων στη θάλασσα της Μεσογείου με απώτερο στόχο τη δημιουργία μιας ταινίας βασισμένης στην τεχνική του stopmotion animation.

Η Μεσόγειος Θάλασσα από αρχαιοτάτων χρόνων αποτέλεσε μία θάλασσα η οποία γέννησε ευχάριστα είτε δυσάρεστα συναισθήματα στο πέρασμα των αιώνων. Τα συναισθήματα αυτά καθώς και τα γεγονότα τα οποία τα δημιουργούν αποτέλεσαν την κινητήρια δύναμη σε όλες

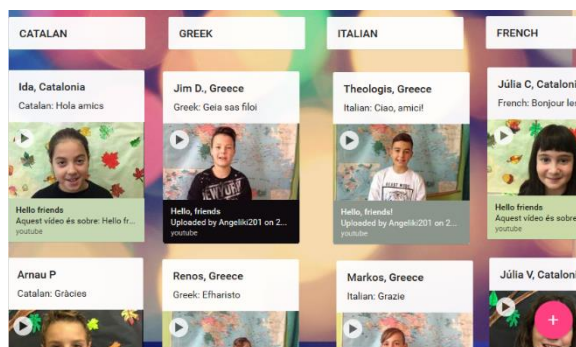
τις δραστηριότητες, οι οποίες δομήθηκαν σύμφωνα με τα ακόλουθα υποθέματα-στάσεις του έργου:

- **Mediterranean daily news**

Ένα ευχάριστο γεγονός, αυτό της προσπάθειας μιας μη κυβερνητικής οργάνωσης στη Βαρκελώνη να οργανώσει εκστρατεία καθαρισμού της θάλασσας κι ένα δυσάρεστο, αυτό της θνησιμότητας των προσφύγων στα νερά της Μεσογείου, στάθηκαν η αφορμή για να ξεκινήσει το ταξίδι στα συναισθήματα που δημιουργούνται στους μαθητές όταν γίνονται δέκτες καθημερινών μηνυμάτων από τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης. Οι μαθητές επικεντρώθηκαν στα δυσάρεστα γεγονότα που δημιούργησε ο πόλεμος στη Συρία και η προσφυγική κρίση, ερεύνησαν στο διαδίκτυο για τον εντοπισμό υλικού που θα τους βοηθούσε να καταλάβουν τα γιατί και τα πώς του πολέμου και προχώρησαν σε μια πρώτη έκφραση συναισθημάτων δημιουργώντας τις «βάρκες τη ελπίδας» στέλνοντας ένα πρώτο μήνυμα, αυτό της ειρήνης, της αγάπης και της ευτυχίας για όλο τον κόσμο (<https://www.youtube.com/watch?v=mICf7qjnREM>).

- **Let's explore the Mediterranean**

Διακρατικές ομάδες των 4-5 μαθητών/τριών, αφού παρακολούθησαν βίντεο σχετικά με την προέλευση των λαών της Μεσογείου, ερεύνησαν συγκεκριμένες χώρες της που βρέχονται από αυτήν όπως η Ελλάδα, η Ισπανία, η Ιταλία, η Γαλλία, η Κροατία, η Σλοβενία, το Μαρόκο, η Τουρκία, η Κύπρος, η Αίγυπτος εκφράζοντας μία σειρά από συναισθήματα που νιώθει κανείς όταν πλέει στα γαλάζια νερά της Μεσογείου (<https://answergarden.ch/367756>). Ένα ιστολόγιο γεμάτο με πληροφορίες για τις προαναφερθείσες χώρες ήταν το αποτέλεσμα της διακρατικής αυτής συνεργασίας (<http://emotionmediterranean.weebly.com/>).



Εικόνα 1. Ιστολόγιο Μεσογειακών χωρών



Εικόνα 2. Μεσογειακό πολύγλωσσο λεξικό

- **Mediterranean multilingual dictionary**

Ένα πολυγλωσσικό υλικό δημιουργήθηκε στη συγκεκριμένη στάση, όπου μαθητές/τριες από τις δύο χώρες μιλώντας τη μητρική τους γλώσσα, την αγγλική ή τις γλώσσες που διδάσκονται στο σχολείο, προσπάθησαν να αποδώσουν καθημερινές εκφράσεις στα αγγλικά, τα καταλανικά, τα ισπανικά, τα ελληνικά, τα τουρκικά, τα ιταλικά και τα γαλλικά (<https://padlet.com/fvendrel/6nyqlrhqnf3b>).

- **Emotions**

Εμβαθύνοντας περισσότερο στα συναισθήματα οι μαθητές/τριες κατέγραψαν, εργαζόμενοι εκ νέου σε διακρατικές ομάδες, αυτό που νιώθουν με χρώματα, με εκφράσεις στο πρόσωπο, με εικόνες, με λέξεις. Το αποτέλεσμα της συνεργατικής τους εργασίας στο σταθμό των συναισθημάτων ήταν ένα ηλεκτρονικό βιβλίο γεμάτο με συναισθήματα (<http://en.calameo.com/read/003673806a271e731c548>).



Εικόνα 3. Το βιβλίο των συναισθημάτων

- **eMotion designs**

Έχοντας αρχίσει ήδη την κατάδυση στα νερά της Μεσογείου αλλά και την εμβάθυνση στα συναισθήματα που μας προκαλεί το όνομα της συγκεκριμένης θάλασσας, οι μαθητές/τριες προσπάθησαν να ζωγραφίσουν ένα αντιπροσωπευτικό λογότυπο για το έργο, θέτοντας το σε ψηφοφορία με τη δέσμευση η κάθε χώρα να ψηφίσει το λογότυπο της αρεσκείας της από την συνεργάτιδα χώρα. Στην ψηφοφορία πήραν μέρος, πέρα από τους μαθητές, γονείς, διευθυντές και εκπαιδευτικοί των εικαστικών από τις δύο χώρες.



Εικόνα 4. eMotion in the Mediterranean logo

- **eMotion story**

Μια καινούρια περιπέτεια ξεκίνησε στα νερά της Μεσογείου. Οι μαθητές/τριες δημιούργησαν με πλαστελίνη πλάσματα του βυθού της συγκεκριμένης θάλασσας τα οποία και έθεσαν σε ψηφοφορία προκειμένου να επιλέξουν 2 αντιπροσωπευτικούς «χαρακτήρες» πάνω στους οποίους θα δομούσαν την συνεργατική τους ιστορία. Οι «χαρακτήρες»-νικητές ταξίδεψαν στις συνεργάτιδες χώρες προκειμένου σε επόμενο χρόνο να δημιουργηθεί η stopmotion animation ταινία. Το meetingwords web2.0 εργαλείο χρησιμοποιήθηκε ώστε να γραφεί η συνεργατική ιστορία του Willy και της Tina η οποία και αποτέλεσε το σενάριο για την προαναφερθείσα ταινία (<http://meetingwords.com/NlasQFj084>). Πρόκειται για μία ιστορία η οποία βασίζεται στα θετικά και αρνητικά συναισθήματα που βιώνουν οι δύο «χαρακτήρες» ταξιδεύοντας σε χώρες της Μεσογείου και ερχόμενοι σε επαφή με πολιτισμικά στοιχεία αλλά και με δυσάρεστες καταστάσεις όπως είναι ο πόλεμος στη Συρία και η ρύπανση της θάλασσας.



Εικόνα 5. Willy, Tina οι 2 πρωταγωνιστές

- **eMotion song**

Σε μία ταινία σημαντικό ρόλο παίζει και η μουσική. Πέρα, λοιπόν, από τις αντιπροσωπευτικές μουσικές των χωρών που επιλέχθηκαν ως στάσεις των πρωταγωνιστών, οι μαθητές/τριες έγραψαν κι ένα συνεργατικό τραγούδι με το προαναφερθέν διαδικτυακό εργαλείο (<http://meetingwords.com/zPNQ6JkId>) οι στίχοι του οποίου προσαρμόστηκαν σε γνωστή μελωδία.

- **The backgrounds of our film**

Μία stopmotion animation ταινία εμπεριέχει τα απαιτούμενα σκηνικά (backgrounds) μέσα στα οποία κινούνται οι «χαρακτήρες». Για το σκοπό αυτό διαφορετικές ομάδες μαθητών/τριών επιστράτευσαν τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες ώστε να δημιουργηθούν τα κατάλληλα σκηνικά και να ληφθούν οι απαραίτητες φωτογραφίες προκειμένου να ξεκινήσει η δημιουργία της stopmotion animation ταινίας για την οποία επιλέχθηκε η εφαρμογή istormotion για τάμπλετ (<https://www.youtube.com/watch?v=STADEbqOggk>).



Εικόνα 6. Φτιάχνοντας τα σκηνικά της ταινίας

- **Adventures in the Mediterranean, the film**

Διαφορετικοί πολιτισμοί, μουσική, «χαρακτήρες», έγνοιες κι ελπίδες αποτυπώθηκαν σε μία ταινία με τίτλο: **Adventures in the Mediterranean**. Σκηνές της ταινίας, ανάλογα με τις στάσεις των «χαρακτήρων» σε χώρες της Μεσογείου, γυρίστηκαν στις δύο συνεργάτιδες χώρες και αποτέλεσαν το τελικό προϊόν του έργου βασισμένο πάνω στα συναισθήματα που ένιωσαν οι μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια επεξεργασίας του θέματος έχοντας πάντα υπόψη

τους τη Μεσόγειο Θάλασσα με όλες τις λύπες και τις χαρές που αυτή μας προσφέρει (<https://www.youtube.com/watch?v=SLZhZXarvQ8>).



Εικόνα 7. Adventures in the Mediterranean, η ταινία

- **The premiere**

Η πρεμιέρα της ταινίας έγινε σε ειδική εκδήλωση που διοργανώθηκε την ίδια μέρα και στις δύο χώρες και στην οποία ήταν προσκεκλημένοι γονείς και εκπαιδευτικοί. Οι μαθητές/τριες είχαν την ευκαιρία να παρουσιάσουν την ταινία τους και παράλληλα να συνομιλήσουν σε πραγματικό χρόνο, σε μία τελευταία τηλεδιάσκεψη, στέλνοντας αποχαιρετιστήριες ευχές στους συνεργάτες συμμαθητές τους (<https://www.youtube.com/watch?v=3MRN7gtxQEE>). Παράλληλα τους απονεμήθηκε αναμνηστικό δίπλωμα συμμετοχής στο έργο για τη συνεπή και συνεχή συμβολή τους.

- **eMotion Symbaloo**

Αξιοποιώντας τη δυνατότητα που προσφέρει το διαδικτυακό εργαλείο (**Symbaloo**) δημιουργήθηκε ο «τοίχος» των Web 2.0 εργαλείων που χρησιμοποιήθηκαν καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος, ώστε να είναι προσβάσιμα προς μελλοντική χρήση από τους ενδιαφερόμενους εκπαιδευτικούς (<https://edu.symbaloo.com/home/mix/13eP28IjFN>).

- **eMotion Evaluation**

Στον τελευταίο σταθμό της περιήγησής τους στον κόσμο των συναισθημάτων οι μαθητές/τριες αξιολόγησαν το έργο με συννεφώλεξα γεμάτα συναισθήματα και με ερωτηματολόγιο ενώ οι απόψεις τους καταγράφηκαν με τη μορφή infographic. Αξιολόγηση του έργου πραγματοποιήθηκε, επίσης, από τους συνεργάτες εκπαιδευτικούς, τους διευθυντές των σχολείων αλλά και τους γονείς των μαθητών/τριών που συμμετείχαν στο έργο.

Αξίζει να σημειωθεί, τέλος, ότι η επικοινωνία εκπαιδευτικών και μαθητών/τριών των 2 σχολείων ήταν συνεχής σε όλη τη διάρκεια υλοποίησης του έργου με ανταλλαγή ηλεκτρονικών μηνυμάτων, με αξιοποίηση των δυνατοτήτων που προσφέρει η πλατφόρμα του eTwinning Live και το Twinspace του έργου, με αλληλεπιδράσεις στα προφίλ και στο ημερολόγιο του έργου, με βιντεοσυζητήσεις, συζητήσεις μέσω chat και ανταλλαγή απόψεων στο forum.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Ολοκληρώνοντας την παρουσίαση του συγκεκριμένου συνεργατικού eTwinning έργου και επιχειρώντας την αξιολόγησή του θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι οι στόχοι που τέθηκαν αρχικά πραγματοποιήθηκαν σε ικανοποιητικό βαθμό. Μαθητές/τριες και εκπαιδευτικοί χαρακτήρισαν τη συνεργασία μεταξύ των σχολείων ως το πιο φανταστικό μέρος του έργου. Χωρίς, άλλωστε, τη συνεργασία όλων των εμπλεκόμενων και από τις 2 χώρες το έργο δε θα είχε επιτευχθεί και ο στόχος της δημιουργίας stopmotion animation ταινίας με θέμα τη Μεσόγειο Θάλασσα και τα συναισθήματα που αυτή μας δημιουργεί.

Οι μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια ανάπτυξης της eTwinning δράσης και σε συνεχή και εποικοδομητική συνεργασία με τους συμμαθητές τους από την Ισπανία ανέδειξαν σημαντικά προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι κάτοικοι της Μεσογείου όπως αυτό του πολέμου στη Συρία και το προσφυγικό αλλά και η ρύπανση της θάλασσας, ενώ επεσήμαναν πολιτισμικά στοιχεία χωρών της Μεσογείου όπως τα παρατήρησαν και τα κατέγραψαν μέσα από τη γλώσσα, την ιστορία, τη μουσική, τα γεωγραφικά στοιχεία της κάθε μιας από αυτές. Αποκορύφωμα των δράσεων τους υπήρξε η δημιουργία μιας ταινίας που αναδεικνύει όλα τα

προαναφερθέντα σε συνδυασμό με τα συναισθήματα που νιώθουν οι μαθητές/τριες όταν γίνονται δέκτες ευχάριστων ή δυσάρεστων ειδήσεων και γεγονότων. Η ταινία άλλωστε υπήρξε και ο τρόπος με τον οποίο οι μαθητές/τριες κάνοντας χρήση των Νέων Τεχνολογιών προσπάθησαν να δώσουν το δικό τους μήνυμα μέσω της χρήσης της πλατφόρμας του eTwinning για θέματα καίρια που απασχολούν τους κατοίκους των χωρών της Μεσογείου.

Η χρήση των Νέων Τεχνολογιών και των Web2.0 εργαλείων στο έργο υπήρξε συνεχής σε όλα τα υποθέματα-στάσεις του έργου προκειμένου να εξασφαλίσει την επίτευξη των παιδαγωγικών στόχων. Οι μαθητές/τριες είχαν την ευκαιρία να αναπτύξουν τις γνώσεις και τις ικανότητές τους στη χρήση Η/Υ και τάμπλετ. Γνώρισαν πολλά νέα προγράμματα και εφαρμογές. Λόγω της πρότερης εμπειρίας τους στη χρήση του Twinspace επικοινωνήσαν στα αγγλικά μέσω Twinspace Live Events και chat. Έμαθαν να χρησιμοποιούν πολλά εργαλεία με έξυπνο και δημιουργικό τρόπο. Η ποικιλία και η μεγάλη ποσότητα των εργαλείων που χρησιμοποιήθηκαν, βοήθησε στο να παραχθούν εργασίες σε μια πολύ ενδιαφέρουσα και ελκυστική μορφή. Καταβλήθηκε προσπάθεια ώστε όλοι οι μαθητές/τριες να συμμετέχουν εξίσου και να συνεργαστούν με σεβασμό, εκφράζοντας τις δικές τους προτιμήσεις και απόψεις, εκφραζόμενοι πολλές φορές και στη μητρική τους γλώσσα η οποία για κάποιους από αυτούς δεν ήταν τα ελληνικά ή τα καταλανικά αλλά τα τουρκικά ή τα αραβικά. Σοβαρά υπόψη ελήφθησαν από τις εκπαιδευτικούς θέματα ασφαλούς περιήγησης στο διαδίκτυο καθώς και θέματα πνευματικής ιδιοκτησίας. Χάρη στη χρήση ηλεκτρονικών μέσων, δημιουργήθηκαν πολλές κοινές εργασίες, οι οποίες παρουσιάζονται στην πλατφόρμα του Twinspace. (<https://twinspace.etwinning.net/24533/home>).

Γενικότερα, μπορούμε να πούμε ότι, η υλοποίηση της συγκεκριμένης δράσης δίνει την ευκαιρία στον εκπαιδευτικό να προσεγγίσει αντικείμενα του Αναλυτικού Προγράμματος από μια διαφορετική οπτική και μέσα από διάφορες πηγές που διευρύνουν τον τομέα της έρευνας εκπαιδευτικού υλικού. Οι μαθητές/τριες, εξάλλου με την υλοποίηση δράσεων όπως η προαναφερθείσα μαθαίνουν να παίρνουν αποφάσεις, να προβληματίζονται, να επιχειρηματολογούν και να εξηγούν, να προβλέπουν και να διαμορφώνουν, να ελέγχουν, να αναφέρουν και να καταγράφουν, ενθαρρύνοντας ο ένας τον άλλο, προτείνοντας ο ένας στον άλλο, αποδεχόμενοι την ευθύνη όσων αναλαμβάνουν (Χρυσάφιδης, 2002).

Δράσεις, άλλωστε όπως το συγκεκριμένο eTwinning έργο συμβάλλουν στη βελτίωση της διδακτικής πράξης καθώς επιτυγχάνουν σαφή αποτελέσματα μάθησης μια και διεγείρεται το ενδιαφέρον των εκπαιδευόμενων και προωθείται η συμμετοχή όλων (Ταρατόρη-Τσαλκατίδου, 2010). Παράγεται δε υλικό, όπως η συγκεκριμένη ταινία που προέρχεται από τους ίδιους τους εκπαιδευόμενους που χρησιμοποιούν κριτικά το διαδίκτυο και τις Νέες Τεχνολογίες ώστε να αντιμετωπίσουν τις απαιτήσεις της νέας πληροφορικής επικοινωνιακής τεχνολογίας.

Αναφορικά με την παιδαγωγική αξία του έργου πρέπει να τονίσουμε ότι συμβάλλει στην προσωπική, κοινωνική, πολιτιστική ανάπτυξη των μαθητών/τριών, ενώ συμβάλλει και στη λειτουργία της σχολικής τάξης/μονάδας καθώς διαμορφώνει θετικό κλίμα στις σχέσεις της σχολικής κοινότητας (Σουλιώτη & Παγγέ, 2004) και στις σχέσεις του σχολείου με την τοπική κοινωνία αναπτύσσοντας μια διαφορετική σχολική κουλτούρα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ ΣΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ

Το συγκεκριμένο project συνέβαλε στην αναγνώριση και ανάδειξη των συναισθημάτων που αισθάνονται οι μαθητές/τριες όταν γίνονται δέκτες ευχάριστων ή δυσάρεστων ειδήσεων όπως ο πόλεμος, το προσφυγικό, τα περιβαλλοντικά προβλήματα που παρατηρούνται στις χώρες που βρέχονται από τη Μεσόγειο Θάλασσα. Συνέβαλε, επίσης στην καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης των μαθητών/τριών, τους ώθησε να δράσουν και τους βοήθησε να συνειδητοποιήσουν ότι άνθρωποι διαφορετικών εθνικοτήτων και πολιτισμών που νοιάζονται για την ειρήνη, τη βελτίωση της ποιότητας ζωής στον κόσμο που μας περιβάλλει είναι δυνατό να έχουν κοινές επιθυμίες και στόχους ως προς την κατεύθυνση αυτή.

Εκπαιδευτικοί και μαθητές/τριες κατάφεραν να δημιουργήσουν το τελικό προϊόν του έργου, μία stopmotion animation ταινία με βάση το υλικό που παράχθηκε στα ξεχωριστά κεφάλαια-υποθέματα του project όπου φαίνεται η προσπάθεια ολιστικής προσέγγισης και μελέτης του θέματος αλλά και αναδεικνύονται τα συναισθήματα που ένιωσαν οι μαθητές/τριες κατά την επεξεργασία των ζητημάτων που προαναφέρθηκαν.

Η υλοποίηση του έργου αποτελεί παράδειγμα καινοτόμου διδασκαλίας της Αγγλικής Γλώσσας μια και ενεργοποίησε και παρακίνησε τους μαθητές στην εκμάθηση και σωστή χρήση της. Μαθητές/τριες και εκπαιδευτικοί, εξάλλου, ανέπτυξαν την ικανότητά τους στον τομέα των ΤΠΕ.

Θεωρούμε ότι όλες οι δραστηριότητες του project μπορούν και είναι σκόπιμο να γίνονται σε κάθε σχολείο, τόσο σε εθνικό όσο και σε διεθνές επίπεδο ανεξάρτητα από τη γλώσσα που μιλούν οι μαθητές/τριες μια και οι σύγχρονες αντιλήψεις περί κοινωνικής και συναισθηματικής μάθησης συνδέουν τη θετική κοινωνική συμπεριφορά και τις υψηλές κοινωνικές δεξιότητες με τα υψηλά επίπεδα ενσυναίσθησης (Strayer & Roberts, 2004. Γκαρή, 2013). Επιπρόσθετα, θεωρούν ότι οι σχολικές κοινότητες, οι οποίες δίνουν έμφαση στην προαγωγή των κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων των παιδιών, βελτιώνουν την ακαδημαϊκή επίδοση των μαθητών τους και τις διαπροσωπικές σχέσεις και αυξάνουν την ικανότητα για την επίλυση προβλημάτων και τη λήψη αποφάσεων (Χατζηχρήστου κ.ά., 2013).

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αγγελόπουλος, Π., Πατεράκη, Ε. (2014). eTwinning: Νέο eTwinning: Δημιουργική μάθηση και καινοτομία. 9^ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση». Ανακτήθηκε στις 17/09/2017 από τη διεύθυνση <http://bit.ly/2w2ctbc>

Γεωργόπουλος, Α. (1993). *Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, Εκπαίδευση και Περιβάλλον*. Αθήνα: Gutenberg.

Γκαρή, Κ. (2013). *Αξίες, συμπεριφορές και σκοποί ζωής*. Πρόγραμμα: Connecting4Caring.

Καρατζιά-Σταυλιώτη, Ε. (2002). Η Διαθεματικότητα στα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών: Παραδείγματα από την Ευρωπαϊκή Εμπειρία και Πρακτική. *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 7, 52-65.

Κουγιουρούκη, Α., Κυβριτζίκης, Ε. (2014). Διεθνές Πρόγραμμα Εξειδικευμένης Κατάρτισης Εκπαιδευτικών και Παρέμβασης στη Σχολική Κοινότητα (We C.A.R.E.): Παράδειγμα εφαρμογής στο 1^ο Πρότυπο Πειραματικό Δ.Σχ. Αλεξανδρούπολης. *Ο.Μ.Ε.Ρ. Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 13, 211-218.

Κουλουμπαρίτση, Α.Χ. (2005). Εφαρμογή της Διαθεματικής Προσέγγισης στα Προγράμματα Σπουδών, στη Διδασκαλία και στα Σχολικά Βιβλία. *Νέα Παιδεία*, 116, 30-44.

Μιχαηλίδης, Μ. (2003). *Ομαδικές περιβαλλοντικές δραστηριότητες, σχέδια εργασίας και συνεργασία. Οδηγός βοήθημα για νέους και συμβούλους ομάδων*. Αθήνα: Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς & Εθνικό Κέντρο Κοινωνικών Ερευνών.

Σουλιώτη, Ε. Β. & Παγγέ, Τ. (2004). Διαθεματική προσέγγιση και διδασκαλία. Η μέθοδος project. *Νέα Παιδεία*, 112, 40 – 50.

Ταρατόρη – Τσαλκατίδου, Ε. (2010). *Η Μέθοδος Project στη Θεωρία και στην Πράξη*. Θεσσαλονίκη: εκδοτικός οίκος Αδελφών Κυριακίδη.

Χατζηχρήστου, Χ., Λυκισάκου, Κ., Κατή, Α. (2013). *Αναγνώριση και έκφραση συναισθημάτων*. Πρόγραμμα: Connecting4Caring.

Χρυσafίδης Κ., (2002). *Βιωματική-Επικοινωνιακή Διδασκαλία: η εισαγωγή της μεθόδου project στο σχολείο*. Αθήνα: Gutenberg.

Frijda, N.H. (1986). *The Emotions. Studies in Emotion & Social Interaction*. Cambridge University Press.

Frijda, N. H. (2007). *The laws of emotion*. Mahwah, NJ: Erlbaum.

Gnepp, J. (1989). Personalized inferences of emotions and appraisals: Component processes and correlations. *Developmental Psychology*, 25, 277-288.

Gnepp, J., & Klayman, J. (1992). Recognition of uncertainty in emotionally equivocal situations. *Developmental Psychology*, 28, 145-158.

Elias, M. J., Zins, J. E., Weissberg, R. P., Frey, K. S., Greenberg, M. T., Haynes, N. M., Kessler, R., Schwab-Stone, M. E., & Shriver, T. P. (1997). *Promoting social and emotional learning - Guidelines for educators*. Association for Supervision and Curriculum Development, USA.

Zins, J. E., Weissberg, R. P., Wang, M. C., & Walberg, H. J. (Eds.) (2004). *Building academic success through social and emotional learning: What does the research say?* New York, NY: Teachers College Press.

Strayer, J. & Roberts, W. (2004). Children's anger, emotional expressiveness, and empathy: Relations with parents' empathy, emotional expressiveness, and parenting practices. *Social Development*, 13(2), 229-254.

Uzunboylu, H. (2006). A Review of Two Mainline E-Learning Projects in the European Union. *Educational Technology Research and Development*. 54(2), pp.201-219.

Παρουσίαση έργου “When in Rome, do as the Romans do”

**Λάκκη Κωνσταντίνα, Παπαδοπούλου Θεοδώρα, Σκορδομπέκη
Ελένη**

Καθηγήτριες ΠΕ06, ΠΕ02 & ΠΕ02, ΓΕΛ ΣΚΑΛΑΣ ΩΡΩΠΟΥ «Μίκης Θεοδωράκης»
dinalakki@gmail.com, dora.papadopoulou.k@gmail.com, marilena.skor@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πρόκειται για ένα e-Twinning πρόγραμμα που υλοποιήθηκε κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους 2016-2017. Συμμετείχαν μαθητές από την Ελλάδα (Γενικό Λύκειο Σκάλας Ωρωπού «Μίκης Θεοδωράκης»), την Ουγγαρία (Szinyei Merse Pál Secondary Grammar School, Budapest), τη Γαλλία (Lycée d'Enseignement Général et Technologique Agricole “Federico Garcia Lorca”), τη Ρουμανία (Colegiul National “Vasile Alecsandi”) και τη Λιθουανία (Klaipėdos Technologiju Mokymo Centras).

Κύριος στόχος του προγράμματος ήταν ο πολυγραμματισμός και η ανάπτυξη πολυπολιτισμικής συνείδησης των μαθητών ως Ευρωπαίων πολιτών, μέσω της διαθεματικής προσέγγισης και της ομαδοσυνεργατικής μάθησης, με την παράλληλη χρήση τεχνολογίας. Οι επιμέρους στόχοι αφορούσαν στην καλλιέργεια των επικοινωνιακών δεξιοτήτων, του ψηφιακού εγγραμματισμού των μαθητών και της πολυγλωσσίας τους.

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που έτυχε μεγάλης αποδοχής της Ελληνικής σχολικής κοινότητας (69 μαθητές και 6 εκπαιδευτικοί). Εκπονήθηκε στα πλαίσια της διδασκαλίας των μαθημάτων του αναλυτικού προγράμματος της Α΄ και Β΄ Λυκείου δίνοντας στους μαθητές που συμμετείχαν την ευκαιρία να δημιουργήσουν, να αναζητήσουν, να γνωρίσουν και να επικοινωνήσουν με τους εταίρους τους, τόσο ηλεκτρονικά, μέσω της πλατφόρμας eTwinning όσο και ταξιδεύοντας, φυσικά, στην Ουγγαρία.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: πολυγραμματισμός, διαθεματικότητα, συμπερίληψη

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το θέμα αφορά το πώς οι μαθητές, στα πλαίσια μίας πολυπολιτισμικής κοινωνίας, θα έρθουν, με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, σε επαφή με την κουλτούρα, τη νοοτροπία και τα έθιμα άλλων λαών, στα οποία θα πρέπει να προσαρμοστούν. Προσεγγίσαμε, λοιπόν, την ιδέα μιας Ευρώπης χωρίς πολιτισμικά σύνορα, την αξία του σεβασμού στη διαφορετικότητα μέσω της ευελιξίας, κινητικότητας, προσαρμοστικότητας και της ανάδειξης των κοινών σημείων στις αντιλήψεις των νέων της Ευρώπης.

Στην ελληνική κοινωνία τού σήμερα, αυτό συνεπάγεται τη διαμόρφωση ενεργών Ευρωπαίων πολιτών, οι οποίοι θα είναι πολυγραμματισμένοι, ώστε να επικοινωνούν, να κατανοούν και να σέβονται τη διαφορετικότητα διατηρώντας ταυτόχρονα τη δική τους εθνική ταυτότητα (Καζαμιάς & Πετρονικολός, 2003). Η έννοια του πολυγραμματισμού (multi-literacy) (Unesco, 2004) αποτελεί νέο όρο, καθώς εκτός από τον εγγραμματισμό των μαθητών (Sifakis, 2004), δηλαδή την ικανότητά τους να διαβάζουν και να γράφουν, περιλαμβάνει την ανάπτυξη δεξιοτήτων για την παραγωγή και κατανόηση κειμένων, που έχουν σχέση με τις τεχνολογίες της πληροφορίας και των πολυμέσων, αλλά και την ποικιλία ειδών κειμένου, που παράγονται μέσα σε μια πολύγλωσση και πολυπολιτισμική κοινωνία, δηλώνοντας τη γλωσσική πολυμορφία, τόσο σε γεωγραφικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο (ΕΠΣ; Lankshear & Knobel, 2003; Ντελόρ, 1992; Πασιάς, 2003).

Οι καινοτόμες δράσεις που θα οδηγήσουν σε μια μεταρρύθμιση πρέπει, λοιπόν, να διέπονται από αυτές τις αρχές και να στοχεύουν στην αλλαγή του ισχύοντος εκπαιδευτικού συστήματος, ώστε να είναι λειτουργικό και αποτελεσματικό αποφέροντας τα άνωθι αναφερθέντα προσδοκώμενα. Σήμερα, τέτοιες καινοτόμες δράσεις αποτελούν τα προγράμματα eTwinning και Erasmus+ και είναι απόλυτα συνυφασμένες με:

- την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία/μάθηση

- το σεβασμό στη μαθησιακή ιδιαιτερότητα του μαθητή (Learning styles)
- την ενίσχυση της αυτόνομης, στρατηγικής μαθησιακής διαδικασίας
- τη χρήση της τεχνολογίας σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης
- την καλλιέργεια των Νέων Μορφών Εγγραμματοσμού των μαθητών (ψηφιακός, σχολικός, ακαδημαϊκός, διαδικτυακός, κοινωνικός, κ.λπ.)
- την αποδοχή και υλοποίησή τους από την εκπαιδευτική και μαθητική κοινότητα

Ακολουθώντας το κοινωνικο-οικοδομιστικό μοντέλο της μάθησης (Piaget, 1957, Bruner, 1977), οι μαθητές πρέπει να διαμορφώνουν τη γνώση τους όντας σε συνεχή αλληλεπίδραση με το περιβάλλον τους, συμμετέχοντας ενεργά σε δραστηριότητες που προάγουν την ελεύθερη εξερεύνηση των ιδεών, την κριτική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων. Ο μαθητής, μέσα από αυτήν τη διαδικασία, αναπτύσσει τις κατάλληλες μαθησιακές στρατηγικές, ώστε να αντεπεξέλθει των δυσκολιών και να επιτύχει σταδιακά την ικανότητα αυτονομίας στην οικοδόμηση της γνώσης (Papaefthymiou-Lytra, 2014). Οι ιδιαίτερες κλίσεις του, ο τρόπος σκέψης και νοητικής λειτουργίας, οι πολλαπλές νοημοσύνες του τον βοηθούν να ανακαλύψει τις δεξιότητές του και να προσαρμόσει τη μαθησιακή διαδικασία στο δικό του ρυθμό και τρόπο (Gardner, 1983). Στο κέντρο αυτής της μαθητο-κεντρικής προσέγγισης στη γνώση είναι, συνεπώς, ο μαθητής, όχι ο δάσκαλος. Ο τελευταίος δρα ως διαμεσολαβητής, καθοδηγητής, που ενθαρρύνει τον μαθητή να ανακαλύψει, να μάθει. Η αυστηρή φιγούρα του παντογνώστη-καθηγητή και των κλασικών μετωπικών (teacher-front) τάξεων αντικαθίσταται από ομάδες εργασίας-συνεργασίας μαθητών, με τον εκπαιδευτικό σε ρόλο συντονιστή (Calfoglou, 2004; Ματσαγγούρας, 2003; Νούτσος, 1993).

Εξάλλου, η Ευρωπαϊκή πραγματικότητα και η τεχνολογική εξέλιξη καθιστούν την επικοινωνία και την ομαδική εργασία αναπόσπαστο μέρος της καθημερινότητας. Πολίτες διαφόρων εθνότητων, κουλτούρας και θρησκείας καλούνται να συνεργαστούν κάτω από την ίδια «ομπρέλα»: τα σύνορα είναι μόνο νοητά. Η τεχνολογία είναι πανταχού παρούσα, πλην της εκπαίδευσης. Οι μαθητές χρησιμοποιούν μολύβι και χαρτί στο σχολείο, ενώ στην υπόλοιπή τους ζωή θα χρησιμοποιούν ολοένα και περισσότερο τον υπολογιστή. Ήδη επικοινωνούν μέσω αυτού ή των «έξυπνων» τηλεφώνων τους. Είναι, λοιπόν, αναγκαίο να ενταχθεί η τεχνολογία και στο Ελληνικό Εκπαιδευτικό Σύστημα μέσω καινοτόμων προγραμμάτων, που θα προωθούν τη σύγχρονη ή ασύγχρονη διάδραση των μαθητών, με τη χρήση υπολογιστών και διαδικτυακών εφαρμογών (Computer Assisted Language Learning, CALL) (Kress, 1997; Pennington, 1996a). Ειδικότερα, προγράμματα, όπως το eTwinning, Erasmus, Comenius και άλλα, ευνοούν τη δημιουργία καινοτόμων δράσεων και συνεργασιών εντός και εκτός Ελλάδος και προάγουν τη διαθεματικότητα, διδάσκοντας την αλληλεξάρτηση των επιστημών και την πολυγλωσσία. Τέλος, η απαραίτητη χρήση της Αγγλικής ως Lingua Franca (Σηφάκης, 2012) αναπτύσσει τις γλωσσικές δεξιότητες των μαθητών και την επικοινωνιακή τους ικανότητα (Hymes, 1971).

Σε απόλυτη αρμονία με την ανάγκη «κανονικοποίησης» (normalization) της τεχνολογίας στο Ελληνικό σχολείο (Bouboureka, 2004) μπορούν να ενταχθούν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, wikis, blogs, web2 tools, κλπ (Parker & Chao, 2007; Paroussi, 2014). Υπάρχουν ήδη αρκετά σχέδια διδασκαλίας μέσω της τεχνολογίας, η εφαρμογή των οποίων επαφίεται στην κρίση του εκπαιδευτικού. Τα οφέλη είναι πολύπλευρα, τόσο όσον αφορά στο γνωστικό τομέα όσο και στην κινητοποίηση των μαθητών. Για παράδειγμα, η άρνηση του μαθητή για την παραδοσιακή γραπτή εξέταση ή παραγωγή λόγου δεν θα καμπτόταν, αν επρόκειτο για ένα blog άρθρο ή ένα μήνυμα στο facebook; Ιδιαίτερα, αν επρόκειτο για αυθεντική επικοινωνία με συμμαθητή/ες σε πραγματικό χρόνο/τόπο, για ένα θέμα κοινού ενδιαφέροντος; Για ένα πρόβλημα στα μαθηματικά ή απλή ανταλλαγή απόψεων (Pennington, 1996b);

Τέλος, η χρήση καινοτόμων δράσεων, όπως τα προγράμματα eTwinning, με αρωγό την τεχνολογία, είναι απαραίτητη για την καλλιέργεια του ψηφιακού και διαδικτυακού εγγραμματοσμού των νέων, ο οποίος, εκτός από το ότι τους ασκεί στην ασφαλή και σωστή χρήση του διαδικτύου, τους προετοιμάζει για την ακαδημαϊκή, εργασιακή και κοινωνική τους πρόοδο. Οι μαθητές μαθαίνουν να αναζητούν, να αξιολογούν, να αναλύουν την πληροφορία και να συνθέτουν τη δική τους ιδέα/έκφραση, την οποία παρουσιάζουν με τον τρόπο που επιθυμούν αξιοποιώντας τις εφαρμογές του διαδικτύου (Kress, 1997). Εκτός από αυτές τις

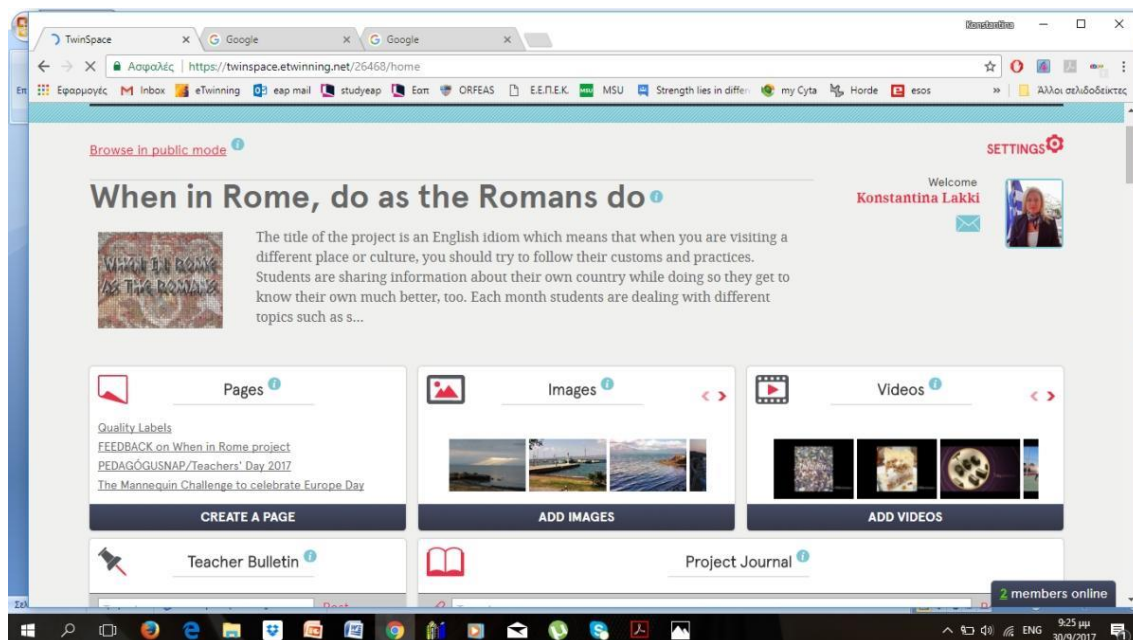
δεξιότητες, καλλιεργούν όχι μόνο έναν κριτικό τρόπο σκέψης στη μάθηση, αλλά και τη δημιουργικότητά τους. Έτσι, δίνουν το προσωπικό τους στίγμα στη μαθησιακή διαδικασία και συγχρόνως κοινωνικοποιούνται μέσω της «ομάδας»· μια ομάδα που προστατεύει, καθοδηγεί, αλλά ταυτόχρονα επιμερίζει ευθύνη στο αποτέλεσμα, έναν κινητήριο μοχλό για όλα της τα μέλη. Οι πιο ικανοί/καλοί σε έναν τομέα βοηθούν και καθοδηγούν τους αδύναμους (peer-scaffolding), η ντροπή «έκθεσης» στην τάξη και τον εκπαιδευτικό ελαχιστοποιείται στους συνομήλικους μεγιστοποιώντας τη συμμετοχή και δεκτικότητα (Cummings, 2004; Paroussi, 2014). Εξάλλου, η συνύπαρξη διαφορετικών προσωπικοτήτων στην ομάδα εμπνέει τον αλληλοσεβασμό και την ανεκτικότητα, το ανοικτό πνεύμα καθώς και την ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων (Paroussi, 2014).

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΕΡΓΟ

Εμπνευστήκαμε τον τίτλο του έργου από ένα αγγλικό ρητό που τονίζει την ανάγκη σεβασμού της διαφορετικότητας: «Όταν επισκέπτεσαι έναν τόπο, οφείλεις να σέβεσαι και να ακολουθείς τις συνήθειες και πρακτικές των κατοίκων του» θα μπορούσε να είναι η απόδοσή του στα ελληνικά. Ακολουθώντας, οι μαθητές, κατά τη διάρκεια του προγράμματος, προσπάθησαν να αποτυπώσουν τη δική τους κουλτούρα, έθιμα, παραδόσεις, ιστορία, συνήθειες, εν γένει την καθημερινότητά τους μέσα από τα έργα τους. Αυτή την «εθνική ταυτότητα» επικοινωνήσαν με διάφορους τρόπους, μέσα από το Twinspace, στους εταίρους τους.

Κάθε μήνα, οι μαθητές όλων των συμμετεχόντων χωρών, υπό την καθοδήγηση και το συντονισμό των καθηγητών/καθηγητριών τους, εκπόνησαν ομαδικές και ατομικές εργασίες με θέματα που άπτονται διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων, όπως Ιστορία, Λογοτεχνία, Φυσική Αγωγή, Φυσικές Επιστήμες, Ξένες Γλώσσες, κ.λπ. Οι εργασίες αυτές αναρτήθηκαν στο Twinspace, ώστε όλοι οι εταίροι να μοιραστούν αφενός κοινά σημεία και αφετέρου να εξοικειωθούν με τις διαφορές τους, πριν την πραγματοποίηση της συνάντησης των ιδρυτικών μελών του έργου, τον Μάρτιο του 2017.

Κατά την εκπόνηση των εργασιών, οι μαθητές χρησιμοποίησαν διάφορα web2 εργαλεία και εφαρμογές, όπως padlet, linoit, ppt, stickyoose, e-books, videomaker, youtube, κ.λπ., για να παρουσιάσουν το έργο τους στα Αγγλικά ή Ελληνικά.



Σχήμα 1: το Twinspace του έργου με το λογότυπο που έφτιαξαν οι μαθητές

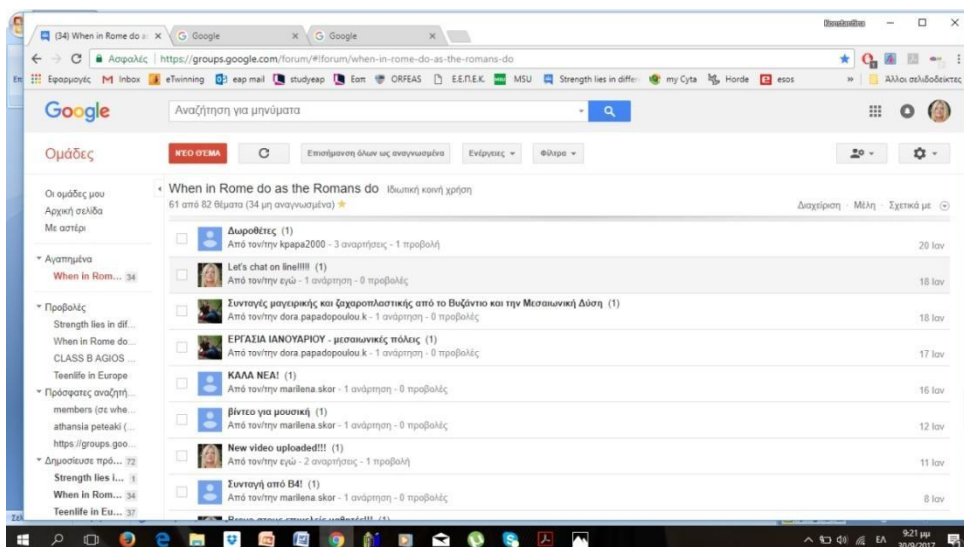
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

Το eTwinning πρόγραμμα “When in Rome, do as the Romans do” προήγαγε τη διαθεματική μάθηση μέσω της μεθόδου project (Project Based Learning, PBL). Οι μαθητές, σε ολιγομελείς ομάδες των 3-4 ατόμων, συμμετείχαν ενεργά σε ποικίλες δραστηριότητες, σύμφωνα με το μηνιαίο σχεδιασμό δράσεων. Η ανάθεση και εκπόνηση αυτών των δράσεων έγινε σε συνεργασία με τους διδάσκοντες του σχετικού γνωστικού αντικείμενου, κυρίως στα Αγγλικά. Ελήφθησαν υπόψη οι ιδιαίτερες κλίσεις των μαθητών, οι προτιμήσεις και οι δεξιότητές τους, ώστε να αναδειχτεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο το παραγόμενο έργο τους. Παράλληλα, αυτή η διαφοροποιημένη προσέγγιση στη μάθηση συνετέλεσε στην «κινητροποίηση» όλων των μαθητών, καθώς τους δόθηκε η ευκαιρία να εκφραστούν και να δημιουργήσουν μέσα από τα έργα τους, χωρίς τους περιορισμούς που επιβάλλει η κάλυψη της διδακτέας ύλης.



Σχήμα 2: Αφίσες του έργου εμπνευσμένες από τα κοινά σημεία των σχολείων-ιδρυτών του

Επίσης, το πρόγραμμα περιελάμβανε μικτό τρόπο μάθησης (blended learning), δεδομένου ότι συνδύασε την εργασία στην τάξη με την αυτόνομη εργασία στο σπίτι μέσω του υπολογιστή (computer based learning). Καθώς ο χρόνος, κατά τη διάρκεια του σχολικού ωραρίου, ήταν περιορισμένος και ο αριθμός των Ελλήνων μαθητών και καθηγητών μεγάλος, δημιουργήθηκε μια ομάδα Google Group, όπου γίνονταν αναρτήσεις, ανακοινώσεις, προτάσεις έργων, σχόλια και σκέψεις όλων των συμμετεχόντων στο έργο. Με αυτόν τον τρόπο διευκολύνθηκε τόσο ο συντονισμός του έργου όσο και η ταυτόχρονη ενημέρωση όλων των μελών της Ελληνικής ομάδας. Επιπλέον, αυτή η ηλεκτρονική μορφή επικοινωνίας – που είναι άγνωστη στο Ελληνικό σχολείο στην πλειονότητά του – συνετέλεσε εποικοδομητικά στην κανονικοποίηση της χρήσης ΤΠΕ στην εκπαίδευση, αντανakλώντας τη σύγχρονη πραγματικότητα και προετοιμάζοντας ανάλογα τους μαθητές γι’ αυτήν.



Σχήμα 2: Ομάδα Google Group “When in Rome, do as the Romans do”

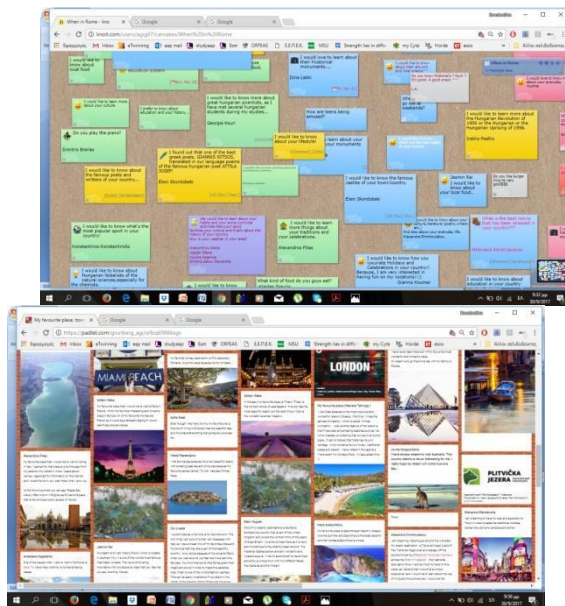
Οι μαθητές οργάνωναν ενδοσχολικές και εξωσχολικές συναντήσεις, κατά τη διάρκεια των οποίων, συντόνιζαν τις ενέργειές τους και εργάζονταν στο θέμα που είχαν αναλάβει να εκπονήσουν. Υπό την επίβλεψη του καθηγητή τους, διερευνούσαν, συνέλεγαν πληροφορίες, τις οποίες αξιολογούσαν και επεξεργάζονταν. Έπειτα, συνθέταν το δικό τους έργο, το οποίο μοιράζονταν πρώτα μέσω της ομάδας Google Group. Μετά από τυχόν προτάσεις για βελτιώσεις, το έργο αναρτάτο στο Twinspace. Είναι προφανές ότι η όλη διαδικασία προήγαγε τόσο τις ανωτέρου επιπέδου δεξιότητες σκέψης (κατά την ταξινόμια του Bloom: higher order thinking skills, HOT) όσο και την κριτική ικανότητα των μαθητών, οι οποίοι χρησιμοποιώντας την τεχνολογία και το διαδίκτυο συνέθεσαν πολυτροπικά έργα, για να επικοινωνήσουν τη δική τους πραγματικότητα στους εταίρους τους. Εκτός τούτου, η όλη διαδικασία ανταλλαγής απόψεων και ιδεών μέσω της συνεργατικής μάθησης, χρησίμευσε ως «γνωστική σκαλωσιά» (scaffolding) για όλους τους μαθητές, στους τομείς όπου χρειαζόνταν καθοδήγηση, είτε αυτή προερχόταν από διδάσκοντα είτε από συμμαθητή τους· καθοδήγηση που προήγαγε την αυτόνομη απόκτηση γνώσης και τη συνειδητοποίηση του ιδιαίτερου και μοναδικού μαθησιακού μοντέλου κάθε μαθητή.



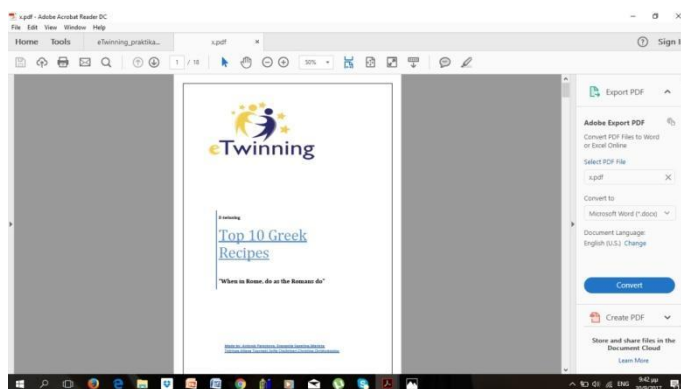
Σχήμα 3: Ομάδες εργασίας του έργου «εν δράσει»

Εκτός των άνωθι, η χρήση των ΤΠΕ αποτέλεσε κίνητρο για τους μαθητές, οι περισσότεροι των οποίων ήταν απρόθυμοι να παράγουν χειρόγραφες γραπτές εργασίες. Αντίθετα, όλοι τους ήταν δεκτικοί στην εξερεύνηση νέων εργαλείων web2 και διαδικτυακών

εφαρμογών, που θα διευκόλυναν την καλύτερη παρουσίαση του έργου τους. Αφιέρωσαν ατέλειωτες ώρες εργασίας και εξερεύνησης τεχνολογικών μέσων, για να παραγάγουν ένα βίντεο, ένα ηλεκτρονικό βιβλίο συνταγών, ένα λογότυπο για το έργο, κλπ.



Σχήμα 3: linoit, με θέμα “What do expect from this project?” και padlet, με θέμα “my favorite European city”



Σχήμα4: ebook, με θέμα “Top ten Greek Recipes”

Τέλος, η ανταλλαγή απόψεων, η συνεχής διάδραση εντός και εκτός των συνόρων, με ομόλογούς τους, ανέπτυξε τις επικοινωνιακές ικανότητες των μαθητών, καθώς καλλιέργησαν στρατηγικές, ώστε να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά με κάθε τρόπο, υπερβαίνοντας γλωσσικά και άλλα προβλήματα, που πήγαιζαν από τις μεταξύ τους διαφορές. Οι μαθητές, αυτόχθονες και αλλοδαποί, συνεργάστηκαν και συνταξίδεψαν δημιουργώντας μια πολύμορφη Ελληνική ομάδα, που καλλιέργησε και εντάχθηκε στη συνείδηση της ευρύτερης ομάδας, μια μικρογραφία της Ευρώπης, όπου όλοι ανήκουν παρά τις διαφορές τους. Εκτός, λοιπόν, από τις νέες μορφές εγγραμμτισμού, οι μαθητές ανέπτυξαν κοινωνικές και συνεργατικές δεξιότητες, που προάγουν τη συμπερίληψη, τον σεβασμό στην διαφορετικότητα και την ενσωμάτωση.

ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΨΗ

Καταρχάς, ξεκινώντας την υλοποίηση του προγράμματος eTwinning στο σχολείο μας, θεωρήσαμε δεδομένη στρατηγική τη συμπερίληψη για τη θετική αντιμετώπιση της διαφορετικότητας και την ανάδειξή της ως θεμελιώδους αξίας στην εκπαίδευση.

Συγκεκριμένα, θέλαμε να διασφαλίσουμε ότι η εκδρομή του προγράμματός μας θα είναι συμπεριληπτική. Είναι γεγονός ότι αρκετοί από τους μαθητές/μαθήτριες μας

προβληματίζονταν έντονα λόγω οικογενειακών οικονομικών δυσχερειών για το αν θα πάρουν μέρος στο ταξίδι μας στη συνεργαζόμενη Ευρωπαϊκή χώρα. Αυτό προκύπτει από το ότι το σχολείο μας βρίσκεται σε δυσπρόσιτη θέση στα βόρεια της Αττικής, σε μια περιοχή, όπου η πρόσβαση στην πρωτεύουσα είναι προβληματική λόγω της υπερβολικής αύξησης στην τιμή των διοδίων της Εθνικής οδού και της υπέρογκης αύξησης στις τιμές των καυσίμων. Επιπλέον, η ταυτόχρονη μείωση των εσόδων των εργαζομένων, τόσο στον ιδιωτικό όσο και στον δημόσιο τομέα υποβάθμισε την ποιότητα ζωής των κατοίκων της περιοχής μας, άρα και των εφήβων μαθητών του σχολείου μας, οι οποίοι αδυνατούν να μετακινηθούν προς την Αθήνα για ψυχαγωγικούς, πολιτιστικούς ή και κοινωνικούς σκοπούς. Κατά συνέπεια, οι ευκαιρίες για την επαφή τους με πολιτιστικά δρώμενα, η επαφή τους με άτομα άλλων περιοχών και οι ευκαιρίες διευρυμένης κοινωνικοποίησης είναι περιορισμένες.

Για τους προαναφερόμενους λόγους, αποφασίσαμε να συμπεριλάβουμε στο πρόγραμμά μας μαθητές προερχόμενους από οικογένειες οικονομικών μεταναστών (χώρες προέλευσης: Αλβανία, Ινδία, Σερβία, Ρωσία, κλπ.), από οικογένειες με χαμηλό κοινωνικο-οικονομικό υπόβαθρο, από μονογονεϊκές και εν γένει από οικογένειες που αντιμετωπίζουν σοβαρά προβλήματα. Έτσι, κάναμε πραγματικότητα την άρση των μεροληπτικών διακρίσεων και της ξενοφοβίας, προωθώντας την αλληλεγγύη και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών μας. Εξάλλου, στο πρόγραμμα ενεπλάκησαν μαθητές διαφορετικών τάξεων και ηλικιών του σχολείου μας (Α΄ και Β΄ Λυκείου), οπότε η διάδραση αποδείχτηκε ακόμα πιο αυξημένη.

Ταυτόχρονα, πρόθεσή μας ήταν να αναδείξουμε σε ό,τι αφορά στη νοοτροπία, στον τρόπο ζωής και στον πολιτισμό, τα κοινά σημεία με τα συνεργαζόμενα ευρωπαϊκά σχολεία, αλλά και το σεβασμό στις όποιες διαφορές υφίστανται ανάμεσά μας λόγω των διαφορετικών πολιτικών, πολιτισμικών, ιστορικών και οικονομικών παραγόντων. Αυτό άλλωστε αποδεικνύεται και από τον τίτλο του προγράμματός μας “When in Rome, do as the Romans do”, που στοχεύει στην καλλιέργεια της ευελιξίας, της προσαρμοστικότητας και της αποδοχής της διαφορετικότητας, απαραίτητα εφόδια ενός σύγχρονου Ευρωπαίου πολίτη.



Σχήμα5: η Ελληνική ομάδα, μαθητές και καθηγητές

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΕΝΩΝ ΣΧΟΛΕΙΩΝ

Η επικοινωνία μεταξύ των eTwinnners περιελάμβανε, εκτός από το twinspace, ανταλλαγή ηλεκτρονικών μηνυμάτων και μέσα κοινωνικής δικτύωσης (facebook, instagram, messenger). Το chat στο twinspace χρησιμοποιήθηκε δύο φορές, Κυριακή απόγευμα, καθώς ο συντονισμός όλων των μελών ήταν πολύ δύσκολος. Η επικοινωνία των μαθητών, κυρίως με τους Ούγγρους εταίρους μας, ήταν αυτόβουλη και αφορούσε ανταλλαγή σκέψεων και κοινοποιήσεις μέσω των σελίδων Journal και teacher pages στο twinspace.

Όλες οι δράσεις συζητούντο και συναποφασίζονταν από τους υπεύθυνους καθηγητές, πριν υλοποιηθούν από κάθε εταίρο. Αυτό διαφαίνεται και από την ομοιογένεια στη θεματολογία των εργασιών, που έχουν αναρτηθεί στο twinspace. Βέβαια, υπήρχε χώρος για περαιτέρω δημιουργία και πρωτοβουλία, καθώς κάθε χώρα προσέγγιζε διαφορετικά κάθε θέμα. Η οργάνωση των ενεργειών και του ταξιδιού στη Βουδαπέστη ήταν επίπονη και

χρονοβόρα, αλλά η συνάντηση και συνεργασία των Ελλήνων και Ούγγρων μαθητών αποδείχθηκε εξαιρετική. Προτιμήθηκε η οργάνωση βιωματικής κυρίως μάθησης, σε συνδυασμό με παρουσίαση του έργου των Ελλήνων μαθητών. Η διάδραση των μαθητών περιελάμβανε ανταλλαγή σημαίας, παιχνίδια στα Αγγλικά (Hidden Clue Games), κατασκευή τρισδιάστατων puzzles Ελληνικών μνημείων και αθλητικές δραστηριότητες στον αύλιο χώρο του σχολείου. Εκτός αυτού, οι μαθητές συναντήθηκαν και εξωσχολικά, οπότε και ξεναγήθηκαν από τους εταίρους τους στην πόλη της Βουδαπέστης. Η γλώσσα επικοινωνίας ήταν η Αγγλική. Τέλος, με την επιστροφή στην Ελλάδα, οι μαθητές δημιούργησαν βίντεο της επίσκεψης τους στην Ουγγαρία και στο σχολείο Szinyei Merse Pál Secondary Grammar School και το ανέβηκαν στο διαδίκτυο.



Σχήμα 5: Διάδραση των μαθητών κατά την επίσκεψή μας στη Βουδαπέστη

ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΕΑ ΥΛΗ

Όλοι οι εμπλεκόμενοι καθηγητές επιδιώξαμε να υλοποιηθούν δραστηριότητες που εντάσσονταν στη διδακτέα ύλη, πχ. Μεσαιωνικές πόλεις και κάστρα-μνημεία από την Ιστορία και Λογοτεχνία της Α΄ Λυκείου, Λογοτεχνικά έργα από την Β΄ Λυκείου, διαγωνισμός για την κατασκευή λογότυπου από τους Η/Υ της Α΄ Λυκείου, και διάφορα είδη γραπτής έκφρασης, όπως κριτικές βιβλίων/ταινιών, αρθρογραφία στα Αγγλικά ως Ξένη Γλώσσα, διαγωνισμός φωτογραφίας για την ανάδειξη του τόπου τους κλπ. Επίσης, οι Έλληνες μαθητές αλληλεπιδρούσαν συμμετέχοντας σε δραστηριότητες που οργάνωσαν οι ίδιοι, για την συγκέντρωση χρημάτων, προκειμένου να υλοποιήσουν το ταξίδι στην Ουγγαρία, όπως λαχειοφόρος αγορά, κάλαντα Χριστουγέννων και Πρωτοχρονιάς, χοροεσπερίδες και τουρνουά επιτραπέζιων παιχνιδιών· μια προσπάθεια που απέδωσε σημαντικούς καρπούς, προσφέροντας εκτός από τη σημαντική μείωση των κατά κεφαλήν εξόδων του ταξιδιού, εμπειρία, συνεργατικότητα, αλληλεξάρτηση, συνυπευθυνότητα και συνοχή στην ομάδα.



Σχήμα 6: Δράσεις των μαθητών για το ταξίδι μας στη Βουδαπέστη

ΣΥΜΠΡΑΞΗ ΤΩΝ ΣΧΟΛΕΙΩΝ ΣΥΝΕΡΓΑΤΩΝ

Η συνεργασία όλων των μελών του έργου ήταν άμογη. Υπήρχαν φορές, που λόγω φόρτου εργασίας ή άγνοιας των διαδικτυακών εφαρμογών, ο συντονισμός ήταν δύσκολος και απαιτούσε εξοικείωση και καθοδήγηση, αλλά η επικοινωνία μέσω του Google Group ή ατομικών emails επίλυε παρόμοια προβλήματα. Βέβαια, όπως σε κάθε πολυμελές πρόγραμμα, υπήρχαν μέλη που ήταν πιο ενεργά και άλλα λιγότερο. Όλοι οι εμπλεκόμενοι, όμως, παρουσίασαν έργο σε απόλυτη εναρμόνιση με το πρόγραμμα δραστηριοτήτων.

Το κυριότερο εμπόδιο, που έθεσε σε κίνδυνο την ολοκλήρωση του προγράμματος, ήταν το τραγικό αυτοκινητιστικό δυστύχημα, κατά τη διάρκεια χειμερινών διακοπών, που στοίχισε τη ζωή σε πάνω από 16 Ούγγρους μαθητές και καθηγητές από το σχολείο συνιδρυτή του προγράμματος Szinyei Merse Pál Secondary Grammar School, τον Ιανουάριο του 2016. Το σχολείο και όλη η χώρα βυθίστηκαν σε πένθος. Κάτω από αυτές τις τραγικές συνθήκες, μαζί με την καθηγήτρια και συν-ιδρύτρια του προγράμματος, καταβάλαμε τεράστια προσπάθεια για την ολοκλήρωση του προγράμματος. Οι Έλληνες μαθητές, με διακριτικότητα και προσωπική ευαισθησία, καλλιτέχνησαν και υπέγραψαν συλλυπητήρια κάρτα, που συνόδευσε τις ανάλογες επίσημες επιστολές. Υπήρξαν μήνες, κατά τους οποίους οι Ούγγροι μαθητές, υπό την επίβλεψη ψυχολόγων, απείχαν από τα σχολικά τους καθήκοντα και κάθε συνεργατική ενέργεια ήταν ανέφικτη. Η εξομάλυνση έγινε σταδιακά και το ταξίδι μας εκεί ήταν καταλυτικός παράγοντας κινητοποίησης και ανάκαμψης του έργου.



Σχήμα 7: Στιγμές από την επίσκεψή μας στο συνεργαζόμενο σχολείο της Βουδαπέστης

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ – ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Όλοι οι εμπλεκόμενοι στο πρόγραμμα βίωσαν τα οφέλη των Ευρωπαϊκών προγραμμάτων αδελφοποίησης σχολείων, τα οποία θα μπορούσαμε να συνοψίσουμε ως εξής:

- Κινητροποίηση και κινητοποίηση όλων των μελών, στο επίπεδο που αφορά τον καθένα
- Καλλιέργεια νέων μορφών εγγραμματισμού, όπως ηλεκτρονικός και κοινωνικός
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα (Συνεργασία, σταδιακή οικοδόμηση γνώσης, χρήση ΤΠΕ, καινοτομία και δημιουργικότητα, κριτική σκέψη, μετάγνωση, επίλυση προβλημάτων, επικοινωνία, πολιτότητα, προσωπική και κοινωνική υπευθυνότητα, καριέρα και ζωή)
- Βίωση δια ζώσης της πραγματικότητας της πολυπολιτισμικής Ευρώπης
- Δημιουργία διαπροσωπικών σχέσεων και διάδρασης μεταξύ των μελών – ομάδων, που συντελεί στην πραγμάτωση της συμπερίληψης
- Ανάπτυξη πρωτοβουλίας, υπευθυνότητας και ενεργούς συμμετοχής όλων των μελών της ομάδας
- Παραγωγικότητα και ανάληψη ευθύνης, τήρηση χρονοδιαγράμματος εργασιών
- Αίσθημα αυτοεκτίμησης από την επίτευξη των τελικών στόχων του εν λόγω προγράμματος



Σχήμα 8: Αναμνηστική πλακέτα για τα ιδρυτικά μέλη-σχολεία

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Καζαμίας, Α., Πετρονικολός, Λ. (2003). *Παιδεία και Πολίτης: Η παιδεία του Πολίτη της Ελλάδας, της Ευρώπης και του κόσμου*. Αθήνα: Ατρακός
- Κολοκωτρώνης, Δ. (undated). *Επαγγελματική Ανάπτυξη του Εκπαιδευτικού: Ζήτημα Διεύρυνσης Γνώσεων και Δεξιοτήτων; Ε.Ε.Π.Ε.Κ στο <http://www.eepek.gr/>*, 24 Μαΐου 2017
- Ματσαγγούρας, Η. Γ., (2003). *Θεωρία και Πράξη της Διδασκαλίας, τ. Β΄. Στρατηγικές Διδασκαλίας*. Αθήνα: Gutenberg
- Νούτσος, Χ. (1993). *Οι εκπαιδευτικοί και η ιδεολογία του επαγγελματισμού*. Στο Ο εκπαιδευτικός μπροστά στην Ευρώπη που αλλάζει. ΟΛΜΕ, *Συζητήσεις για την Εκπαίδευση*, Τεύχος 9, σ. 38-49
- Ντελόρ, Ζ. (1992). *Η Ευρωπαϊκή Πρόκληση*. Αθήνα: Δημοσιογραφικός Οργανισμός Λαμπράκη
- Παπανούτσος, Ε. (1965). *Αγώνες και Αγονία για την Παιδεία*. Αθήνα: Ίκαρος
- Πασιάς, Γ. (2003). *Ευρωπαϊκή Διάσταση στην Εκπαίδευση: Όψεις, Θεωρήσεις, Προβληματισμοί*. Τόμος Α΄, Αθήνα: Gutenberg
- Ρουσάκης, Γ. (1995). *Η ιδιότητα του Ευρωπαίου Πολίτη και η Εκπαίδευση: Σύμβολο και Διαδικασία της Νέας Ευρώπης, Πρόκληση για την Ελλάδα*. Στο *Ελληνική Εκπαίδευση: Προοπτικές Ανασυγκρότησης και Εκσυγχρονισμού* (σ. 658-681). Επιμέλεια Α. Καζαμίας και Μ. Κασσωτάκης, Αθήνα: Σείριος
- Σηφάκης Νικόλαος (2012). *Αγγλική Γλώσσα και Παγκοσμιοποίηση*. Αθήνα: ΗΡΟΔΟΤΟΣ
- Bruner, J. (1977) *The process of Education, USA: Harvard College*, at <http://mde.biologia.gr/amigi/wp-content/uploads/sites/2/2016/03/The-Process-of-Education-Bruner.pdf>, 22 Μαΐου 2017
- Calfoglou, C. & Sifakis, N. (2004) *Language Learning Skills & Materials*. Vol. 2, Hellenic Open University
- Cummings, M. C. (2004). "Because we are shy and fear mistaking": Computer mediated communication with EFL writers. *Journal of Basic Writing*, Vol. 23(2) pp.23-48
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books
- Hymes, D. (1971) *On communicative competence*. Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press
- Kress, G. (1997) *Literacy in the New Media Age*. London: Routledge
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2003) *New literacies: Changing knowledge in the classroom learning*. UK. Buckingham: Open University Press

- Piaget, J. (1957). *Construction of reality in the child*. London: Routledge & Kegan Paul
- Papaefthymiou-Lytra, S. (2014) L2 lifelong learning/use and new media pedagogies. *Research Papers in Language Teaching and Learning*. Vol. 5, No. 1, February 2014, pp.16-33 at http://rpltl.eap.gr/images/2014/RPLTL_5_full.pdf, accessed 7 November, 2016
- Parker, K & Chao, J. (2007) Wiki as a Teaching Tool. *Interdisciplinary Journal of Knowledge and Learning Objective*. Vol. 3, pp.57-72, at <http://www.ijkl.org/Volume3/IJKLOv3p057-072Parker284.pdf>, accessed 23 February, 2017
- Paroussi, M. (2014) Blogging in a blended-learning pedagogical model, as a medium for the enhancement for 6th grade primary school learners' writing skills and e-literacies. *Research Papers in Language Teaching and Learning*. Vol. 5, No. 1, February 2014, pp.181-198 at <http://rpltl.eap.gr/images/2014/05-01-181-Paroussi.pdf>, accessed 23 January, 2017
- Pennington, M. (1996a) *The power of CALL*, USA: Houston, Texas, Athelstan
- Pennington, M. (1996b) Writing the natural way. *Computer Assisted Language Learning* Vol.9 No2-3, pp.124-142
- Sifakis, N., Georgoglou A. & Hill M. (2004) *Language Learning Skills & Materials*, Vol. 1, Patras: Hellenic Open University
- Slaouti, D. & Bouboureka, P. (2004) *Educational Technology in English Language Teaching*, Vol.2, Hellenic Open University
- UNESCO (2004) "[The Plurality of Literacy and its implications for Policies and Programs](http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001362/136246e.pdf)" *Education Sector Position Paper: 13*, at <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001362/136246e.pdf>, accessed 11 January, 2017

Ψηφιακό παιχνίδι, ασφάλεια και ειδική αγωγή

Λάλος Χρήστος¹, Χρυσοβαλάντης Παπαγιάννης², Δαγκλή Σταυρούλα³

¹ Καθηγητής ΤΕΙ Σπάρτης
Xristoslalos@gmail.com

² Δάσκαλος Ειδικής Αγωγής
pvaladis@yahoo.com

³ Δασκάλα Ειδικής Αγωγής
pvaladis@yahoo.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η όλο και αυξανόμενη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών στην καθημερινότητα καθιστά αναγκαία την ενημέρωση των μαθητών σε θέματα ψηφιακής ασφάλειας. Η αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών για το σκοπό αυτό αποτελεί καινοτόμο πρακτική με πολλές δυνατότητες εφαρμογής στο χώρο της εκπαίδευσης. Στο κείμενο που ακολουθεί εξετάζονται θέματα που αφορούν το σχεδιασμό ενός ψηφιακού παιχνιδιού ρόλων για την ψηφιακή ασφάλεια που απευθύνεται σε μαθητές Γυμνασίου. Τα παραπάνω εντάσσονται στο πλαίσιο ευρύτερης δράσης για την ψηφιακή εμπιστοσύνη στην ελληνική εκπαίδευση.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: ψηφιακή ασφάλεια, ΤΠΕ στην εκπαίδευση, ψηφιακό παιχνίδι ρόλων

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Όσο περισσότερο το διαδίκτυο, οι εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης, τα έξυπνα κινητά συνεχίζουν να χρησιμοποιούνται από ολοένα και μικρότερες ηλικίες, τόσο περισσότερο η ερευνητική και ακαδημαϊκή κοινότητα εντοπίζει και αναλύει τις νέες ανάγκες που πηγάζουν από το φαινόμενο αυτό. Έτσι, τόσο σε Ευρωπαϊκό όσο και σε παγκόσμιο επίπεδο τα τελευταία χρόνια έχουν δημιουργηθεί δράσεις (ερευνητικά και εκπαιδευτικά προγράμματα, ενέργειες κατάρτισης και διαρκούς ενημέρωσης) για την εμπέδωση της ψηφιακής εμπιστοσύνης και της ασφαλούς χρήσης των νέων μέσων. Στην κατεύθυνση αυτή, βασικός πυλώνας της ψηφιακής ατζέντας της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την πρωτοβουλία 2020, είναι η «ψηφιακή εμπιστοσύνη και ασφάλεια» (Ευρωπαϊκή Ένωση, Ψηφιακή Ατζέντα, 2012), η οποία περιλαμβάνει δράσεις σε περισσότερους από 20 ερευνητικούς τομείς, με ένα εξ αυτών την ψηφιακή εμπιστοσύνη και ασφάλεια στην εκπαίδευση (<http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/creating-better-internet-kids>).

Στην παρούσα εισήγηση εξετάζουμε μια δράση ενημέρωσης και εκπαίδευσης που υλοποιείται στην Ελλάδα. Η δράση αυτή εκτός των άλλων, στόχο έχει και την ανάπτυξη ενός ψηφιακού παιχνιδιού που υποστηρίζει την εκπαίδευση – ενημέρωση των μαθητών γυμνασίου της χώρας μας. Στο κείμενο που ακολουθεί γίνεται αναφορά σε θέματα ψηφιακής εμπιστοσύνης και ασφάλειας στην εκπαίδευση και περιγράφεται εν συντομία η δράση. Στη συνέχεια, εξετάζεται βιβλιογραφικά ο ρόλος των παιχνιδιών στην ψηφιακή εποχή, παρουσιάζεται ο σχεδιασμός του υπό ανάπτυξη ψηφιακού παιχνιδιού και τέλος δίνονται τα συμπεράσματα.

ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗ ΚΑΙ ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Από τα μέσα της προηγούμενης δεκαετίας, το Πανευρωπαϊκό Σχολικό Δίκτυο (European Schoolnet, 2015) συντονίζει το δίκτυο Insafe (<http://www.saferinternet.org/>), το οποίο απαρτίζεται από 30 εθνικά κέντρα ενημέρωσης και υποστήριξης. Σε αυτά, γονείς και παιδιά μπορούν να αναζητήσουν συμβουλές και βοήθεια για θέματα ασφάλειας στο διαδίκτυο. Μια σημαντική πτυχή του δικτύου αυτού από το 2010, είναι η δράση «συμμετοχή των νέων» (<http://paneuyouth.eu/>), η οποία δίνει στους νέους μια ευκαιρία να ακουστεί η φωνή τους σχετικά με τεχνολογικά θέματα που έχουν σημασία για αυτούς. Επίσης, το δίκτυο

περιλαμβάνει το «esafetylabel» (<http://www.esafetylabel.eu/>), μια πανευρωπαϊκή υπηρεσία διαπίστευσης και υποστήριξης των σχολείων σε θέματα ψηφιακής εμπιστοσύνης.

Επιπρόσθετα, δίκτυα συνεργασίας σε επίπεδο Ευρωπαϊκής ένωσης, όπως το EU Kids Online Net (www.eukidsonline.net), συντονίζουν δράσεις ενημέρωσης και εκπαίδευσης και ανταλλάσσουν καλές πρακτικές μεταξύ των εκπαιδευτικών μονάδων που συμμετέχουν. Σε έρευνα του 2012 (Smahel κ.ά., 2012 και EU Kids Online – Final Report, 2011) εντοπίζονται ανάγκες και προβλήματα της νέας εποχής και συνοψίζονται προτάσεις και καλές πρακτικές προς τους εκπαιδευτικούς φορείς, τους γονείς, τα παιδιά, τη βιομηχανία και τους πολίτες γενικότερα, σε θέματα ψηφιακής ασφάλειας και εμπιστοσύνης. Επιπλέον σε παγκόσμιο επίπεδο, κυβερνητικοί και μη φορείς όπως η Unicef (<http://tinyurl.com/kuzldvl>), το FBI (<http://tinyurl.com/3fenzjq>), το δίκτυο Inhope (<http://www.inhope.org>), ο Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (<http://tinyurl.com/cvr74eo>), το Pew Internet (<http://www.pewinternet.org/>) και άλλοι, ασχολούνται ενεργά με τα θέματα της ψηφιακής εμπιστοσύνης κατά την παιδική ηλικία.

Να σημειωθεί ότι η ερευνητική κοινότητα έχει εστιάσει στα ανοιχτά θέματα που έχουν προκύψει. Σε τελευταίες έρευνες (O'Neill κ.ά., 2013, και Van der Hof κ.ά., 2014) αναλύονται ζητήματα και θέματα όπως η δημιουργία ορθών πολιτικών και η ανάπτυξη καλών πρακτικών και παράλληλα υποδεικνύονται οι αδυναμίες των προσεγγίσεων που χρησιμοποιούνται σήμερα. Προσεγγίζονται, έτσι, ζητήματα όπως το φιλτράρισμα του περιεχόμενου, η αποτελεσματικότητα των online γραμμών καταγγελίας και υποστήριξης, η καταμέτρηση της αποτελεσματικότητας διαφόρων στρατηγικών ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης, οι παρεμβάσεις που χρειάζονται στα υπάρχοντα νομικά πλαίσια και στις πολιτικές λειτουργίας των νέων μέσων, και τέλος ο ρόλος του σχολείου για την προαγωγή του ψηφιακού αλφαριθμητισμού. Τονίζονται τα διλήμματα της εφαρμογής πολιτικών σε συνδυασμό με τα δικαιώματα των παιδιών, και τα αντικρουόμενα ζητήματα που θέτουν οι κίνδυνοι έναντι των ρίσκων, η προστασία έναντι της ιδιωτικότητας, και η ισορροπία που πρέπει να εφαρμοσθεί μεταξύ των δικαιωμάτων και των περιορισμών που θέτονται στα παιδιά.

Σε άλλη μελέτη του 2011 (Australian Communications and Media Authority, 2011), το πρώτο μέρος των συμπερασμάτων ανέδειξε ότι πληθώρα εκστρατειών εκπαίδευσης και ευαισθητοποίησης έχουν υλοποιηθεί σε σχέση με θέματα ψηφιακής ασφάλειας. Η μελέτη ανέλυσε 68 εθνικές προσπάθειες και τα κύρια συμπεράσματα συνοψίζονται ως εξής:

- Τα κυρίαρχα εργαλεία που χρησιμοποιούνται στις περισσότερες εκστρατείες ήταν βασικά web sites και εκδόσεις ενημερωτικού υλικού. Το ποσοστό των προσπαθειών που αξιοποιούσαν διαδραστικά εργαλεία, όπως παιχνίδια και κουίζ ήταν αρκετά χαμηλό.
- Οι κυβερνητικοί οργανισμοί (είτε διευθύνσεις υπουργείων ή ρυθμιστικές αρχές) ήταν κατά κύριο λόγο οι βάσεις των εκστρατειών, αν και ωστόσο κοινοπραξίες που περιλάμβαναν και τον ιδιωτικό τομέα ήταν επίσης συχνή περίπτωση. Ένας μικρότερος αριθμός των εκστρατειών φιλοξενήθηκαν σε επίπεδο κοινότητας (δήμων).
- Τα θέματα που καλύφθηκαν σε αυτές τις καμπάνιες ήταν αρκετά διαφορετικά – δεν υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο θέμα που να εμφανίζεται στην πλειοψηφία των δράσεων.
- Το κοινό-στόχος για τις καμπάνιες που περιλαμβάνονται σε αυτή τη μελέτη ήταν επίσης αρκετά διαφορετικό – δεν υπάρχει κάποια ενιαία ομάδα-στόχος που να κυριάρχησε.

Η ΔΡΑΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗΣ

Από το 2016 έχει εγκριθεί και υλοποιείται η πράξη «Ολοκληρωμένες υπηρεσίες ενίσχυσης ψηφιακής εμπιστοσύνης». Στόχος της είναι η κάλυψη θεμάτων ασφάλειας και εμπιστοσύνης για τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην εκπαίδευση με έμφαση στην παραγωγή ενημερωτικών και εκπαιδευτικών υπηρεσιών/περιεχομένου καθώς και στην παραγωγή υπηρεσιών ψηφιακής ασφάλειας και εμπιστοσύνης.

Ο στόχος αυτός έχει σχεδιαστεί να επιτευχθεί μέσα από τρεις ενέργειες: 1) τη δημιουργία ενημερωτικής διαδικτυακής πύλης Ψηφιακής Ασφάλειας, με κύριο αντικείμενο την ενημέρωση των πολιτών (μαθητών, εκπαιδευτικών, γονέων, κ.α.) σε θέματα που αφορούν την πρόληψη και την αντιμετώπιση θεμάτων ψηφιακής ασφάλειας και εμπιστοσύνης. Επιπλέον προβλέπεται η δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού αλλά και διαδραστικού παιχνιδιού με θέμα την ασφαλή χρήση των υπολογιστών και του διαδικτύου, 2) την εφαρμογή ενός συστήματος έγκαιρης προειδοποίησης σε σχέση με την επικινδυνότητα του διαδικτύου για την εκπαιδευτική κοινότητα, και τέλος 3) τη δημιουργία ενός μηχανισμού ενίσχυσης της ασφάλειας μαθητικών υπολογιστών. Η παρούσα εργασία εστιάζει στο διαδραστικό παιχνίδι, το οποίο υλοποιείται στο πλαίσιο της δράσης.

ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Σε ανοδική εξέλιξη τα τελευταία χρόνια, τα ψηφιακά παιχνίδια παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλομορφία ως προς το τεχνολογικό υπόβαθρο αλλά και το σχεδιαστικό προφίλ. Απόρροια των παραπάνω είναι η παρουσία πλήθους κατηγοριών ψηφιακών παιχνιδιών (παιχνίδια γρίφων, ρόλων, δράσης, ανοιχτών κόσμων, προσομοίωσης, πολλαπλών χρηστών κλπ.) με όρια που δεν είναι πάντα εύκολα διακριτά. Τα ψηφιακά παιχνίδια όλων των κατηγοριών παρουσιάζουν κοινά χαρακτηριστικά. Σύμφωνα με την Mc Gonigal (2011), τα στοιχεία αυτά είναι η ύπαρξη ενός στόχου στο παιχνίδι, η δημιουργία κανόνων που το διέπουν, το στοιχείο της ανατροφοδότησης και η εθελοντική συμμετοχή. Ο Crawford (1982) αναφέρει ότι τα βασικά χαρακτηριστικά των ψηφιακών παιχνιδιών είναι η αναπαράσταση ενός κόσμου, ο οποίος δεν είναι κατ' ανάγκη πραγματικός, η αλληλεπίδραση, η σύγκρουση, καθώς και η ασφάλεια του παίκτη. Αναζητώντας έναν αντιπροσωπευτικό ορισμό του ψηφιακού παιχνιδιού διακρίνουμε εκείνον των Salen and Zimmerman (2004) που ορίζουν το ψηφιακό παιχνίδι ως ένα σύστημα όπου οι παίκτες εμπλέκονται σε τεχνητές συγκρούσεις. Οι συγκρούσεις αυτές καθορίζονται από συγκεκριμένους κανόνες και έχουν ποσοτικοποιημένα αποτελέσματα.

Τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων (Role Playing Games) αποτελούν μια ξεχωριστή κατηγορία ψηφιακών παιχνιδιών, όπου οι παίκτες αναλαμβάνουν ρόλους φανταστικών χαρακτήρων, ενταγμένων σε συγκεκριμένο αφηγηματικό πλαίσιο. Ακολουθώντας ένα κατά κανόνα περίπλοκο σύστημα οδηγιών, οι παίκτες καλούνται να πάρουν αποφάσεις, οι οποίες θα καθορίσουν την έκβαση του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια ρόλων ενδέχεται να απευθύνονται σε έναν μόνο παίκτη (single-player games) είτε σε πολλούς παίκτες ταυτόχρονα (multiplayer games). Το στοιχείο της αλληλεπίδρασης είναι έντονο στα παιχνίδια ρόλων καθώς αφορά όχι μόνο τη σχέση του παίκτη με το περιβάλλον του παιχνιδιού, αλλά και τις σχέσεις των παικτών μεταξύ τους. Κατά τη συμμετοχή του σε ένα παιχνίδι ρόλων, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει τα ιδιαίτερα στοιχεία του χαρακτήρα που θα τον αντιπροσωπεύει στο παιχνίδι. Πέρα από τους χαρακτήρες που χειρίζονται οι παίκτες (player characters), είναι συχνή η ύπαρξη χαρακτήρων που δεν ελέγχονται απ' αυτούς (non-player characters) και λειτουργούν ανεξάρτητα στο περιβάλλον του παιχνιδιού.

Σύμφωνα με τον Huizinga (1955) το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε ένα προστατευμένο χώρο, ένα «μαγικό κύκλο» (magic circle) που ορίζεται και νοηματοδοτείται από τους κανόνες του παιχνιδιού. Η έναρξη του παιχνιδιού σηματοδοτεί την ενεργοποίηση του μαγικού αυτού κύκλου, ενός ασφαλούς μικρόκοσμου που δεν επηρεάζεται από τον πραγματικό κόσμο του παίκτη. Η έννοια του μαγικού κύκλου βρίσκει εφαρμογή στα ψηφιακά παιχνίδια, καθώς τα σχεδιαστικά και τεχνολογικά τους χαρακτηριστικά ευνοούν τη δημιουργία ενός σταθερού πλαισίου λειτουργίας του παιχνιδιού. Η οριοθέτηση του μαγικού κύκλου ενδέχεται να ποικίλλει ανάλογα με τη φύση του παιχνιδιού. Οι Salen and Zimmerman προτείνουν τη μελέτη των ψηφιακών παιχνιδιών ως ανοιχτών ή κλειστών συστημάτων, αξιοποιώντας τις θεωρήσεις του Littlejohn (1989) περί συστημάτων. Οι παραπάνω ερευνητές υποστηρίζουν ότι τα ψηφιακά παιχνίδια γίνονται κατανοητά με τρεις διαφορετικούς σχηματισμούς: ως κανόνες, ως παιχνίδι ή ως πολιτισμικό στοιχείο. Η κατανόηση του παιχνιδιού ως σειρά κανόνων υποδηλώνει ότι το παιχνίδι ως σύστημα έχει μικρή ή καθόλου επικοινωνία με το εξωτερικό περιβάλλον και στιβαρά σύνορα του μαγικού

του κύκλου. Εντούτοις, η σχέση του παιχνιδιού με το περιβάλλον του δεν είναι μονολιθική. Τα ψηφιακά παιχνίδια συχνά έχουν ταυτόχρονα κλειστές και ανοιχτές σχέσεις με το ευρύτερο περιβάλλον. Το προτεινόμενο εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι για την ψηφιακή ασφάλεια των μαθητών κατανοείται στη βάση του σχήματος των κανόνων, διεκδικώντας την ύπαρξη ενός ασφαλούς κύκλου δραστηριοποίησης και αλληλεπίδρασης των μαθητών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Η συμμετοχή σε ψηφιακά παιχνίδια ρόλων σύμφωνα με τον Squire (2006) δίνει την ευκαιρία στους παίκτες να αναπτύσσουν *designed experiences*, δηλαδή ψηφιακά διαμεσολαβημένες εμπειρίες, σύμφωνα με τις οποίες η μάθηση προκύπτει μέσω της πράξης και της ύπαρξης σε ένα ψηφιακό χώρο. Θα πρέπει να σημειωθεί το αυξανόμενο ενδιαφέρον για την αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών στο χώρο της εκπαίδευσης που λειτουργεί παράλληλα με την ευρύτερη ραγδαία ανάπτυξη των ψηφιακών παιχνιδιών. Στην κατεύθυνση αυτή οι Larsen et al (2012) επισημαίνουν ότι τα ψηφιακά παιχνίδια βασίζονται σε σταθερές μαθησιακές αρχές, επιτρέπουν μεγαλύτερη συμμετοχή στον μαθητή, προσφέρουν εξατομικευμένες ευκαιρίες για μάθηση, παρέχουν αυθεντικά περιβάλλοντα αξιολόγησης και διδάσκουν τις μαθησιακές δεξιότητες του 21ου αιώνα (δεξιότητες συνεργασίας και πληροφορίας, δεξιότητες επικοινωνίας, σκέψης και επίλυσης προβλημάτων). Οι ίδιοι υποστηρίζουν ότι τα ψηφιακά παιχνίδια εμπεριέχουν μοναδικό συνδυασμό στοιχείων, τα οποία μπορούν να παρατηρηθούν σε μια εκπαιδευτική καινοτομία όπως παροχή κινήτρων, προσαρμοστικότητα, συνεργασία, προσομοίωση, συμμετοχή και συλλογή δεδομένων. Στον αντίποδα, οι Kirriemuir & Mcfarlane (2004) διέκριναν τους λόγους για τους οποίους παλαιότερες προσπάθειες ανάπτυξης εξειδικευμένων ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών δεν απέδωσαν. Σύμφωνα με τους Kirriemuir & Mcfarlane τα εκπαιδευτικά παιχνίδια υπήρξαν υπερβολικά απλοϊκά σε σύγκριση με τα εμπορικά ψηφιακά παιχνίδια. Περιλάμβαναν επαναλαμβανόμενες εργασίες ίδιου τύπου με αποτέλεσμα ο παίκτης να χάνει το ενδιαφέρον του. Σε πολλά ψηφιακά παιχνίδια ο σχεδιασμός των εργασιών δεν ανταποκρινόταν σε υψηλές απαιτήσεις και δεν υποστήριζε την προοδευτική κατανόηση του παίκτη. Σε κάποιες περιπτώσεις οι δραστηριότητες που υποστηρίζονταν από τα παιχνίδια ήταν περιοριστικές καθώς επικεντρώνονταν σε μια δεξιότητα ή στη συσσώρευση ομογενούς περιεχομένου. Τέλος, σε πολλά εκπαιδευτικά παιχνίδια οι παίκτες είχαν την αίσθηση ότι «εξαναγκάζονται» να συμμετάσχουν στη μαθησιακή διαδικασία.

Η ΜΑΘΗΣΗ ΜΕΣΩ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Ειδικά στην περίπτωση παιδιών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες που απαιτούν έναν ιδιαίτερο χειρισμό και μεγαλύτερη ενίσχυση στην τάξη, η αποτελεσματική μάθηση μπορεί να επιτευχθεί μέσα από έναν πιο ενεργό και παιγνιώδη τρόπο (Κοτρώνη, χ.χ.). Το παιχνίδι στα πλαίσια της διδασκαλίας αποτελεί μια σημαντική μαθησιακή ευκαιρία και τα παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες θα πρέπει να έχουν πρόσβαση σε αυτήν. Τα παιδιά αυτά σε κάθε χρονική ή εκπαιδευτική φάση της ζωής τους χρειάζονται ευκαιρίες για επανάληψη και μάθηση μέσω του παιχνιδιού (DfES, 2004).

Ο Mortimer (2001) έκανε λόγο για βασικές πλευρές μάθησης αναφορικά με τους παρακάτω πέντε τομείς:

- συναισθηματική, προσωπική και κοινωνική ανέλιξη
- γνώση και κατανόηση του κόσμου
- λόγος και επικοινωνία
- εκφραστική και αισθητική ανάπτυξη
- φυσικό-κινητική ανάπτυξη.

Σε αυτούς τους πέντε τομείς μάθησης και ανάπτυξης των παιδιών μπορούν να συμβάλουν δραστηριότητες που βασίζονται στο παιχνίδι των παιδιών είτε με αντικείμενα, είτε στο ελεύθερο παιχνίδι, στο θεατρικό παιχνίδι, στο ψηφιακό, καθώς αυτό ως εκπαιδευτικό εργαλείο παρέχει στα παιδιά ευχαρίστηση, εσωτερικά κίνητρα, μια κάποια ελευθερία, ενεργητική συμμετοχή καθώς και το στοιχείο της προσποίησης ή μίμησης (Wolfberg, 2003).

Βέβαια, η σχετική βιβλιογραφία υποστηρίζει ότι το παιχνίδι δεν είναι το ίδιο αποτελεσματικό εργαλείο για όλες τις περιπτώσεις παιδιών με ειδικές ανάγκες. Ενώ για παράδειγμα ενδείκνυται η χρήση του και αποτελεί εξαιρετικό εργαλείο για μαθητές με

αυτισμό, στην περίπτωση παιδιών με αναπηρία που σημειώνουν πιο περιορισμένες δεξιότητες χειρισμού λόγω γνωστικών και φυσικών περιορισμών, μπορεί αυτά να αδυνατούν να εμπλακούν στο παιχνίδι και να μην επωφελούνται από αυτό σε τέτοιο βαθμό όσο άλλα συνομήλικά τους παιδιά (Brodin, 1999). Ωστόσο, και σε αυτήν την περίπτωση, ο παιδαγωγός μπορεί και οφείλει να διδάξει στο παιδί πώς να παίζει, να το εμπλέξει σε αυτή τη διαδικασία, ώστε το παιδί να μάθει να χρησιμοποιεί το παιχνίδι για να μαθαίνει στο βαθμό που αυτό είναι δυνατόν.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΩΣΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΑΝΑΓΚΕΣ

Τα τελευταία χρόνια όλο και περισσότεροι εκπαιδευτικοί προσπαθούν να εντάξουν στη διδασκαλία τους το παιχνίδι ως εκπαιδευτικό μέσο, χωρίς ωστόσο ο αριθμός αυτών να είναι ακόμη ικανοποιητικός. Γιατί συμβαίνει αυτό; Πέραν από τον εθισμό στην παραδοσιακή μέθοδο διδασκαλίας που φαίνεται να αποτελεί έναν κύριο παράγοντα διαταγμού για τους εκπαιδευτικούς, άλλοι σημαντικοί παράγοντες είναι η φοβία υιοθέτησης μιας δραστηριότητας που εκλαμβάνεται ως μη σοβαρή, η φοβία σε δεύτερο στάδιο της ορθής ή μη επιλογής παιχνιδιού, η ανησυχία μήπως οι διδακτικοί στόχοι δεν εκπληρωθούν καθώς και οι ελλείψεις τεχνικές υποδομές των σχολείων.

Στην ευχάριστη περίπτωση που ένας παιδαγωγός αποφασίσει να εντάξει το παιχνίδι στη διδασκαλία του, για να είναι ακριβώς όπως προαναφέρθηκε ευχάριστη, θα πρέπει πρωτίστως να διερευνήσει προσεχτικά και κατόπιν να επιλέξει τον κατάλληλο τύπο παιχνιδιού, προκειμένου να επιτευχθούν οι όποιοι διδακτικοί στόχοι. Εξάλλου, όπως σημειώνει ο Ζυγουρίτσας (2008), η καλή διδασκαλία έγκειται στην ανεύρεση των κατάλληλων εργασιών για τους μαθητές, ώστε με την ενεργή εμπλοκή τους στην εκτέλεσή τους, οι εργασίες να καταστούν αρωγός στο να κατανοήσουν το υπό διδασκαλία θέμα. Ακριβώς το ίδιο ισχύει για το παιχνίδι. Δεν είναι όλα τα παιχνίδια εκπαιδευτικά ή το ίδιο αποτελεσματικά, ούτε βέβαια κατάλληλα για όλους. Ειδικά στον τομέα της ειδικής αγωγής, η επιλογή του κατάλληλου εκπαιδευτικού παιχνιδιού είναι πιο απαιτητική και οφείλει να υπακούει σε ορισμένες δικλίδες ασφαλείας και κυρίως να είναι κατάλληλη λαμβανομένου υπόψη του όποιου προβλήματος. Τα παιδιά με ειδικές ανάγκες δεν αποτελούν έναν ομοιογενή πληθυσμό αλλά ακόμα και εντός του πλαισίου μιας κατηγορίας αναπηρίας παρατηρούνται μεγάλες διαφοροποιήσεις που επιβάλλουν μια εξατομικευμένη προσέγγιση. Προσθέτοντας απλά και μόνον παιχνίδια στο πρόγραμμα σπουδών δεν σημαίνει ότι αυτά ενσωματώνονται στις σπουδές ούτε ότι καλύπτουν τις εκπαιδευτικές ανάγκες (Oblinger, 2006).

Το παιχνίδι συμπεριλαμβάνεται πλέον σε αρκετά αναλυτικά προγράμματα σπουδών στην ειδική αγωγή. Ανάλογα με την αδυναμία των μαθητών επιλέγονται και τα κατάλληλα παιχνίδια (ΥΠΕΠΘ, 2003). Στην ορθή επιλογή βέβαια και υιοθέτηση εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διδασκαλία ή την αξιολόγηση των μαθητών μέσω παιχνιδιών διαδραματίζει σημαντικό ρόλο η συσχέτιση του κατάλληλου τύπου παιχνιδιού με το αντικείμενο μάθησης και τις εκπαιδευτικές τεχνικές που αυτό συνεπάγεται ή προϋποθέτει (Prensky, 2007).

Στο χώρο της ειδικής αγωγής ο παιδαγωγός για την επιλογή του κατάλληλου εκπαιδευτικού παιχνιδιού οφείλει πρωτίστως να αξιολογήσει ατομικά το κάθε παιδί και να προκρίνει το κατάλληλο υλικό βάσει της ηλικιακής, νοητικής, σωματικής, ψυχολογικής του κατάστασης, των αντιληπτικών του δεξιοτήτων, του βαθμού λειτουργικότητάς του και επικοινωνίας του με τους άλλους ανθρώπους. Ο χαρακτήρας και οι ιδιαιτερότητες του κάθε παιδιού υποδεικνύουν και τις δραστηριότητες που ευνοούν την ανάπτυξή του. Αντίστοιχα, είναι ιδιαίτερα σημαντική στην επιλογή του εκπαιδευτικού μέσου και η συνεκτίμηση των ειδικών ενδιαφερόντων και αναγκών των παιδιών, αφού τα παιδιά επιλέγουν τις δραστηριότητες που συμμετέχουν ανάλογα με τις προτιμήσεις τους, τις σκέψεις τους και τα συναισθήματά τους, τους τρόπους ευχαρίστησης και τα βιώματά τους (Παπάνης & Αντένα, 2011).

Επιπλέον, ένα άλλο βασικό στοιχείο που είναι δόκιμο να λαμβάνεται υπόψη, είναι οι δραστηριότητες να ευνοούν τη συχνή εναλλαγή ερεθισμάτων μέσα από την ποικιλομορφία και όλες οι φάσεις του παιχνιδιού να είναι καλά προγραμματισμένες και να διατηρούν αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών. Αυτό δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι μετατρέπεται σε μια στενή, παρεμβατική και διορθωτική δραστηριότητα. Εξάλλου, κάθε παιδαγωγική ενέργεια

που περιορίζει την αυτονομία συμβάλλει αρνητικά στην ανάπτυξη των παιδιών (Φράγκου, 1999). Αντίθετα, τα παιδιά θα πρέπει να ενισχύονται και να λειτουργούν ως ένα βαθμό ανεξάρτητα και δίχως πίεση και εξαναγκασμούς.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Το παιχνίδι που αναπτύσσεται στο πλαίσιο της δράσης της Ψηφιακής Ασφάλειας, έχει ως τελικούς αποδέκτες τους μαθητές της Α' Γυμνασίου και στοχεύει στην εξοικείωση των παικτών με πιθανούς κινδύνους από τη χρήση των υπολογιστών και του διαδικτύου, εκθέτοντάς τους σε αυτούς με ασφαλή τρόπο. Οι παίκτες καλούνται να καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη και να αποκαλύψουν / αντιμετωπίσουν τους πιθανούς κινδύνους αναπτύσσοντας δεξιότητες, αποκτώντας γνώσεις κι εν γένει καλλιεργώντας μια νέα νοοτροπία, εκείνη της ασφαλούς χρήσης του διαδικτύου. Για τους σκοπούς του παιχνιδιού αξιοποιείται θεματολογία, η οποία καλύπτει μεγάλο εύρος των εννοιών και των θεμάτων της ψηφιακής ασφάλειας και εμπιστοσύνης (π.χ. παραβίαση ιδιωτικότητας, έκθεση σε ανάρμοστο περιεχόμενο, ιοί, εθισμός, εξαπάτηση κ.τ.λ.), όπως αυτά αποτυπώνονται στην σύγχρονη βιβλιογραφία.

Η ιστορία εκτυλίσσεται σε μία υποθετική πόλη, στην οποία ο παίκτης κινείται και δρα κατά τη διάρκεια του μαθήματος ή μετά το σχολείο. Έχοντας πεπερασμένο αριθμό διαθέσιμων ζωνών, παίρνει πρωτοβουλίες, σκέπτεται και αποτιμά όλα τα δεδομένα που έχει στη διάθεσή του και καθορίζει τις ενέργειες του εικονικού χαρακτήρα του σύμφωνα με το σύστημα κανόνων και οδηγιών του παιχνιδιού. Αυτοί ορίζουν και το σκορ. Τελικός στόχος του παιχνιδιού είναι η μεγαλύτερη δυνατή παραμονή του παίκτη στο παιχνίδι.

Πιο συγκεκριμένα, ο παίκτης μπορεί να διαμορφώσει το «ρόλο» του επηρεάζοντας παραμέτρους του εικονικού χαρακτήρα του, όπως είναι η φυσική δραστηριότητα, οι συνήθειες στη χρήση του υπολογιστή, η σχολική επίδοση, ο αριθμός των φίλων, το εβδομαδιαίο χαρτζιλίκι και οι διαθέσιμες φορητές συσκευές. Στη συνέχεια, τα στοιχεία του προφίλ συσχετίζονται με παραμέτρους του σκορ. Για παράδειγμα, η σημασία της ψηφιακής δημοτικότητας και της φιλίας για τον παίκτη, η ανάγκη του για διασκέδαση μέσω του υπολογιστή και οι προσδοκίες για τη σχολική επίδοσή του, όπως αυτά έχουν καταχωριστεί από τον ίδιο τον παίκτη κατά το «χτίσιμο» του εικονικού του χαρακτήρα, συσχετίζονται με την ανταπόκρισή του σε συγκεκριμένες προκλήσεις και επηρεάζουν το σκορ, τόσο ως προς το βαθμό κούρασης, της διασκέδασης και του ρίσκου όσο και ως προς την ψηφιακή δραστηριότητα, την εξέλιξη της σχολικής επίδοσης, της φυσικής του κατάστασης και την αλλαγή της διάθεσής του.

Η διάσταση του χρόνου αποτελεί επιπλέον στοιχείο του παιχνιδιού που επηρεάζει τους παραπάνω συσχετισμούς, καθώς η κάθε δραστηριότητα έχει τη δική της προβλεπόμενη διάρκεια. Ο χρόνος στο παιχνίδι ορίζεται από ένα ρολόι που τρέχει σε «χρόνο ενασχόλησης με τις δραστηριότητες». Έτσι, ανάλογα με τον φόρτο της ημέρας, όπως αυτός περιγράφεται κάθε φορά από το σενάριο της δραστηριότητας, περισσότερη ενασχόληση με το διαδικτυακό παιχνίδι μπορεί να ανεβάσει το σκορ στη διασκέδαση αλλά να το ελαττώσει ως προς την κούραση και τη σχολική επίδοση ή ακόμη και να προκαλέσει ένταση στο σπίτι επηρεάζοντας το σκορ στην οικογενειακή κατάσταση.

Επιπλέον, το παιχνίδι περιλαμβάνει χαρακτηριστικά και υλικό που του επιτρέπουν είτε να παίζεται από τους μαθητές εκτός σχολικού περιβάλλοντος είτε να αξιοποιείται από τον εκπαιδευτικό στο πλαίσιο της σχολικής τάξης. Κάτι τέτοιο επιτυγχάνεται από συγκεκριμένες διαφοροποιήσεις στη λειτουργικότητα, σε κάθε μία από τις δύο περιπτώσεις. Ταυτόχρονα, υπάρχει η δυνατότητα για παιχνίδι με έναν ή πολλαπλούς παίκτες. Προτεινόμενες πρακτικές αξιοποιήσεις είναι οι ακόλουθες:

- Όλοι οι μαθητές μαζί μέσα στην τάξη: με τη βοήθεια ενός διαδραστικού πίνακα, όλοι μαζί παίζουν ένα παιχνίδι (single player έκδοση)
- Ομάδες των δύο-τριών παικτών στο εργαστήριο: κάθε ομάδα παίζει το δικό της παιχνίδι μπροστά στο δικό της υπολογιστή (single player έκδοση)

- Ομάδες των δύο-τριών παικτών στο εργαστήριο: όλες οι ομάδες συμμετέχουν στο ίδιο παιχνίδι με ταυτόχρονη πρόσβαση από ξεχωριστούς υπολογιστές (multiplayer έκδοση)
- Μία τάξη ενός σχολείου παίζει με άλλη τάξη του ίδιου ή διαφορετικού σχολείου (multiplayer έκδοση)

Τέλος, το περιβάλλον του παιχνιδιού προσφέρει τη δυνατότητα καταγραφής της δράσης των παικτών εν εξελίξει. Δίνεται, έτσι, η δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να παρακολουθήσει εκ των υστέρων αλλά και να προβάλλει σε επανάληψη, με τη μορφή video, τη ροή του παιχνιδιού στους μαθητές του και να συζητήσει μαζί τους τις επιλογές τους, προσφέροντας ανατροφοδότηση και ενισχύοντας τον αναστοχασμό.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το παιχνίδι ρόλων που περιγράφηκε παραπάνω αναπτύσσεται στο πλαίσιο της δράσης για την ενημέρωση και την εκπαίδευση των μαθητών γυμνασίου σε θέματα ψηφιακής ασφάλειας. Βρίσκεται σήμερα σε φάση υλοποίησης με χρονοδιάγραμμα ολοκλήρωσης στις αρχές της επόμενης σχολικής χρονιάς (2015-16). Κομβικού ενδιαφέροντος για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη του παιχνιδιού είναι η παροχή ενός προστατευμένου ψηφιακού χώρου, όπου οι παίκτες μπορούν να πειραματιστούν με πρακτικές σχετικές με την ψηφιακή ασφάλεια. Συμμετέχοντας σε ειδικά σχεδιασμένες δραστηριότητες, οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν με το σύστημα και με άλλους παίκτες και να μάθουν από τις εμπειρίες τους πώς μπορούν να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες με ασφάλεια.

Ανακεφαλαιώνοντας, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι η επιστήμη της ειδικής αγωγής διαδραματίζει πρωτεύοντα και νευραλγικό ρόλο στις σύγχρονες κοινωνίες. Οι άνθρωποι απαλλαγμένοι από τις προκαταλήψεις και την άγνοια του παρελθόντος αναγνωρίζουν ως αναφαίρετα τα δικαιώματα στη ζωή, την παιδεία, την εργασία, την ελευθερία, την ισότητα, την υγεία για όλους. Και σύμφωνα με τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας, υγεία δεν σημαίνει απουσία ασθενειών αλλά ευζωία βιολογική, ψυχική, κοινωνική, πραγμάτωση των όποιων δεξιοτήτων και δυνατοτήτων ενός ατόμου (Sen, 2011). Απώτερος στόχος της ειδικής αγωγής είναι ακριβώς αυτός, η εκπαίδευση δηλαδή ατόμων με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες ώστε να αναπτύξουν την προσωπικότητά τους, να βελτιώσουν κατά το δυνατόν τις όποιες δεξιότητές τους και να ενταχθούν ομαλά στη σχολική τάξη και την ευρύτερη κοινωνία ως ενεργά μέλη της.

Προκειμένου λοιπόν οι μαθητές με ειδικές ανάγκες να εμπλακούν στη διαδικασία μάθησης και να απομυζήσουν τα μέγιστα από αυτήν, οι ερευνητές και οι εκπαιδευτικοί ειδικής αγωγής επιστρατεύουν τα ανάλογα μέσα. Ανάμεσα σε αυτά η ενσωμάτωση παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία κρίνεται σκόπιμη και επιτακτική καθώς φαίνεται πως επηρεάζει θετικά τους εμπλεκόμενους και συμβάλλει στην ανάπτυξή τους τόσο σε επίπεδο γνώσεων όσο και σε κοινωνικό και συναισθηματικό επίπεδο. Τα άτομα με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες μέσα από τα κατάλληλα για την κάθε περίπτωση παιχνίδια αναπτύσσουν τις γλωσσικές, γνωστικές, κοινωνικές, συναισθηματικές, σωματικές-κινητικές τους δεξιότητες. Μέσα από μια αυθόρμητη αλλά ταυτόχρονα καλά δομημένη με κανόνες δραστηριότητα τα παιδιά πειραματίζονται με εμπειρίες της ζωής, κατασκευάζουν και αντιλαμβάνονται νοήματα, αλληλεπιδρούν με τους άλλους μαθαίνοντας έτσι τους αποδεκτούς τρόπους κοινωνικής αλληλεπίδρασης και φυσικά νιώθουν ευχαρίστηση και ικανοποίηση. Σαφώς, η υιοθέτηση του παιχνιδιού ως εκπαιδευτικού εργαλείου πρέπει να υπακούει σε ορισμένες προϋποθέσεις. Για να είναι αποτελεσματική η όποια παιγνιώδη δραστηριότητα θα πρέπει να υπάρχει κάποια συσχέτιση με το διδασκόμενο αντικείμενο και τις εκπαιδευτικές τεχνικές που αυτό συνεπάγεται, να είναι αρεστό στα παιδιά κι όχι προϊόν καταναγκασμού και φυσικά κατάλληλο βάσει της ηλικιακής, νοητικής, σωματικής, ψυχολογικής κατάστασης και του βαθμού λειτουργικότητας του κάθε παιδιού με κάποια αναπηρία ή διαταραχή.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η πράξη «Ολοκληρωμένες Υπηρεσίες Ενίσχυσης Ψηφιακής Εμπιστοσύνης» συγχρηματοδοτείται από το ΕΣΠΑ (Ε.Π. Ψηφιακή Σύγκλιση) και υλοποιείται από το ΙΤΥΕ «Διόφαντος» και από εξωτερικούς ανάδοχους.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Australian Communications and Media Authority (2011). An overview of international cyber-security awareness raising and educational initiatives. Διαθέσιμο online: <http://tinyurl.com/kcys4xd>, προσπελάστηκε στις 20/4/2015

Βαγγελάτος, Α., Θεοδωρίδης, Ευ., Καραμολέγκος, Π. & Νικολετσέας, Σ. (2015): Ψηφιακή Εμπιστοσύνη και Σύγχρονο Σχολείο: Δεδομένα του Σήμερα, 8ο Συνέδριο Σύρου, 26-28 Ιουνίου 2015, Σύρος.

Crawford, C. (1982). The Art of Computer Game Design Ηλεκτρονική έκδοση του βιβλίου διαθέσιμη online: <http://tinyurl.com/nszgxhw> προσπελάστηκε στις 20/4/2015

Ευρωπαϊκή Ένωση, Ψηφιακή Ατζέντα Pillar III Trust & Security. (2012). Διαθέσιμο online: <http://tinyurl.com/q9a8dgs>, προσπελάστηκε στις 20/4/2015

European Schoolnet. (2015). <http://www.eun.org/> προσπελάστηκε στις 20/4/2015

EU Kids Online – Final Report. (2011). Διαθέσιμο online: <http://tinyurl.com/pnqzkk>, προσπελάστηκε στις 20/4/2015

Huizinga, J. (1955). Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. Boston: The Beacon Press.

Kirriemuir, J., Mcfarlane, A. (2004) Literature Review in Games and Learning. A NESTA Futurelab Research report – report 8. Διαθέσιμο online: <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190453>, προσπελάστηκε στις 20/4/2015

Larsen McClarty, K., Orr, A., Frey, P., Dolan, R., Vassileva, V., McVay, A. (2012). A Literature Review of Gaming in Education, Pearson Research Report. Διαθέσιμο online: <http://tinyurl.com/kwq3chw>, προσπελάστηκε στις 20/4/2015

Littlejohn, S. (1989). Theories of Human Communication. Belmont, CA: Wardsworth Publishing Company.

Mc Gonigal, J. (2011). Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. New York: Penguin Group.

O'Neill, B., Staksrud, E. and McLaughlin, S. (2013). Towards a better internet for children: policy pillars, players and paradoxes. Research Antologies. Nordicom, Gothenburg, Sweden.

Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: The MIT Press.

Smahel, D., Helsper, E., Green, L., Kalmus, V., Blinka, L. & Ólafsson, K. (2012). Excessive internet use among European children. EU Kids Online, London School of Economics & Political Science, London, UK.

Squire, K. (2006). From Content to Context: Videogames as Designed Experience. Educational Researcher, 35, 8, 19-29.

Van der Hof, S., van den Berg, B. & Schermer, B. (2014). Minding Minors Wandering the Web: Regulating Online Child Safety. Information Technology and Law Series, 24, 2014.

Huizinga, Johan (1955). Homo ludens; a study of the play-element in culture. Boston: Beacon Press.

Gudjons, H. (2001). Pädagogisches Grundwissen. Überblick Kompendium Studienbuch 7., völlig neu bearbeitete und aktualisierte Auflage. Bad Heibrunn-Obb.

Kostelnik, M.J., Soderman, A.K. & Whiren, A.P. (1993). Developmentally appropriate programs in early childhood education. New York: Merrill.

Meckley, A. (2002). Observing children's play: Mindful methods. Paper presented to the International Toy Research Association, London, 12 August 2002.

Montessori, M. (1958). Pédagogie scientifique: la découverte de l' enfant. Bruxelles: Desclée de Brouwer.

Επίδραση των ΤΠΕ στην ειδική εκπαίδευση

Χρυσοβαλάντης Παπαγιάνης¹, Δαγκλή Σταυρούλα², Λάλος Χρήστος³

¹ Δάσκαλος Ειδικής Αγωγής
pvaladis@yahoo.com

² Δασκάλα Ειδικής Αγωγής
pvaladis@yahoo.com

³ Καθηγητής ΤΕΙ Σπάρτης
Xristoslalos@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός της παρούσας εισήγησης είναι να διαπιστωθεί αν και σε ποιο βαθμό οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και τα δίκτυα επικοινωνίας επιδρούν στον τομέα της ειδικής εκπαίδευσης. Η αλληλεπίδραση του Η/Υ με το άτομο είναι άμεση, ενεργή και βελτιώνει τη μαθησιακή διεργασία. Ένα σύγχρονο σχολείο πρέπει να έχει ως στόχο να ανταποκρίνεται στις ιδιαιτερότητες κάθε παιδιού. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της ευελιξίας διαμόρφωσης του μαθησιακού του περιβάλλοντος. Την ανάγκη αυτή έρχονται να καλύψουν οι υπολογιστές με τις δυνατότητες που μας παρέχουν, καθώς μπορούν να αποτελέσουν πολύτιμο αρωγό στο δάσκαλο που θα τους εντάξει στη μαθησιακή διαδικασία. Η τεχνολογία μπορεί να υποκαταστήσει σε μεγάλο βαθμό στοιχεία μειονεξίας των μαθησιακών δυσκολιών φέρνοντας το μαθητή πιο κοντά στο γνωστικό αγαθό. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να έρθουμε πιο κοντά στην σχολική ένταξη και την κοινωνική ενσωμάτωση.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: κοινωνική ενσωμάτωση, ΤΠΕ στην εκπαίδευση, σύγχρονο σχολείο

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στη σημερινή εποχή η τεχνολογία της επικοινωνίας και της πληροφορίας είναι παντού παρούσα: στην εργασία, στο σπίτι και φυσικά στην εκπαίδευση. Ο Η/Υ αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο, επεξεργασίας πληροφοριών, που μας δίνει τη δυνατότητα διασύνδεσης με άλλα ηλεκτρονικά δίκτυα και εποπτικά μέσα (Ο Η/Υ αποθηκεύει, οργανώνει, κάνει ανάκληση και συσχετισμό πληροφοριών). Η χρήση του Η/Υ δημιουργεί αφ' ενός μεν ένα πλούσιο σε ερεθίσματα και πληροφορίες μαθησιακό περιβάλλον οδηγώντας τον μαθητή στη γνώση, και αφ' ετέρου δε, αποτελεί ένα πολύτιμο εκπαιδευτικό εργαλείο στα χέρια του δασκάλου δίνοντας πλεονεκτήματα στην κατανόηση σημαντικών εννοιών με τη χρήση κατάλληλα σχεδιασμένων εκπαιδευτικών λογισμικών. Οι παιδαγωγοί ορίζουν στην εκπαίδευση τρεις παράγοντες αλληλεπίδρασης: τα παιδιά, τους υπολογιστές και την επικοινωνία (Ράπτης & Ράπτη, 2001).

Την τελευταία δεκαετία έχει αναπτυχθεί ένας σημαντικός αριθμός υπολογιστικών περιβαλλόντων που έχουν ως στόχο την υποστήριξη των μαθητών κατά τη διαδικασία οικοδόμησης και έκφρασης των γνώσεών τους σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα αλλά και στα πλαίσια διεπιστημονικών δραστηριοτήτων διερεύνησης και μοντελοποίησης (Κόμης κ.α., 2000). Αυτά στηρίζονται στα πολυμέσα. Μερικές εφαρμογές που αξίζει να αναφερθούν είναι οι παρακάτω:

- Προσομοίωση (Simulation). Μια εκπαιδευτική προσομοίωση μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να καταλάβουν καλύτερα ένα πραγματικό σύστημα, μια διεργασία ή ένα φαινόμενο. Μέσα από σκόπιμα επινοημένα δεδομένα οι προσομοιώσεις μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να αντιμετωπίσουν και να λύσουν προβλήματα, να λάβουν αποφάσεις και να παρατηρήσουν αποτελέσματα (Δαουλιτζή κ.α. 2000).
- Εργαστήρια που στηρίζονται σε μικρο-υπολογιστές (microcomputer – based laboratories: MBLs). Τα MBL επιτρέπουν στους μαθητές να συλλέξουν ένα μεγάλο

ποσό πληροφοριών, που μετά μπορούν γρήγορα να μετατραπούν σε γραφικές αναπαραστάσεις.

- Εφαρμογές του Διαδικτύου (Internet/ World Wide Web). Το μεγαλύτερο όφελος για την Εκπαιδευτική Κοινότητα από αυτή την εφαρμογή, είναι η δυνατότητα εύρεσης πληροφοριών και επικοινωνίας με άλλους. Όλες οι πηγές του Διαδικτύου είναι διαθέσιμες στους δασκάλους των φυσικών επιστημών. Η πρόκληση είναι το να βρει κανείς τους τρόπους να τις χρησιμοποιήσει έξυπνα και σοφά (Δαουλτζή κ.α., 2000).

ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΑΤΟΜΩΝ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΣ ΑΝΑΓΚΕΣ

Ο πρώτος στόχος που θέτει η κοινωνία του 21ου αιώνα για τη σχολική αναβάθμιση-αναδόμηση είναι η μεταστροφή της εκπαιδευτικής φιλοσοφίας ώστε η εκπαίδευση να αρχίζει με βάση τις ανάγκες του μαθητή. Αντί δηλαδή το παιδί να προσαρμόζεται σε ένα πρόγραμμα σπουδών, θα πρέπει το πρόγραμμα αυτό να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του παιδιού και να επιτελεί ένα πολύπλευρο αγκάλιασμα αυτού. Στόχος της αναδόμησης είναι να αλλάξει το περιβάλλον μάθησης. Το ζητούμενο μιας εκπαίδευσης που θα ανταποκρίνεται στις ιδιαιτερότητες κάθε παιδιού μπορεί να βρεθεί μόνο μέσα από την ευελιξία διαμόρφωσης του μαθησιακού του περιβάλλοντος. Την ανάγκη ανεύρεσης "πλάγιων διαδρομών" έρχονται να καλύψουν οι υπολογιστές με τις δυνατότητες που μας παρέχουν, καθώς μπορούν να αποτελέσουν πολύτιμο αρωγό στο δάσκαλο που θα τους εντάξει στη μαθησιακή διαδικασία.

Η τεχνολογία μπορεί να υποκαταστήσει σε μεγάλο βαθμό στοιχεία της μειονεξίας ή της αναπηρίας φέρνοντας το μαθητή πιο κοντά στο γνωστικό αγαθό αλλά και στην κοινωνική πραγματικότητα αφού του δίνει τη δυνατότητα της επικοινωνίας με το περιβάλλον του και την αλληλεπίδραση του με αυτό. Με τον τρόπο αυτό σπάζουν οι φραγμοί που εκπορεύονται από την φύση της μειονεξίας ή της αναπηρίας και φέρνουν το άτομο πιο κοντά στην σχολική ένταξη και την κοινωνική ενσωμάτωση.

Η βιομηχανία των υπολογιστών ανακάλυψε ως προσοδοφόρα αγορά και την Ειδική Παιδαγωγική με αποτέλεσμα να διατίθενται στην αγορά ένας μεγάλος αριθμός από προϊόντα hardware software, που αναπτύχθηκαν ιδιαίτερα γι' αυτό το πεδίο. Επομένως η Ειδική Παιδαγωγική οφείλει να συμπεριλάβει όλο το εύρος, την πολυμορφία και τη διαφορετικότητα των δυνατοτήτων που προσφέρει η εισαγωγή του νέου μέσου, ώστε να το αξιοποιήσει με σκοπό την υποστήριξη και προαγωγή των παιδιών με ειδικές ανάγκες (Williams et al, 2002). Έτσι έχουν δημιουργηθεί σύγχρονες περιφερειακές συσκευές καθώς και εξειδικευμένο λογισμικό (εκμάθησης, ανάγνωσης, γραφής, επεξεργασίας κειμένου κ.α.).

Οι κατηγορίες μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες που χρίζουν βοήθεια των νέων τεχνολογιών είναι:

- Μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες
- Μαθητές με προβλήματα όρασης
- Μαθητές με προβλήματα ακοής
- Μαθητές με αυτισμό
- Μαθητές με νευρολογικά, ορθοπεδικά προβλήματα και προβλήματα υγείας
- Μαθητές με γνωστικές συναισθηματικές και κοινωνικές δυσκολίες
- Μαθητές με πολλαπλές αναπηρίες
- Μαθητές με προβλήματα λόγου ή ομιλίας

Η αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών σαν βασικό εκπαιδευτικό στόχο είναι όλα τα παιδιά να επιτύχουν αυτονομία, ικανότητα για επικοινωνία, πρόσβαση στην πληροφορία, κοινωνικοποίηση και αντίστοιχη ακαδημαϊκή πρόοδο. Μία πρόοδο που συμβαδίζει με την σχολική εξέλιξη.

Οι Τεχνολογίες Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών για τα άτομα με ειδικές ανάγκες είναι μία πρόκληση και μία διευκόλυνση. Μία πρόκληση για συμμετοχή και διευκόλυνση που αφορά την προσβασιμότητα στις τερματικές συσκευές (υπολογιστές, υπολογιστές παλάμης, τηλέφωνα) καθώς και στην προσβασιμότητα στο διαδίκτυο και τις υπηρεσίες του ΠΣΔ. Σε αυτό το σημείο παρουσιάζουμε μερικά προϊόντα ενδεικτικά (Φύτρος 2004):

Υποστηρικτικές Τεχνολογίες Πληροφορικής για την εκπαίδευση ατόμων με ειδικές ανάγκες		
Μονάδες Εισόδου	Επεξεργασία	Μονάδες Εξόδου
<ul style="list-style-type: none"> • Alternate πληκτρολόγια • Interface devices • Joysticks • Τροποποιήσεις πληκτρολογίων • Προσθήκες πληκτρολογίων • Optical pointing devices • Pointing and typing aids • Switches • Scanners & optical character recognition (Ανιχνευτές & οπτική αναγνώριση χαρακτήρων) • Trackballs • Οθόνες αφής • Αναγνώριση φωνής 	<ul style="list-style-type: none"> • Προγράμματα για πρόσβαση • Menu management programs • Προγράμματα κατανόησης ανάγνωσης • Προγράμματα σύνθεσης γραψίματος • Γράψιμο των εργαλείων αυξήσεων (δηλ. ελεγκτές γραμματικής) • Προγράμματα μετατροπής κειμένων σε μορφή Braille. 	<ul style="list-style-type: none"> • Εκτυπωτές και οθόνες για τυφλούς (Braille displays and embossers) • Screen enlargement programs (Ειδικά προγράμματα μεγέθυνσης οθόνης) • Screen readers (Αναγνώστες οθόνης) • Speech synthesizers (Συνθέτες ομιλίας) • Talking and large print word processors (επεξεργαστές κειμένου με εκφώνηση και μεγάλη απεικόνιση γραμμάτων)

ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Ένα από τα συχνότερα αναπτυξιακά προβλήματα που αντιμετωπίζουν τα παιδιά σχολικής ηλικίας και το οποίο απασχολεί έντονα γονείς και δασκάλους, είναι οι μαθησιακές δυσκολίες. Με τον ορισμό “μαθησιακές δυσκολίες” αναφερόμαστε σε μια ετερογενή ομάδα διαταραχών, που εκδηλώνονται ως σημαντικές δυσκολίες στην απόκτηση και χρήση της ομιλίας, της ανάγνωσης και της γραφής, της αντίληψης, της ακοής, της σκέψης και της μαθηματικής ικανότητας (Dockrell & Lindsay, 2000). Η αντιμετώπιση των μαθησιακών δυσκολιών των παιδιών πρέπει να γίνεται με μεθοδικότητα, αγάπη, κατανόηση και ευθύνη, μέσα σ’ ένα σχολείο για όλους, χωρίς διακρίσεις και περιθωριοποιήσεις ή απλές συμπάθειες. Σ’ ένα σχολείο που σέβεται τη προσωπικότητα κάθε παιδιού και του προσφέρει αγωγή και εκπαίδευση λαμβάνοντας υπόψη τις ατομικές διαφορές, τις δυνατότητες και τις αδυναμίες του καθενός. Και προς αυτή την κατεύθυνση μπορεί να βοηθήσει πολύ η σωστή χρήση και αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών (Cook & Finlayson, 1999).

Βασικό μέρος της σχολικής εκπαίδευσης καταλαμβάνει η αποκωδικοποίηση και η παραγωγή του γραπτού λόγου. Οι μαθησιακές δυσκολίες συνιστούν σημαντικό εκπαιδευτικό πρόβλημα και συνεπώς ο εντοπισμός και η αντιμετώπισή τους πρέπει να αποτελούν βασική προτεραιότητα κάθε σύγχρονου εκπαιδευτικού συστήματος που έχει στόχο την παροχή επαρκούς μόρφωσης σε όλους τους αυριανούς πολίτες. Οι ειδικές μαθησιακές δυσκολίες στο γραπτό λόγο αφορούν στη δυσκολία των μαθητών να μάθουν και να χρησιμοποιούν το γραπτό λόγο, είτε προσληπτικά (ανάγνωση και κατανόηση κειμένου) είτε εκφραστικά (ορθογραφία και γραπτή έκφραση). Ειδικότερα, η δυσκολία ανάγνωσης στο επίπεδο της λέξης, γνωστή ως δυσλεξία, είναι η συχνότερα παρουσιαζόμενη ειδική μαθησιακή δυσκολία και χρήζει ιδιαίτερης προσοχής και έγκαιρης ανίχνευσης. Δεδομένης της ανυπαρξίας κατάλληλων υπηρεσιών αξιολόγησης και παρακολούθησης Μέσα στο σχολείο, καθώς και της έλλειψης εξειδικευμένου προσωπικού στις αρμόδιες υπηρεσίες και δομές του Υπουργείου Παιδείας, είναι επιτακτική η ανάγκη για έγκυρα και αποτελεσματικά εργαλεία εντοπισμού μαθητών με μαθησιακά προβλήματα, τα οποία να μπορούν να λειτουργήσουν οπουδήποτε

χωρίς ειδικό εξοπλισμό και χωρίς εξειδικευμένο προσωπικό. Η ανάγκη αυτή μπορεί σε ένα βαθμό να καλυφθεί με λογισμικό αυτοματοποιημένης ανίχνευσης μαθησιακών δυσκολιών, το οποίο να ανταπεξέρχεται στις ψυχομετρικές απαιτήσεις και τις εκπαιδευτικές ευαισθησίες του εντοπισμού μαθητών με μαθησιακά προβλήματα. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής δεν μπορεί να αντικαταστήσει τον αρμόδιο επαγγελματία (εκπαιδευτικό ψυχολόγο ή ειδικό παιδαγωγό) στην ολοκληρωμένη και σφαιρική αξιολόγηση και υποστήριξη των μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Μπορεί όμως να συνεισφέρει ώστε μαθητές που υπό άλλες συνθήκες δεν θα τύχαιναν της απαιτούμενης προσοχής, χάρη στο εξειδικευμένο λογισμικό να παραπεμφθούν προς αξιολόγηση και υποστήριξη χωρίς καθυστέρηση, άγχος, στίγμα, ή οικονομικό κόστος.

Έχει διαπιστωθεί ότι οι Η/Υ ασκούν θετική επίδραση στους μαθητές αυτούς που έχουν μαθησιακές δυσκολίες, εκδηλώνουν χαμηλό κίνητρο για μάθηση, είναι μαθησιακά μη προνομιούχοι, κλπ. (Παρασκευόπουλος, 1999' Preece et al, 2002).

Η χρήση των νέων τεχνολογιών στην διαδικασία της διδασκαλίας και της μάθησης μπορεί να κάνει το μαθητή πιο ανεξάρτητο και αυτόνομο, δίνοντάς του τον έλεγχο της διαδικασίας της μάθησης και μειώνοντας την ανάγκη για παρουσία του δασκάλου (Βλασσοπούλου & Παπαδημητρίου, 2006).

Μπορεί επίσης να προσφέρει αφορμές για αλληλεπίδραση και δημιουργία φιλικών σχέσεων, ιδιαίτερα σε μαθητές με συναισθηματικές διαταραχές και διαταραχές συμπεριφοράς (Becta, 2001), καθώς και σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες (Βλασσοπούλου & Παπαδημητρίου, 2006). Μ' αυτόν τον τρόπο οι μαθητές δεν απομονώνονται στην τάξη αλλά συμμετέχουν ενεργά στην κοινωνική ομάδα των συμμαθητών τους.

Η χρήση των υπολογιστών από τους παραπάνω μαθητές, τους προσφέρει:

- Κίνητρο για μάθηση.
- Συγκέντρωση της προσοχής σε συγκεκριμένη εργασία.
- Ρυθμό εργασίας ανάλογο προς τις δυνατότητες τους.
- Περιορισμό της αρνητικής κριτικής εκ μέρους του δασκάλου.
- Ευκαιρίες για επιπλέον εξάσκηση.
- Αύξηση της αυτοεκτίμησης (Βλασσοπούλου & Παπαδημητρίου, 2006)

Ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα της χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών με παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες είναι η δύναμή τους να δίνουν κίνητρο για μάθηση. Επιπλέον ενισχύοντας τη συγκέντρωση της προσοχής βοηθούν τους μαθητές να δείξουν πόσο πραγματικά έχουν κατανοήσει κάτι (Beacham & Alty, 2005). Εξίσου σημαντικό είναι και το γεγονός ότι η δουλειά στο computer είναι μια προσωπική ενασχόληση η οποία μειώνει την έκθεση του μαθητή σε αρνητική κριτική ενώπιον των συμμαθητών του. Αλλωστε ο ηλεκτρονικός υπολογιστής είναι μία μηχανή και μία κριτική εκ μέρους της μηχανής αυτής είναι λιγότερο μειωτική από μία ανθρώπινη κριτική εκ μέρους του δασκάλου. Επίσης, οι υπολογιστές προσφέρουν μεγάλο βαθμό εξάσκησης, εφόσον δεν κουράζονται και μπορούν να δείξουν μεγαλύτερη υπομονή από ένα δάσκαλο, δίνοντας τη δυνατότητα στους μαθητές να μαθαίνουν στους δικούς τους ρυθμούς (Reed, 2001). Τέλος, οι υπολογιστές παρέχουν στους μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες αυτό που έχουν ανάγκη: εργασίες σε μικρά διαδοχικά βήματα (Beacham & Alty, 2005). Αυτή η στρατηγική της κατάτμησης σε μικρά βήματα έχει αποδειχτεί ότι είναι ένας επιτυχημένος τρόπος διδασκαλίας για παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες.

Ένα άλλο σημαντικό κομμάτι στο οποίο οι υπολογιστές μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά με ειδικές μαθησιακές δυσκολίες είναι η ορθογραφία και η κατάκτηση της γραφής. Προγράμματα εξάσκησης μέσω παιχνιδιού ή μέσω ασκήσεων μπορούν να δώσουν κίνητρο στα παιδιά αυτά να εξασκήσουν και να βελτιώσουν την ορθογραφία τους. Επιπλέον, οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές αποτελούν ένα πολυαισθητηριακό περιβάλλον μάθησης αφού οι μαθητές βλέπουν τη λέξη, την ακούν και μετά πρέπει να τη γράψουν (Crivelli, 2000). Η δαχτυλογράφηση μιας λέξης φαίνεται πως είναι ωφέλιμη, καθώς, πρώτον οι μαθητές μαθαίνουν υποδειγματικές κινήσεις των δαχτύλων, οι οποίες τους βοηθούν να θυμούνται τη σωστή ορθογραφία, ενώ δεύτερον βοηθάει τη σύνδεση ήχου-γραφήματος (Thomson & Watkins, 1998).

Ειδικά για τα παιδιά με δυσλεξία, η σύγχρονη έρευνα αποδεικνύει ότι η διδασκαλία τους με φωνητικές- γλωσσικές μεθόδους και πολυαισθητηριακές τεχνικές με την βοήθεια του Η/Υ αποκτά όλο και μεγαλύτερη αποδοχή μεταξύ των ειδικών (McKeown, 2000' Whalen et al, 2006). Η πολυπλοκότητα της δυσλεξίας και η ανομοιομορφία που παρουσιάζεται στα χαρακτηριστικά των δυσλεξικών ατόμων επιβάλλουν διδακτικές μεθόδους που επιτρέπουν τη διαφοροποίηση της διδασκαλίας. Η χρήση της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία φαίνεται να αποτελεί μια λύση στο πιο πάνω πρόβλημα. Η σύγχρονη τεχνολογία προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία μέσων για τη διδασκαλία των δυσλεξικών ατόμων. Στην κατηγορία αυτή συμπεριλαμβάνονται ανάμεσα σε άλλα οι ειδικοί επεξεργαστές κειμένων όπως το SeeWord και CoWriter, τα εργαλεία χαρτογράφησης εννοιών όπως το Inspiration, τα πολυμέσα, τα εργαλεία ελέγχου ορθογραφίας και λεξιλογίου όπως το Thesaurus της Microsoft Word και προγράμματα με μαθηματικά παιχνίδια όπως το Numbershark (Gregor et al. 2003' Becta 2003). Με τα λογισμικά αυτά η γνώση και η πληροφορία αναπαρίστανται με πολλαπλές παραστάσεις που ικανοποιούν πολλές μαθησιακές ανάγκες των ατόμων με δυσλεξία.

Η θεώρηση της δυσλεξίας ως μίας ατέλειας στην επεξεργασία της πληροφορίας (Πολυχρονοπούλου, 2001), καθιστά τον Η/Υ ένα πολύ κατάλληλο εργαλείο για την αντιμετώπιση της παιδαγωγικά.

Έρευνες φαίνεται να συμφωνούν μεταξύ τους (Lachs 2000' Παλιεράκη 2002' Becta, 2003' Magnan & Escalle 2004) αναφορικά με την αποτελεσματικότητα της χρήσης πολυμέσων και διαγραμμάτων στη μάθηση των δυσλεξικών παιδιών. Η χρήση πολυμέσων και διαγραμμάτων αναπτύσσουν στους μαθητές θετική στάση απέναντι στη μάθηση, αυξάνουν τη συγκέντρωσή τους και διευκολύνουν την αποκωδικοποίηση, ανάλυση και σύνθεση εννοιών. Στην έρευνα αυτή παρατηρήθηκε ότι όταν οι μαθητές έπρεπε να παρουσιάσουν τις ιδέες τους χρησιμοποιώντας διαγράμματα, εικόνες και ήχο, η στάση τους απέναντι στη μάθηση ήταν πιο θετική και η επιδόσεις τους καλύτερες. Τα πορίσματα αυτά συμφωνούν και με τα αποτελέσματα έρευνας από τους Beacham & Alty (2005) οι οποίοι έδειξαν ότι η αλληλεπίδραση των μαθητών με πολυμέσα βελτίωσε τις ικανότητές τους τόσο στο προφορικό όσο και στο γραπτό λόγο.

ΓΡΑΦΟΝΤΑΣ ΣΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Το γράψιμο για ένα μαθητή με δυσλεξία είναι μια επίπονη εργασία. Το να γράψει ένα κείμενο σε χαρτί σημαίνει ότι πρέπει να συνδυάσει τις δύσκολες διαδικασίες του γραψίματος (με το χέρι), της ορθογραφίας και της επιλογής περιεχομένου. Ένας μαθητής με κακό γραφικό χαρακτήρα και δυσκολίες στην ορθογραφία μπορεί να έχει πολλές ενδιαφέρουσες ιδέες, όμως οι ιδέες αυτές χάνονται καθώς προσπαθεί να ξεπεράσει τις δυσκολίες του με το γράψιμο. Το αποτέλεσμα στο χαρτί συνήθως δεν αντιπροσωπεύει τις πραγματικές δυνατότητες του μαθητή (Crivelli, 2000). Μέσα στα πλαίσια αυτά η βοήθεια του επεξεργαστή κειμένου στον υπολογιστή μπορεί να είναι ανεκτίμητη. Πρώτον γιατί ο μαθητής μπορεί να συγκεντρωθεί σε ένα μικρό κομμάτι δουλειάς κάθε φορά (Thomson & Watkins, 1998). Δεύτερον, γιατί το να βρει ένας μαθητής με δυσλεξία το σωστό γράμμα από το πληκτρολόγιο είναι πιο εύκολο από το να πρέπει να το ανακαλέσει από τη μνήμη του (McKeown, 2000). Επιπλέον ο επεξεργαστής του δίνει τη δυνατότητα να κάνει αλλαγές στο γραπτό του, να μεταφέρει λέξεις και προτάσεις, χωρίς μουντζούρες και σβησίματα. Με τον τρόπο αυτό μπορεί να εκφράζει τις σκέψεις του, να φανερώνει τις πραγματικές του ιδέες και να τις αναπτύσσει, χωρίς το φόβο της κακής εμφάνισης του γραπτού (Detheridge, 1996' Becta, 2001).

Για μαθητές με πιο σοβαρές δυσκολίες στο γράψιμο, υπάρχουν προγράμματα που μπορούν να προβλέψουν τη λέξη που θα ακολουθήσει, καθώς και προγράμματα που ονομάζονται 'τράπεζες λέξεων'. Τέτοια προγράμματα μπορούν να αποδειχτούν πολύ χρήσιμα και να βοηθήσουν το μαθητή να εκφράσει πιο ολοκληρωμένα τις σκέψεις του χωρίς να αφήνει κενά και μισές λέξεις. Εξίσου χρήσιμοι μπορούν να είναι ως εργαλεία και οι διορθωτές κειμένου. Παρότι πολλοί υποστηρίζουν ότι με τους διορθωτές ο μαθητής δεν θα μάθει ορθογραφία και μπορεί να εξαρτηθεί πλήρως από αυτούς, η βιβλιογραφία δίνει επιχειρήματα υπέρ της χρήσης τέτοιων προγραμμάτων. Είναι γεγονός ότι προσφέρουν στους μαθητές μεγαλύτερη αυτονομία (Detheridge, 1996) ενώ ταυτόχρονα βελτιώνουν την

ορθογραφία (McKeown,2000). Βέβαια οι παραδοσιακοί διορθωτές δεν μπορούν να προβλέψουν όλα τα “δυσλεξικά λάθη” (Thomson & Watkins, 1998). Παρόλ’ αυτά όμως μπορούν να αναγνωρίσουν και να υποδείξουν στο μαθητή τις λέξεις που χρειάζονται διόρθωση. Ένα ακόμη κειμενογραφικό εργαλείο που μπορεί να φανεί χρήσιμο είναι το Thesaurus, το οποίο δίνει συνώνυμα και μπορεί να ενισχύσει την κατανόηση νέων λέξεων σχετίζοντάς τες με ήδη γνωστές λέξεις (Detheridge, 1996). Η μόνη δυσκολία με αυτά τα εργαλεία είναι ότι χρειάζονται χρόνο και προσπάθεια για να διδαχτούν οι μαθητές τη χρήση τους.

Χάρη στις παραπάνω δυνατότητες ενός κειμενογράφου το αποτέλεσμα της δουλειάς είναι “καθαρό”, απαλλαγμένο από ακαταλαβίστικες λέξεις και κακή εμφάνιση. Είναι οργανωμένο και ευπαρουσίαστο και κάνει τον μαθητή, που μέχρι τώρα έχει συνηθίσει στην αποτυχία, να είναι περήφανος για τη δουλειά του (Crivelli, 2000’ McKeown, 2000).

Επομένως βλέπουμε ότι ο υπολογιστής ανταποκρίνεται στην ανάγκη των μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες για εργασίες σε μικρά διαδοχικά βήματα (Βλασσοπούλου & Παπαδημητρίου, 2006) και ενώ το γράψιμο στο χαρτί για έναν μαθητή με δυσλεξία είναι μια επίπονη εργασία (γιατί πρέπει να συνδυάσει τις διαδικασίες γραψίματος με το χέρι, της ορθογραφίας και της επιλογής περιεχομένου) που τον κάνει να χάνει τις ιδέες του καθώς προσπαθεί να ξεπεράσει τις δυσκολίες γραψίματος, η χρήση του πληκτρολογίου από την άλλη, τον διευκολύνει να επιλέξει το σωστό γράμμα από το να πρέπει να το ανακαλέσει από τη μνήμη του. Επιπλέον αποβάλλει το φόβο της κακής εμφάνισης του γραπτού με μουτζούρες και σβησίματα. Έτσι αποκτά θετική εικόνα του εαυτού του, πράγμα που αποτελεί κίνητρο για μάθηση. Το παιδί βιώνει την επιτυχία.

ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΣΤΟΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Οι μαθητές με δυσλεξία αντιμετωπίζουν μεγάλες δυσκολίες στην κατάκτηση της ανάγνωσης. Κι ακόμη κι όταν με πολλούς κόπους κατακτήσουν την ανάγνωση η σχέση τους με τα βιβλία δεν είναι η καλύτερη. Οι έρευνες για την αποτελεσματικότητα του υπολογιστή στη διδασκαλία της ανάγνωσης δείχνουν ότι και σε αυτό τον τομέα οι υπολογιστές μπορούν να αποτελέσουν σημαντικό κι αποτελεσματικό βοήθημα (Lewis & Neill, 2001). Υπάρχουν και στην ελληνική αγορά κάποια CD-ROM που μπορούν να χρησιμοποιηθούν.

Απαραίτητα στοιχεία ενός τέτοιου προγράμματος, ώστε να είναι αποτελεσματικό με τα παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες είναι:

- η αλληλεπίδραση μεταξύ υπολογιστή και μαθητή
- η υπογράμμιση των λέξεων που διαβάζονται από τον εκφωνητή
- ο απόλυτος έλεγχος από την πλευρά του μαθητή
- οι ζωντανές εικόνες και οι ήχοι.

Καθώς οι λέξεις υπογραμμίζονται ενώ διαβάζονται διευκολύνεται η σύνδεση φθόγγων και γραφημάτων. Κάποια προγράμματα μπορεί να επιτρέπουν στο χρήστη να κάνει κλικ πάνω σε μία άγνωστη λέξη με σκοπό να ακούσει μία συνώνυμη ή μια επεξήγησή της (Crivelli, 2000), βελτιώνοντας έτσι το λεξιλόγιό του. Το πιο σημαντικό πάντως στοιχείο αυτών των προγραμμάτων είναι το γεγονός ότι προσφέρουν την αναγνωστική διαδικασία σε μικρά βήματα καθώς κι ότι δίνουν κίνητρο για ανάγνωση (Lewis & Neill, 2001).

ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΓΙΑ ΔΥΣΛΕΞΙΑ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική: απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6-8 ετών και καλύπτει ενότητες της Νεοελληνικής Γραμματικής, όπως για παράδειγμα σημεία στίξης, τονισμός, συλλαβισμός, άρθρα, καταλήξεις, επίθετα, ορθογραφία και άλλες παρόμοιες ενότητες.

Ξεφτέρης: Math’s 2: Εξοικείωση μαθητή με τους αριθμούς και τις Ποσότητες. Συνηθίζει το παιδί στην τήρηση κανόνων π.χ. μην ξυπνήσεις το ρολόι, γιατί μετά δε θα δείχνει σωστά την ώρα στην παιχνιδωχώρα. Εξάσκηση του παιδιού στη γραφή των αριθμών με τη βοήθεια του ποντικιού. Εναλλαγή δραστηριοτήτων και στόχων, ευχάριστη ενασχόληση μαθητή. Αυξανόμενος βαθμός δυσκολίας δραστηριοτήτων, με αποτέλεσμα την εμπέδωση και τον διαρκή έλεγχο από τον εκπαιδευτικό για το βαθμό κατάκτησης του διδακτικού αντικειμένου.

ΣΩΚΡΑΤΗΣ: Δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να ξεκινούν από απλές δραστηριότητες και να πηγαίνουν σε άλλες με αυξανόμενη δυσκολία.

Απευθύνεται σε διαφορετικές ηλικίες παιδιών 4 έως 8 ετών ή σε παιδιά με μικρότερες ή μεγαλύτερες δυσκολίες.

Δίνει ευκαιρία για διάκριση σχημάτων, χρώματος και μεγέθους που είναι βασικές προ-μαθηματικές έννοιες. Ανάπτυξη της κατανόησης προτάσεων κι εννοιών. Διάκριση ομοειδών αντικειμένων κι ανακάλυψη κάθε φορά του κοινού τους χαρακτηριστικού. Δίνει δυνατότητα για ανάπτυξη της δυνατότητας αντιστοίχισης λέξης και εικόνας (επιλογή ανάμεσα σε 5 διαφορετικές λέξεις).

Ανάπτυξη με πολλές ασκήσεις της οπτικής κι ακουστικής μνήμης.

Word Construction Set: Απευθύνονται σε παιδιά σχολικής ηλικίας των τάξεων του δημοτικού ή και των αρχών του γυμνασίου. Ωστόσο, για παιδιά με δυσλεξία τα θέματα είναι αρκετά εξεζητημένα και δύσκολα προς κατανόηση και εκτέλεση. Η ύλη αφορά σε λεξιλογικές κυρίως ασκήσεις, με την κατασκευή λέξεων είτε δίνοντας το αρχικό γράμμα είτε σε μορφή συλλαβών που πρέπει να τις συνθέσει το παιδί, για να παραχθεί η ζητούμενη λέξη. Δοκιμάζεται, επίσης, η κατάρκτηση του άρθρου και της συμφωνίας του με το ουσιαστικό, το γένος και τον αριθμό.

Anagram: είναι ένα ηλεκτρονικό λεξικό που απευθύνεται κυρίως σε μαθητές με δυσκολίες στο γραπτό λόγο. Είναι ένα σημαντικό βοήθημα καθώς συμβάλλει στην εκμάθηση της σωστής γραφής των λέξεων που συνήθως χρησιμοποιεί ο μαθητής με δυσλεξία.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η πληροφορική στην εκπαίδευση είναι μια αναμφισβήτητη πραγματικότητα, και με αυτό δεν εννοούμε εισαγωγή απλώς ενός νέου εργαλείου αλλά την ανάπτυξη μιας νέας διάστασης της εκπαιδευτικής τεχνολογίας. Με την αλληλεπίδραση γονέων, εκπαιδευτικών, μαθητών, βιβλίων, κοινωνικών ομάδων και του παιδαγωγικού πλαισίου, το εκπαιδευτικό σύστημα θα αλλάξει στις επόμενες δεκαετίες και ο πυρήνας αυτής της αλλαγής θα είναι ο υπολογιστής. Αυτή είναι μια διαπίστωση ιστορικά τεκμηριωμένη.

Είναι προφανές ότι η Πληροφορική και η Ειδική Αγωγή τώρα κάνουν τα πρώτα τους κοινά βήματα στην Ελλάδα και δεν υπάρχουν ακόμη αρκετά στοιχεία που να μας δίνουν πληροφορίες για τα αποτελέσματα αυτής της συνεργασίας. Χρειάζονται περισσότερες έρευνες γύρω από τα εκπαιδευτικά λογισμικά και περισσότερες και πιο αξιόπιστες αξιολογήσεις αυτών, ώστε να μπορέσουμε να μιλήσουμε για ουσιαστική συμβολή της στην εκπαίδευση, όμως τα πρώτα στοιχεία είναι πολύ ενθαρρυντικά. Υπάρχει μεγάλη ανάγκη για νέα λογισμικά ειδικά προσαρμοσμένα για μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Beacham, A.N. & Alty, J.L. (2005). An investigation into the effects that digital media can have on the learning outcomes of individuals who have dyslexia. Computers and Education: Available online at www.sciencedirect.com

Becta (2003). ICT Advice. Dyslexia and ICT, Available at: <http://www.ictadvice.org.uk/>

Cook, D., & Finlayson, H. (1999). Interactive Children, Communicative Teaching. McGraw-Hill Education (UK).

Crivelli, V. (2001). Write to Read with ICT. Wakefield: SEN Marketing.

Detheridge, (1996). Developing Information Technology Competencies. In N.Bozic and H.Murdoch (eds) Learning through Interaction. Technology and Children with Multiple Disabilities. London: David Fulton Publishers.

Dockrell, J. & Lindsay, G. (2000), Meeting the needs of children with specific speech and language difficulties, In: European Journal of special needs Education.

Gregor, P., Dickinson, A., Macaffer, A., Andreasen, P. (2003). SeeWord- a personal word processing environment for dyslexic computer users, British Journal of Educational Technology

Lachs, V. (2000). Making multimedia in the classroom: A teacher's guide, London: Routledge

Lewis, A. & Neill, S. (2001). Portable computers for teachers and support services working with Special Educational Needs: An evaluation of the 1999 United Kingdom

Department for Education and Employment scheme. *British Journal of Educational Technology*

Magnan, A. & Ecalle, J. (2004), Audio-visual training in children with learning difficulties, *Computers and Education*.

McKeown, S, Peer, L., & Reid, G. (Eds.). (2001). *Dyslexia: Successful inclusion in the secondary school*. Routledge.

Whalen, C., Liden, L., Ingersoll, B., Dallaire, E., Liden, S. (2006). Behavioral Improvements associated with computer-assisted instruction for children with developmental disabilities. *The Journal of Speech-Language Pathology and Applied Behavior Analysis*.

Preece, J., Rogers, Y., Sharp, E. (2002). *Interaction design: beyond human – computer interaction*.

Schmid, E. C. (2008). Potential pedagogical benefits and drawbacks of multimedia use in the English language classroom equipped with interactive whiteboard technology. *Computers & Education*, 51(4), 1553-1568.

Thomson, M. E., Reid, G. (2016). *Dyslexia: A practitioner's handbook*. John Wiley & Sons.

Williams, C., Wright, B., Callaghan, G., Coughlan, B. (2002). Do children with autism learn to read morereadily by computer assisted instruction or traditional book methods? A pilot study.

Βλασσοπούλου Κ., Παπαδημητρίου Μ. (2006). «Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές ως μέσο αντιμετώπισης των μαθησιακών δυσκολιών». Άρθρο δημοσιευμένο από 8-11-2006 στο <http://www.specialeducation.gr> (σύνδεσμος: Ειδικές μαθησιακές δυσκολίες-δυσλεξία).

Παλυβός, Ι., & Κρητικού, Σ. (2011). Προσομοίωση πειραματικής διδασκαλίας για μαθητές με κινητικά προβλήματα.

Fidas, C., Komis, V., Tzanavaris, S., & Avouris, N. (2005). Heterogeneity of learning material in synchronous computer-supported collaborative modelling. *Computers & Education*, 44(2), 135-154.

Παλιεράκης, Ν. (2002), Μαθησιακές δυσκολίες ανάγνωσης και γραφής προς μια πολυαισθητηριακή μέθοδο αντιμετώπισης με αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών. *Επιστημών της Αγωγής*.

Παρασκευόπουλος, Μ. (1999). Η συμβολή των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Οργάνωση του Τμήματος Ένταξης και στη Δημιουργία Εξατομικευμένων Προγραμμάτων.

Πολυχρονοπούλου, Σ. (2001). Παιδιά και έφηβοι με ειδικές ανάγκες και δυνατότητες, Τόμος Α. Αθήνα: Ατραπός.

Ράπτης, Α. (2013). Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας. Ά τόμος.

Φύτρος, Κ. (2004). Η Πληροφορική στην ειδική αγωγή. 2ο Συνέδριο στη Σύρο ΤΠΕ στην Εκπαίδευση

Μικροί δάσκαλοι – μεγάλοι μαθητές

Περσεφόνη Λαμπροπούλου¹, Ελένη-Ελίζα Σωτηρίου²

¹ Καθηγήτρια Γερμανικών, MEd, 1^ο Γυμνάσιο Βούλας,

² Καθηγήτρια Γερμανικών, MEd, 4^ο Γυμνάσιο Καλαμάτας

persa256@yahoo.gr, sotelisa@hotmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Με βάση το σκεπτικό του Νέου Σχολείου, το οποίο προωθεί νέες παιδαγωγικές τεχνικές, και πρόσθετο εκπαιδευτικό υλικό και βάζει στο επίκεντρο τον Μαθητή αντιμετωπίζοντας τον σαν μικρό διανοούμενο, μικρό επιστήμονα, μικρό ερευνητή, γλωσσομαθή και πολίτη του κόσμου, δύο σχολεία της Ελλάδας, το 1^ο Γυμνάσιο Βούλας και το 4^ο Γυμνάσιο Καλαμάτας, υλοποίησαν το σχολικό έτος 2016-2017 ένα έργο eTwinning με τον τίτλο «Lehren und lernen», το οποίο αποσκοπούσε στη συλλογή διδακτικού υλικού από μέρους των μαθητών, ώστε η διδακτέα ύλη του μαθήματος των γερμανικών να διδαχθεί εφαρμόζοντας την ανάληψη του ρόλου του διδάσκοντα, την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση και την ένταξη των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.). Με στόχους την κινητοποίηση των μαθητών να ασχοληθούν δημιουργικά με τις νέες γλωσσικές γνώσεις στη γερμανική γλώσσα, την απόκτηση δεξιοτήτων πληροφορικού γραμματισμού και την εμπέδωση στρατηγικών μάθησης, οι μαθητές της Α΄ Γυμνασίου των δύο παραπάνω σχολείων συνεργάστηκαν μέσα από ένα έργο eTwinning και κάτω από την καθοδήγηση των καθηγητριών της γερμανικής γλώσσας, για να αποκτήσουν γνώσεις γερμανικών σε επίπεδο γλωσσομάθειας Α1. Κατά τη διάρκεια όλου του σχολικού έτους οι μαθητές των δύο σχολείων αντάλλαξαν σε τακτά χρονικά διαστήματα αρχεία Word και PowerPoint, βιντεομαθήματα από το Youtube, ασκήσεις Hotpotatoes, λέξεις σε μορφή Tagxedo, συνεργατικά Padlets, φωτογραφίες και μηνύματα. Το υλικό αυτό το οργάνωσαν στην πλατφόρμα Twinspace και δύο φορές οι δύο τάξεις επικοινωνήσαν μέσω Skype χρησιμοποιώντας τη γερμανική γλώσσα ως κώδικα επικοινωνίας και βασιζόμενοι στις νέες γλωσσικές τους δεξιότητες. Βασικά και καινοτόμα στοιχεία του εν λόγω έργου ήταν η ανάληψη του ρόλου του διδάσκοντα εκ μέρους των μαθητών και η εξοικείωσή τους με στρατηγικές μάθησης, οι οποίες αποσκοπούν σε μία επιτυχή διά βίου μάθηση ξένων γλωσσών. Η αξιολόγηση του έργου από την πλευρά των μαθητών και των καθηγητριών έδειξε ότι το έργο πραγματοποιήθηκε με επιτυχία και σύμφωνα με τον αρχικό προγραμματισμό, όμως κάποια εργαλεία της πλατφόρμας του Twinspace έμειναν ανεκμετάλλευτα, κάποιοι μαθητές δυσκολεύτηκαν επειδή δεν είχαν προσωπικό Η/Υ ή πρόσβαση στο διαδίκτυο. Τέλος, επισημαίνεται ότι το παρόν έργο eTwinning έλαβε Εθνική Ετικέτα Ποιότητας από την Εθνική Υπηρεσία Υποστήριξης.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: μαθαίνω διδάσκοντας,, αυτοκατευθυνόμενη μάθηση, γερμανικά

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση & Διά Βίου Μάθηση», το οποίο υλοποιήθηκε τη χρονική περίοδο 2007-2013 προτάθηκε ένα σχολείο ανοιχτό στην κοινωνία, στις ιδέες, στη γνώση και στο μέλλον. Το εγχείρημα αυτό ονομάστηκε «Νέο Σχολείο – Σχολείο 21^{ου} Αιώνα». Ένας από τους στόχους του Νέου Σχολείου είναι οι μαθητές ως νέοι του 21^{ου} αιώνα «να συνεχίζουν να αποκτούν γνώσεις σε όλη τη διάρκεια του βίου» και ένας από τους στρατηγικούς στόχους του είναι η «δραστική αύξηση του ποσοστού των εκπαιδευτικών που χρησιμοποιούν την τεχνολογία στη διδασκαλία». Στο Νέο Σχολείο προωθείται ένα πιο ευέλικτο μαθησιακό περιβάλλον που απαιτεί όχι μόνο νέες παιδαγωγικές τεχνικές, αλλά και πρόσθετο εκπαιδευτικό υλικό. (www.edulll.gr/?page_id=7). Οι προτεινόμενες αλλαγές θέτουν τον μαθητή στο επίκεντρο και το Νέο Σχολείο αντιμετωπίζει τον μαθητή σαν «μικρό διανοούμενο, μικρό επιστήμονα, μικρό ερευνητή, γλωσσομαθή, πολίτη του κόσμου» και μαθητή που κατακτά το «μαθαίνω να μαθαίνω». (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011).

Για να αναλάβει τους παραπάνω ρόλους ο μαθητής ενισχύεται από τον διδάσκοντα, ο οποίος του προσφέρει κίνητρα. Σύμφωνα με τον Solmecke (1983) ο όρος «κίνητρο» εμπεριέχει πολλά στοιχεία, μέσα στα οποία συμπεριλαμβάνονται και οι στάσεις, τα συναισθήματα και η αίσθηση αυτονομίας των μαθητών. Συμπερασματικά στην κινητοποίηση του μαθητή βοηθά και η αυτοκατευθυνόμενη μάθηση, δηλαδή η διαδικασία, κατά την οποία τα άτομα αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες αναφορικά με τη μάθηση, μέσα στις οποίες ανήκει και ο προσδιορισμός των πηγών μάθησης, καθώς και η επιλογή στρατηγικών μάθησης και αξιολόγησης των μαθησιακών αποτελεσμάτων (Knowles, 1975).

Η αυτοκατευθυνόμενη μάθηση μπορεί να πραγματοποιηθεί και μέσα από μία συνεργασία σχολείων, όπου οι μαθητές συνδιοργανώνουν τη διαδικασία της μάθησης. Τα σχολεία και οι εκπαιδευτικοί τους διαμορφώνουν τη σχολική ζωή και τη μάθηση μέσα από συνεργασίες με άλλα σχολεία με σκοπό τη βελτίωση της ποιότητας της εκπαίδευσης που παρέχουν (Maag Merki, 2009). Μία τέτοια συνεργασία πραγματοποιήθηκε μέσα από ένα έργο eTwinning ανάμεσα σε δύο δημόσια σχολεία της Ελλάδας (1^ο Γυμνάσιο Βούλας & 4^ο Γυμνάσιο Καλαμάτας) και πιο συγκεκριμένα ανάμεσα στα δύο τμήματα της Α' Γυμνασίου στο μάθημα των Γερμανικών. Οι καθηγήτριες είχαν καθαρά ρόλο καθοδηγητικό και συντονιστικό.

ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ

Ο βασικός σκοπός του εν λόγω έργου eTwinning ήταν η συλλογή διδακτικού υλικού από μέρους των μαθητών. Οι επιμέρους στόχοι ήταν η κινητοποίηση των μαθητών να ασχοληθούν δημιουργικά με τη νέα γνώση – δηλαδή με τη γερμανική γλώσσα –, η απόκτηση δεξιοτήτων πληροφορικού γραμματισμού, η εμπέδωση στρατηγικών μάθησης (μαθαίνω να μαθαίνω) και η εφαρμογή του νέου ενιαίου πλαισίου σπουδών για τις ξένες γλώσσες με τη χρήση της ευρωπαϊκής δράσης eTwinning.

Τα αναμενόμενα αποτελέσματα της ένταξης του συγκεκριμένου έργου eTwinning στη διδασκαλία των γερμανικών σαν δεύτερη ξένη γλώσσα ήταν οι μαθητές να μπορούν μετά το πέρας του έργου να αναγνωρίζουν τις γλωσσικές γνώσεις που κατέχουν στα γερμανικά, να τις οργανώνουν θεματικά, να αναζητούν αποτελεσματικά τη νέα γνώση στο διαδίκτυο, να αξιοποιούν τα βιντεομαθήματα, να σχεδιάζουν τρόπους εμπέδωσης της νέας γνώσης, να χρησιμοποιούν συγκεκριμένα Web2.0 εργαλεία, να επικοινωνούν στα γερμανικά με συνομήλικους σε μέσο κοινωνικής δικτύωσης, να ελέγχουν τις γνώσεις τους και όλα αυτά για να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν αυτόνομα, ώστε να προετοιμαστούν αποδοτικά για τις προκλήσεις του 21^{ου} αιώνα, που προϋποθέτουν την απόκτηση γνώσεων σε όλη τη διάρκεια του βίου.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Το νέο ενιαίο πλαίσιο σπουδών για τις ξένες γλώσσες (ΕΠΣ-ΞΓ) δίνει έμφαση στην έννοια του πολυγραμματισμού, όπου προωθείται η διδασκαλία της χρήσης της ξένης γλώσσας σε μονοτροπικά, αλλά και πολυτροπικά κείμενα. Αυτό σημαίνει ότι γίνεται σύνδεση της ξένης γλώσσας με το σύνολο των γνώσεων και των δεξιοτήτων που χρησιμοποιεί κανείς προκειμένου να δρα και να επικοινωνεί αποτελεσματικά σε σύγχρονα κοινωνικά περιβάλλοντα (http://rcel.enl.uoa.gr/xenesglosses/docs/EPS_content.pdf). Αυτή η αρχή του ΕΠΣ-ΞΓ μπορεί να εφαρμοστεί με τη χρήση ενός έργου eTwinning στο μάθημα της ξένης γλώσσας. Μέσα από το εργαλείο Twinspace, το οποίο προσφέρει η πλατφόρμα του eTwinning, οι μαθητές μπορούν να αποκτήσουν και τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες, για να μπορούν να επικοινωνούν στην ξένη γλώσσα μέσα στα υπάρχοντα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Πρόκειται για έναν χώρο με ποικιλία εργαλείων, ο οποίος μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν μία αίθουσα προσωπικού, μία σχολική τάξη, ένα χαρτοφυλάκιο ή μία αίθουσα έκθεσης (www.etwinning.gr/2016-02-29-11-14-03/twinspace/527-twinspace-2). Μέσα σε αυτό το περιβάλλον οι μαθητές εναποθέτουν το υλικό που βρίσκουν ή δημιουργούν. Για να το κάνουν αυτό μαθαίνουν νέες γνώσεις πληροφορικού γραμματισμού και ποικίλα εργαλεία Web 2.0. Η ένταξη των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) στο μάθημα των γερμανικών αποσκοπεί και στη διαφοροποιημένη διδασκαλία, καθώς η τεχνολογία παρουσιάζει τη γνώση μέσω πολλών αισθήσεων και την κάνει πιο παραστατική μέσα από κείμενα με εικόνες, ήχο και βίντεο (Euler, 2001).

Στο συγκεκριμένο έργο eTwinning το Twinspace χρησιμοποιήθηκε ως σχολική τάξη και ως ένα χαρτοφυλάκιο ομάδας. Ο βασικός στόχος ήταν οι μαθητές να δημιουργήσουν μία συλλογή με διδακτικό υλικό, το οποίο θα μπορούν ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς, αλλά και στο μέλλον, όποτε κριθεί απαραίτητο, είτε για να θυμηθούν κάτι από την προηγούμενη διδακτική ύλη, είτε για να κάνουν μία επανάληψη, σε περίπτωση που δεν έγινε επαρκής εμπέδωση ή πέρασε μεγάλο χρονικό διάστημα από τον χρόνο απόκτησης της γνώσης. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές γνωρίζουν μία χρήσιμη στρατηγική μάθησης, κατά την οποία οργανώνουν τη γνώση τους και τους τρόπους αναζήτησής της με τη βοήθεια ενός ηλεκτρονικού χαρτοφυλακίου (portfolio). Επίσης, μαθαίνουν να μαθαίνουν αυτόνομα και να απολαμβάνουν το προνόμιο της διδακτικής στρατηγικής, κατά την οποία ο μαθητής προάγει τη μάθηση μέσα από τη συλλογή της γνώσης σε μορφή χαρτοφυλακίου. Πρόκειται για μία καταγραφή του επιπέδου γνώσεων, η οποία βοηθά στην εμπέδωση της γνώσης και την οργάνωση της περαιτέρω πορείας μάθησης (Rihm, 2006).

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΓΟΥ

Το παρόν έργο eTwinning προτάθηκε από την καθηγήτρια γερμανικών του 1^{ου} Γυμνασίου Βούλας με το όνομα «Lehren und lernen» (διδάσκω και μαθαίνω) και στην πρόταση αυτή ανταποκρίθηκε θετικά η καθηγήτρια γερμανικών του 4^{ου} Γυμνασίου Καλαμάτας. Πρόκειται για ένα εθνικό έργο eTwinning, όπου συνεργάζονται εκπαιδευτικοί και μαθητές από την ίδια χώρα. Το πλεονέκτημα αυτής της συνεργασίας έγκειται στο γεγονός, ότι το μάθημα των γερμανικών γίνεται με τις ίδιες συνθήκες. Αυτό σημαίνει, ότι ο αριθμός ωρών διδασκαλίας την εβδομάδα είναι ο ίδιος, το επίπεδο γνώσεων των μαθητών είναι το ίδιο και το πλαίσιο σπουδών, καθώς και η διδακτέα ύλη είναι επίσης κοινά. Έτσι γίνεται εφικτό να χρησιμοποιηθεί το έργο eTwinning, για να εμπλουτίσει και να διευκολύνει τη διδασκαλία των γερμανικών και στα δύο σχολεία και πιο συγκεκριμένα στους μαθητές της Α΄ Γυμνασίου, οι οποίοι διδάσκονται τη δεύτερη ξένη γλώσσα σε επίπεδο αρχαρίων (A1).

Το εν λόγω έργο εκπονήθηκε κατά τη διάρκεια όλου του σχολικού έτους και είχε τη μορφή μίας διαρκούς ανταλλαγής υλικού και ασκήσεων ανάμεσα στους μαθητές των δύο σχολείων. Οι μαθητές ανέλαβαν τον ρόλο του διδάσκοντα και αναζήτησαν διδακτικό υλικό, το οποίο οργάνωσαν σε ασκήσεις. Με τον τρόπο αυτό εμπέδωσαν καλύτερα την ύλη που διδάχθηκαν και εργάστηκαν με περισσότερη όρεξη και κέφι, γιατί το έργο ενίσχυσε τα κίνητρα για μάθηση.

Αρχικά οι δύο καθηγήτριες σε συνεργασία με τους μαθητές είδαν τα περιεχόμενα του σχολικού εγχειριδίου, καθώς και τις αντίστοιχες οδηγίες του ενιαίου πλαισίου σπουδών για τις ξένες γλώσσες και κατέληξαν σε θεματικούς άξονες, οι οποίοι καθόρισαν και τις σελίδες του έργου στο χώρο του Twinspace. Τα θέματα, στα οποία εργάστηκαν οι μαθητές ήταν «το αλφάβητο και η ανάγνωση, η ημέρα των ευρωπαϊκών γλωσσών, γνωριμία-ερωταποκρίσεις, η οικογένεια, τα χόμπι, τα σχολικά είδη, οι αριθμοί, τα ρήματα, πολιτισμός γερμανόφωνων χωρών, βιντεοεπικοινωνία, Χριστούγεννα, Πάσχα». Η συνεργασία γινόταν ανά τακτά χρονικά διαστήματα ανάλογα με την εξέλιξη του μαθήματος και την αντίστοιχη διδακτέα ύλη. Κάθε τόσο η μία τάξη έστελνε μέσα από μία σελίδα του Twinspace ασκήσεις στην άλλη τάξη. Κάθε μία τάξη λάμβανε τακτικά ασκήσεις από την άλλη τάξη και έπρεπε να τις κάνει. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές έμπαιναν μία στον ρόλο του διδάσκοντα και μία στον ρόλο του διδασκόμενου. Η αξιολόγηση των ασκήσεων γινόταν από τις καθηγήτριες των δύο τάξεων, για να υπάρχει οικονομία χρόνου. Στη συνέχεια παρατίθεται η περιγραφή του έργου ανά ημερολογιακό μήνα.

Τον Σεπτέμβριο οι μαθητές των δύο σχολείων έψαξαν στο διαδίκτυο βιντεομαθήματα σχετικά με τους κανόνες προφοράς της γερμανικής γλώσσας, καθώς και κείμενα στη γερμανική γλώσσα, με τα οποία έκαναν εξάσκηση στην ανάγνωση. Τα κείμενα αυτά τα παρουσίασαν σε αρχεία Word, σε παρουσιάσεις PowerPoint ή τα έγραψαν σε χαρτί με το χέρι και αφού τα σάρωσαν τα εναπόθεσαν στον χώρο του Twinspace. Για την ημέρα των ευρωπαϊκών γλωσσών (26 Σεπτεμβρίου) η κάθε τάξη αφιέρωσε μία διδακτική ώρα, για να κάνει τις ασκήσεις που είχε στείλει η τάξη του συνεργαζόμενου σχολείου. Πρόκειται για παιχνίδια που βρήκαν οι μαθητές στη σχετική ιστοσελίδα του Συμβουλίου της Ευρώπης και βίντεο που δείχνουν παγκόσμιες διασημότητες που μιλούν τη γερμανική γλώσσα.

Τον Οκτώβριο οι μαθητές εμπέδωσαν το κατάλληλο λεξιλόγιο και την απαραίτητη γραμματική, για να μπορούν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις μίας γνωριμίας στα γερμανικά. Αυτό έγινε φτιάχνοντας ασκήσεις με τη βοήθεια του εργαλείου Hotpotatoes. Τον Νοέμβριο οι μαθητές ασχολήθηκαν με τους αριθμούς. Αναζήτησαν σχετικά βιντεομαθήματα στο διαδίκτυο και έφτιαξαν ασκήσεις στον χώρο του Twinspace. Στο τέλος του μήνα το ένα τμήμα έστειλε στο άλλο ένα ψηφιακό ημερολόγιο του Δεκεμβρίου για την αναμονή των Χριστουγέννων και πήραν μέρος σε ένα έργο eTwinning ανταλλαγής χριστουγεννιάτικων καρτών με σχολεία της Πολωνίας και της Ουκρανίας. Τον Δεκέμβριο αναζήτησαν πληροφορίες στο διαδίκτυο σχετικά με τις χριστουγεννιάτικες αγορές στις γερμανόφωνες χώρες και έκαναν μία αντιπαράθεση με τα χριστουγεννιάτικα χωριά της Ελλάδας.

Τον Ιανουάριο και τον Φεβρουάριο οι μαθητές παρουσίασαν τις οικογένειές τους σε αρχεία PowerPoint ή φτιάχνοντας κολάζ και σαρώνοντάς τα. Επίσης, έμαθαν καινούρια ρήματα, για να μπορούν να μιλούν και να γράφουν για τα χόμπι τους, τα οποία παρουσίασαν με τον ίδιο τρόπο, όπως τις οικογένειές τους. Η διαφορά ήταν, ότι τους ζητήθηκε να ανεβάσουν μόνοι τους τις εργασίες τους στον χώρο του Twinspace και τους δόθηκαν οι σχετικές οδηγίες μέσα από ένα βίντεο, το οποίο έδειχνε τα βήματα της διαδικασίας. Τον Μάρτιο οι μαθητές εξασκήθηκαν στην κλίση ρημάτων και έφτιαξαν σχετικές ασκήσεις συμπλήρωσης κενών.

Τον Απρίλιο έψαξαν στο διαδίκτυο βασικές πληροφορίες και κυρίως αξιοθέατα πόλεων της Γερμανίας και της Αυστρίας και έφτιαξαν δύο ομαδικά padlets, τα οποία αποτελούν συλλογές φωτογραφιών των πόλεων που άρεσαν περισσότερο στους μαθητές μετά από την αναζήτηση που έκαναν. Επιπλέον ασχολήθηκαν με τα πασχαλινά έθιμα των γερμανόφωνων χωρών και πραγματοποίησαν ένα από αυτά. Πρόκειται για την αναζήτηση σοκολατένιων αυγών που έκρυψε ο πασχαλινός λαγός και τα έψαξε το κάθε τμήμα στο σχολείο του. Στη συνέχεια οι μαθητές ανέβασαν στον χώρο του Twinspace τις φωτογραφίες που είχαν βγάλει από αυτή τη δραστηριότητα. Τον Μάιο οι μαθητές έψαξαν στο Youtube βίντεο σχετικά με τα σχολικά είδη και έφτιαξαν εικόνες με τις καινούργιες λέξεις κάνοντας χρήση του εργαλείου Tagxedo. Καλλιεργώντας το δημιουργικό τους ταλέντο και μαθαίνοντας με τη βοήθεια βιντεομαθημάτων οι μαθητές εμπέδωσαν το νέο λεξιλόγιο.

Κατά τη διάρκεια του έργου eTwinning οι μαθητές των δύο σχολείων επικοινωνήσαν δύο φορές μέσω Skype. Την πρώτη φορά συστήθηκαν στα γερμανικά και τη δεύτερη φορά μίλησαν για τα χόμπι τους. Με τον τρόπο αυτό τους δόθηκε η ευκαιρία να εξασκηθούν και στον προφορικό λόγο και να χρησιμοποιήσουν τη νέα γνώση σε πραγματική κατάσταση επικοινωνίας. Τάλος, επισημαίνεται ότι κάθε φορά που οι μαθητές του τμήματος του ενός σχολείου έφτιαχναν κάποιες ασκήσεις για τους μαθητές του άλλου σχολείου, στη συνέχεια έκαναν και τις ασκήσεις που λάμβαναν από το τμήμα του άλλου σχολείου. Οι ασκήσεις δεν είχαν πάντα την ίδια μορφή και ήταν συχνά διαφορετικής τυπολογίας. Επομένως οι μαθητές σε κάθε θεματικό κύκλο αναλάμβαναν αρχικά τον ρόλο του διδάσκοντα και στη συνέχεια εκείνον του διδασκόμενου.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Στο τέλος του έργου έγινε με τη βοήθεια ερωτηματολογίου μία αξιολόγηση από τους μαθητές και των δύο σχολείων, η οποία έδειξε, ότι οι μαθητές εργάστηκαν με πολλή όρεξη και ευχαρίστηση, για να υλοποιήσουν το έργο eTwinning. Περισσότερο από όλες τις δραστηριότητες τους άρεσε η επικοινωνία μέσω Skype και τα βιντεομαθήματα. Λιγότερο τους άρεσε η ανταλλαγή μηνυμάτων μέσα στο χώρο του Twinspace. Πράγματι οι μαθητές δεν εκμεταλλεύτηκαν όλα τα εργαλεία του Twinspace, γεγονός που επισημάνθηκε και από την Εθνική Υπηρεσία Υποστήριξης, η οποία απένειμε στο έργο αυτό την Εθνική Ετικέτα Ποιότητας ύστερα από σχετική αίτηση των δύο διδασκόντων. Κάποιοι μαθητές εξέφρασαν τη δυσαρέσκειά τους σχετικά με τη χρήση Ηλεκτρονικών Υπολογιστών (Η/Υ), επειδή, είτε δε διέθεταν προσωπικό Η/Υ, είτε δεν είχαν πρόσβαση στο διαδίκτυο. Για τον λόγο αυτό είχαν μεριμνήσει οι καθηγήτριες, ώστε οι μαθητές αυτοί να εργάζονται στον χώρο του σχολείου τα τελευταία δέκα λεπτά του μαθήματος ή και στο διάλειμμα, όποτε οι ίδιοι το ζητούσαν.

Σύμφωνα με την αξιολόγηση του έργου από την πλευρά των δύο καθηγητριών οι μαθητές εργάστηκαν με πολλή επιμέλεια, η οποία όμως μειώθηκε προς το τέλος του έργου.

Επίσης, υπήρξαν συχνά τεχνικά προβλήματα, αλλά αυτό δεν εμπόδισε τους μαθητές να φέρουν εις πέρας το έργο σύμφωνα με τον προγραμματισμό. Για την αποτελεσματικότερη υλοποίηση του έργου θα ήταν καλό οι μαθητές να μπορούν να εργαστούν στην αίθουσα πληροφορικής. Το θετικότερο στοιχείο στο έργο αυτό ήταν η διδασκαλία της γερμανικής γλώσσας με τη χρήση Τ.Π.Ε. και η ανάληψη του ρόλου του διδάσκοντα, που έκανε τους μαθητές αυτόνομους και τους έδωσε κίνητρο, για να μάθουν να μαθαίνουν. Τέλος, οι μαθητές συνέλεξαν διδακτικό υλικό εκτός του σχολικού εγχειριδίου υλοποιώντας τις αρχές του νέου ενιαίου πλαισίου σπουδών για τις ξένες γλώσσες.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). «*Μείζον πρόγραμμα επιμόρφωσης εκπαιδευτικών στις 8 Π.Σ., 3 Π.Σ.Εξ., 2 Π.Σ.Εισ.*», Βασικό επιμορφωτικό υλικό: Τόμος Α: Γενικό μέρος. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Euler, D. (2001). «*Selbstgesteuertes Lernen mit Multimedia und Telekommunikation gestalten*». In A. Hohenstein & K. Wilbers (Hrsg.), *Handbuch E-Learning. Expertenwissen aus Wissenschaft und Praxis*. Köln: Deutscher Wirtschaftsdienst.

Knowles, M. (1975). «*Self-Directed Learning*». New York: Association Press.

Maag Merki, K. (Hrsg.) (2009). «*Kooperation und Netzwerkbildung. Strategien zur Qualitätsentwicklung in Einzelschulen*». Seelze: Klett-Kallmeyer.

Rihm, T. (2006). «*Täuschen oder Vertrauen? Hinweise für einen kritischen Umgang mit Portfolios*» In: Brunner, I., Häcker, T., Winter, F. (Hrsg.): *Das Handbuch Portfolioarbeit. Konzepte, Anregungen, Erfahrungen aus Schule und Lehrerbildung*. Seelze: Kallmeyer.

Solmecke, G. (Hrsg.) (1983). «*Motivation und Motivieren im Fremdsprachenunterricht*». Paderborn: Schöningh.

Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων. Ειδική Υπηρεσία Διαχείρισης. Επιχειρησιακό Πρόγραμμα Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση. «*Το Νέο Σχολείο*». Ανακτήθηκε 27 Σεπτεμβρίου 2017 από www.edulll.gr/?page_id=7

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. «*ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (Σχολείο 21ου αιώνα) – Νέο πρόγραμμα σπουδών, στους Άξονες Προτεραιότητας 1,2,3, - Οριζόντια Πράξη*». Ανακτήθηκε 27 Σεπτεμβρίου 2017 από http://rcel.enl.uoa.gr/xenesglosses/docs/EPS_content.pdf

eTwinning Η κοινότητα των Σχολείων της Ευρώπης. «*Τι είναι το Twinspace;*». Ανακτήθηκε 27 Σεπτεμβρίου 2017 από www.etwinning.gr/2016-02-29-11-14-03/twinspace/527-twinspace-2

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Διατίθεται παρουσίαση του έργου eTwinning με τίτλο «*Lehren und lernen*» στη παρακάτω διαδικτυακή διεύθυνση:

http://prezi.com/3xhmtgcfwons/?utm_campaign=share&utm_medium=copy

Οι Τ.Π.Ε. στην υπηρεσία της Διαθεματικότητας και της Συνεργατικής Μάθησης μέσα στο πλαίσιο ενός έργου e- Twinning

Λύρη Αναστασία¹ Κρίθη Μαρία² Κυριακούλόπουλος Ευάγγελος³
Χιωτέλης Ιωάννης⁴

¹ Μαθηματικός, Πειραματικό Λύκειο Παν/μιου Πατρών
natasaliri@yahoo.gr

² Καθηγήτρια Αγγλικής γλώσσας, Πειραματικό Λύκειο Παν/μιου Πατρών
m_krithi@hotmail.com

³ Θεολόγος, Πειραματικό Λύκειο Παν/μιου Πατρών
Vaggeliskyriak@yahoo.gr

⁴ Φυσικός, Πειραματικό Λύκειο Παν/μιου Πατρών
johnchiotelis@icloud.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία περιγράφει την υλοποίηση ενός έργου e-Twinning, ο σχεδιασμός του οποίου βασίστηκε στην αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) και στην εφαρμογή των αρχών της διαθεματικότητας και της συνεργατικής μάθησης. Με βασικούς πυλώνες τα γνωστικά αντικείμενα των Μαθηματικών και της Αγγλικής Γλώσσας, το συγκεκριμένο έργο ενέπλεξε Έλληνες μαθητές της Β' Λυκείου καθώς και συνομηλίκους τους από άλλες Ευρωπαϊκές χώρες σε προσεκτικά σχεδιασμένες δράσεις με σκοπό την επίτευξη προκαθορισμένων στόχων (εμπέδωση υπάρχουσας γνώσης και αυτόνομη αναζήτηση νέας, επικοινωνιακές δεξιότητες, μαθησιακές στρατηγικές, χρήση Τ.Π.Ε., διαπολιτισμική επικοινωνία κ.α.). Η εμπειρία αυτή αξιοποιήθηκε από τους υπεύθυνους καθηγητές για την διερεύνηση του κατά πόσο ο συγκεκριμένος Τ.Π.Ε., διαθεματικότητα και συνεργατικής μάθησης είναι εφικτός στην σύγχρονη σχολική πραγματικότητα και το πώς μπορεί να βελτιώσει τη μαθησιακή διαδικασία τόσο για τους μαθητές όσο και για τους ίδιους τους καθηγητές. Τα τελικά προϊόντα του έργου σε συνδυασμό με ευρήματα που προέκυψαν από την χρήση ερωτηματολογίων, την παρατήρηση εντός της αίθουσας από τους εκπαιδευτικούς και τις αξιολογήσεις που πραγματοποιήθηκαν από όλα τα εμπλεκόμενα μέλη καταδεικνύουν ότι διδακτικές συμπράξεις αυτού του είδους μπορούν να γίνουν ισχυρά όπλα στην φάρετρα των εκπαιδευτικών.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: e-Twinning, Μαθηματικά, Τ.Π.Ε., διαθεματικότητα, Αγγλική Γλώσσα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στόχος των εκπαιδευτικών διαδικασιών στις μέρες μας δεν είναι απλά η μετάδοση της καθορισμένης διδακτέας ύλης του κάθε γνωστικού αντικείμενου αλλά η καλλιέργεια δεξιοτήτων που θα επιτρέψουν στους μαθητές να αναζητούν μόνοι τους την γνώση με τρόπο αυτόνομο και πνεύμα κριτικό, τόσο εντός του σχολείου όσο και σε αυθεντικές περιστάσεις της πραγματικής ζωής. Το χάσμα ανάμεσα στην σχολική αίθουσα και τον έξω κόσμο μπορεί εύκολα να γεφυρωθεί με την χρήση των Τ.Π.Ε., οι οποίες μπορούν ταυτόχρονα να αποτελέσουν και πολύτιμα εργαλεία για την ανάπτυξη του 'μαθαίνω πώς να μαθαίνω'. Οι δράσεις e-Twinning αποτελούν ιδανικές περιστάσεις για τέτοιες μαθησιακές εμπειρίες καθώς η συγκεκριμένη πλατφόρμα μπορεί να φιλοξενήσει έργα με όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά: αυθεντικότητα, συνεργασία, αυτονομία στην μάθηση, διαθεματικότητα και εξάσκηση στην χρήση Τ.Π.Ε.. Αυτά τα στοιχεία ακριβώς αποτέλεσαν και τα ζητούμενα για το έργο e-Twinning που παρουσιάζεται στην παρούσα εργασία. Εκπαιδευτικοί Μαθηματικών, Αγγλικών, Καλλιτεχνικών, Φυσικής και Θεολογίας συνεργάστηκαν για την οργάνωση δραστηριοτήτων οι οποίες καλούσαν τους μαθητές να ανακαλύψουν την γνώση μέσα από μια διαθεματική προσέγγιση, σε συνεργασία με συνομηλίκους τους από

διαφορετικό πολιτισμικό υπόβαθρο, στο πλαίσιο αυθεντικών περιστάσεων και με εκτεταμένη χρήση των Τ.Π.Ε..

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Τίτλος και οργάνωση

Το συγκεκριμένο έργο e-Twinning φέρει τον τίτλο ‘Treasure Hunt: Discover the Maths and Geometry that are hidden in the corners of your city!’ και υλοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2016-2017 μετά από πρόταση που κατατέθηκε από το Πειραματικό Λύκειο του Παν/μιου Πατρών. Τα συνεργαζόμενα σχολεία ήταν σχολεία αντίστοιχης βαθμίδας από την Κύπρο, την Πορτογαλία και την Ιταλία. Η φιλοσοφία του έργου βασίστηκε στην σύνδεση της σχολικής γνώσης με τον κόσμο γύρω μας ώστε οι μαθητές να αντιληφθούν την πρακτική εφαρμογή που μπορούν να έχουν τα όσα διδάσκονται. Οι μαθητές λοιπόν κλήθηκαν να εφαρμόσουν την υπάρχουσα γνώση σε νέα, αυθεντικά πλαίσια για την αντιμετώπιση πραγματικών προβλημάτων και με ενθάρρυνση της αυτενέργειας τους. Επιπλέον η διαθεματική προσέγγιση των προς εξέταση φαινομένων στόχευε στο να καταδείξει ότι η γνώση δεν οριοθετείται από προγράμματα σπουδών και δεν αποτελεί κτήμα συγκεκριμένων γνωστικών αντικειμένων αλλά είναι πολυδιάστατη και συνεχής (Savage, 2010). Σημαντικό ρόλο στην υλοποίηση του θεωρητικού αυτού πλαισίου έπαιξαν οι Τ.Π.Ε. με τους μαθητές να χρησιμοποιούν τόσο τα εργαλεία της πλατφόρμας του e-Twinning όσο και ανεξάρτητες εφαρμογές και προγράμματα ανάλογα με την φύση των δραστηριοτήτων που πραγματοποιούσαν. ‘Όλα τα στοιχεία που συνέθεσαν το προφίλ του έργου είναι συμβατά με τα αναλυτικά προγράμματα σπουδών των εμπλεκόμενων γνωστικών αντικειμένων ενώ το περιεχόμενο των δραστηριοτήτων είχε ως βάση την ύλη που διδάσκονται οι μαθητές, η οποία εμπλουτιζόταν με νέα στοιχεία και εφαρμοζόταν σε νέα πλαίσια.

Οι στόχοι του έργου αφορούσαν την επίλυση πρακτικών προβλημάτων με ανάκληση της υπάρχουσας γνώσης και την αυτόνομη αναζήτηση νέας, την ανάπτυξη κριτικής σκέψης, ερευνητικών δεξιοτήτων, ομαδικού πνεύματος, δεξιοτήτων του ‘μαθαίνω πώς να μαθαίνω’ και την προώθηση της διαπολιτισμικής επικοινωνίας, η οποία είναι ιδιαίτερα σημαντική για την επιτυχή έκβαση ενός τέτοιου έργου (Velea, 2011). Ιδιαίτερη θέση στη στοχοθεσία του έργου κατείχε η χρήση των Τ.Π.Ε. για την αναζήτηση πληροφοριών, την επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων, τη διάχυση των αποτελεσμάτων του έργου καθώς και για την ανάπτυξη δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού (κριτική ανάλυση και σύνθεση πληροφοριών, διασταύρωση, έλεγχος αξιοπιστίας πηγών) (Knobel, 2008).

Το έργο οργανώθηκε σε ενότητες (modules) τις οποίες αρχικά πρότειναν οι εκπαιδευτικοί και στη συνέχεια διαπραγματεύτηκαν με τους μαθητές. Από την αρχή του έργου, οι μαθητές είχαν ενεργό ρόλο στη λήψη των αποφάσεων, ενώ όλες οι διαδικασίες γίνονταν μέσω εφαρμογών που επιτρέπουν τη συνεργασία, την ανταλλαγή απόψεων και την ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων, όπως η χρήση κοινών εγγράφων, οι τηλεδιασκέψεις και η επικοινωνία μέσα από τους λογαριασμούς των μαθητών.

Οι ενότητες ήταν οι ακόλουθες: αναζήτηση, ανάλυση και αναπαραγωγή μωσαϊκών με γεωμετρικά μοτίβα, κτίρια και κατασκευές με ιδιαίτερα μαθηματικά/γεωμετρικά χαρακτηριστικά (π.χ. Χρυσή Τομή), στοιχεία πολιτισμού ως φορείς μαθηματικών (χαρταετός) και τα μαθηματικά ως αφορμή για ψυχαγωγία (εορτασμός παγκόσμιας ημέρας του αριθμού π, δημιουργία διαδικτυακού παιχνιδιού βασισμένο στο συνολικό υλικό του έργου). Για όλες τις δράσεις οι μαθητές εργάζονταν σε διεθνείς ομάδες ώστε να επιτευχθεί ο στόχος της διάδρασης και της διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Αποκορύφωμα των δράσεων ήταν η διοργάνωση ενός ‘treasure hunt’ (κυνήγι θησαυρού), με ερωτήσεις βασισμένες πάνω στο υλικό που είχε συγκεντρωθεί κατά την διάρκεια του έργου με τους μαθητές να διαγωνίζονται σε προκαθορισμένη ημέρα για την ανάδειξη των νικητών.

Ιδιαίτερη σημασία δόθηκε στην αξιολόγηση (ενδιάμεση και τελική) του έργου τόσο από τους μαθητές όσο και από τους εκπαιδευτικούς. Το έργο στο σύνολο του είναι προσβάσιμο στον ακόλουθο σύνδεσμο: <https://twinspace.etwinning.net/26008>.

ΧΡΗΣΗ Τ.Π.Ε.

Η χρήση των Τ.Π.Ε. αποτέλεσε ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία του έργου και συντέλεσε ουσιαστικά στην επίτευξη όλων των στόχων που είχαν τεθεί. Τόσο οι μαθητές όσο και οι εκπαιδευτικοί έκαναν χρήση των εργαλείων που προσφέρει η πλατφόρμα του e-Twinning αλλά ανάλογα με την ιδιαιτερότητα των δραστηριοτήτων και τις ανάγκες που προέκυπταν χρησιμοποιήθηκαν και ανεξάρτητες εφαρμογές.

Όσον αφορά την γνωριμία των μαθητών, την μεταξύ τους επικοινωνία και την επιθυμητή διάδραση που θα εγγυόταν την συνδημιουργία των τελικών προϊόντων σε διεθνές επίπεδο, χρησιμοποιήθηκαν ψηφιακοί πίνακες ανακοινώσεων (padlets) και δημιουργήθηκαν λογαριασμοί από τους μαθητές με την χρήση γραφικών απεικονίσεων χρήστη (avatar). Οι μαθητές χρησιμοποιούσαν επίσης την ‘αίθουσα συνομιλιών’ και το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο της πλατφόρμας ενώ παράλληλα γνώρισαν και τη διαδικασία συμμετοχής σε forum, το οποίο για τους περισσότερους ήταν μια καινούρια εμπειρία. Τα εργαλεία αυτά βοήθησαν στην οργάνωση του έργου αλλά το πιο σημαντικό ήταν ότι επέτρεψαν στους μαθητές να αναλάβουν ενεργό ρόλο και να γίνουν υπεύθυνοι και αυτόνομοι συμμετέχοντες, π.χ. έπαιρναν πρωτοβουλία για επικοινωνία με τους συνεργάτες τους για επίλυση προβλημάτων που προέκυπταν. Αυτό το αίσθημα ‘δέσμευσης’ απέναντι στην ομάδα και την εργασία που αναλαμβάνουν οι μαθητές είναι σημαντικό κομμάτι για την ακαδημαϊκή εξέλιξη τους και ένας ισχυρός δείκτης που μπορεί να εγγυηθεί την επιτυχία του έργου (Iglesias-Pradas & al., 2015). Σημαντικό κομμάτι για κάθε έργο e-Twinning είναι και οι τηλεδιασκέψεις που επιτρέπουν την άμεση επαφή και τη συνεργασία σε πραγματικό χρόνο με τους εταίρους. Για την πραγματοποίησή τους, δημιουργούνταν εκδηλώσεις στον χώρο του e-Twinning Live. Ωστόσο η ανάγκη για παρουσίαση αρχείων με την χρήση του λογισμικού Geogebra μας οδήγησε στην επιστράτευση και άλλων εφαρμογών πέρα από αυτές που προσφέρει η πλατφόρμα. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι τηλεδιασκέψεις αξιολογήθηκαν από τους μαθητές ως ένα από τα πιο ενδιαφέροντα μέρη του έργου καθώς τους επέτρεπαν άμεση επαφή με τους συνεργάτες τους και ήταν μια ευκαιρία για εξάσκηση των γλωσσικών τους δεξιοτήτων σε αυθεντικές περιστάσεις. Αυτό το σημείο καταδεικνύει το πώς η χρήση Τ.Π.Ε. μπορεί να παρέχει ρεαλιστικά περιβάλλοντα πρακτικής εφαρμογής της γνώσης που αποκτούν οι μαθητές. Στο ίδιο πλαίσιο, αυτό της πρώτης γνωριμίας, οι μαθητές δημιούργησαν βίντεο – παρουσιάσεις και παρουσιάσεις Power Point για τις πόλεις και τα σχολεία τους. Σκοπός ήταν να γνωρίσουν οι μαθητές καλύτερα τους εταίρους τους, τον πολιτισμό και τον τρόπο ζωής τους, στοιχεία που θα διευκόλυναν την διαπολιτισμική επικοινωνία των μαθητών αλλά και των εκπαιδευτικών καθώς είναι ευκολότερο να συνεργαστείς με κάποιον όταν γνωρίζεις το περιβάλλον μέσα στο οποίο αυτός λειτουργεί. Δημιουργήθηκε επίσης διαδραστικός χάρτης μέσω της εφαρμογής Zeemap, όπου οι συμμετέχοντες δήλωναν την περιοχή από την οποία προέρχονταν αλλά και τις τοποθεσίες όλων των μνημείων, των αντικειμένων και των κτιρίων με τα οποία ασχοληθήκαμε σε όλη τη διάρκεια του έργου. Η χρήση αυτής της εφαρμογής επέτρεψε τη συγκέντρωση όλων των πηγών που αξιοποιήθηκαν στα πλαίσια του έργου και παράλληλα διευκόλυνε το σχηματισμό μιας ‘γεωγραφικής απεικόνισης’ του έργου, την οποία οι μαθητές βρήκαν ιδιαίτερα πρακτική και ενδιαφέρουσα.

Επιθυμώντας την ενεργή συμμετοχή των μαθητών σε όλες τις αποφάσεις που αφορούσαν το έργο και θεωρώντας ότι κάθε δράση έπρεπε να έχει συνεργατικό, εκπαιδευτικό και επικοινωνιακό χαρακτήρα, οι μαθητές κλήθηκαν να υποβάλουν προτάσεις για τον λογότυπο του έργου. Οι προτάσεις έπρεπε α) να σχετίζονται με το θέμα του έργου, δηλαδή να έχουν μαθηματικά στοιχεία, β) να έχουν κάποια σημασία για την τοπική κοινωνία γ) να συνοδεύονται από περιγραφή και αιτιολόγηση της επιλογής τους. Η κάθε χώρα επέλεξε τη τελική της πρόταση και όλες οι ‘υποψηφιότητες’ τέθηκαν προς ψήφιση από όλους τους συμμετέχοντες μαθητές με την χρήση της εφαρμογής Tricider. Ο κάθε μαθητής μαζί με την ψήφο του έπρεπε να δώσει και αιτιολόγηση για την επιλογή του. Η συγκεκριμένη λοιπόν εφαρμογή επέτρεψε την υλοποίηση μιας δράσης που ενέπλεξε τους μαθητές σε μια δημοκρατική διαδικασία κατά την οποία έπρεπε με προσωπική ευθύνη και κριτική σκέψη να επιλέξουν κάτι που θα τους αντιπροσώπευε στο σύνολο τους. Η τελική επιλογή ήταν ένα βιτρό από την Ιταλική πόλη Senigallia (Εικόνα 1), μια πρόταση με συναισθηματική βαρύτητα

καθώς η πόλη αυτή δέχτηκε ισχυρό πλήγμα από σεισμούς ενώ η ψηφοφορία βρισκόταν σε εξέλιξη.



Εικόνα 1: Ο λογότυπος μας, βιτρό από την πόλη Senigallia.

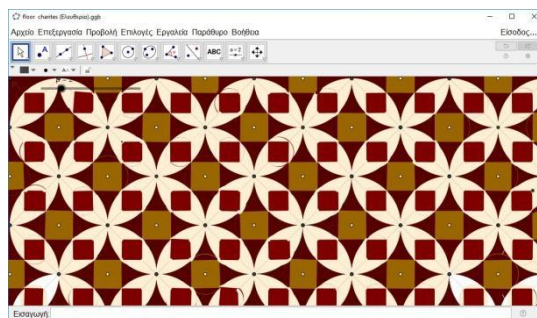
Οι μαθητές που το ψήφισαν σχολίασαν τις παραμέτρους που τους είχαν ζητηθεί (μαθηματικά χαρακτηριστικά, ιστορία, σημασία για την τοπική κοινωνία) αλλά οι περισσότεροι το θεώρησαν ευκαιρία να εκφράσουν με την ψήφο τους και την συμπαράσταση τους στους συνομηλίκους τους που περνούσαν δύσκολες στιγμές. Αυτό αποτελεί παράδειγμα του πως η τεχνολογία δύναται να προωθήσει την ανάπτυξη συναισθηματικών δεσμών και συνεπώς το πνεύμα συνεργασίας μιας ομάδας.

Το κεντρικό θέμα του έργου ήταν η ανακάλυψη μαθηματικών στοιχείων στον περιβάλλοντα χώρο μας και η αξιοποίηση των μαθηματικών, ιστορικών και γλωσσικών γνώσεων των μαθητών σε αυθεντικές μαθησιακές διαδικασίες. Οι μαθητές μας λοιπόν αναζήτησαν στις πόλεις τους στοιχεία που κρύβουν την ύπαρξη μαθηματικών γνώσεων, τα μελέτησαν, τα παρουσίασαν μέσω της πλατφόρμας και επέλεξαν με ποια θα ασχοληθούν.

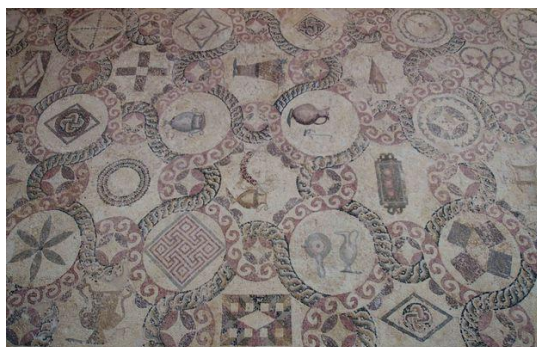
Αρχικά αποφάσισαν να ασχοληθούν με τα γεωμετρικά μοτίβα που εντόπισαν σε ρωμαϊκά ψηφιδωτά στο Αρχαιολογικό μουσείο της Πάτρας (Εικόνες 2 και 3), στον Αρχαιολογικό χώρο της Πάφου (Εικόνες 4 και 5), στο μουσείο του Faro στην Πορτογαλία (Εικόνες 6 και 7) καθώς επίσης και στις αγιογραφίες στον ναό του Αγίου Ανδρέα της Πάτρας. Οι μαθητές ασχολήθηκαν με την γεωμετρική κατασκευή των παραπάνω μοτίβων βασιζόμενοι στις αρχές της Ευκλείδειας Γεωμετρίας, δηλαδή κατασκευή με κανόνα και διαβήτη και αφού υλοποίησαν κάποιες κατασκευές μοτίβων στο χαρτί, στην συνέχεια μετά από πρόταση των μαθητών της Πάτρας αποφάσισαν να χρησιμοποιήσουν το Geogebra για να κατασκευάσουν τα γεωμετρικά μοτίβα που εντόπισαν. Η χρήση της τεχνολογίας Geogebra κρίθηκε απαραίτητη από τους μαθητές γιατί τους εξασφάλιζε αφενός την ακρίβεια των γεωμετρικών κατασκευών που δεν μπορούσαν να επιτύχουν «με το χέρι» και αφετέρου τους έδινε την δυνατότητα να πειραματιστούν στις περιπτώσεις που η κατασκευή των μοτίβων απαιτούσε μια περαιτέρω διερεύνηση.



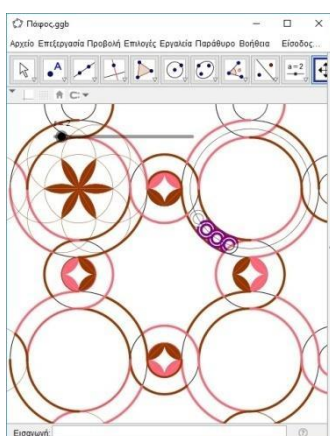
Εικόνα 2: Ρωμαϊκό Ψηφιδωτό Τρεις Χάριτες. Αρχαιολογικό Μουσείο Πάτρας.



Εικόνα 3: Η κατασκευή του γεωμετρικού μοτίβου του ψηφιδωτού της Εικόνας 2 με το Geogebra



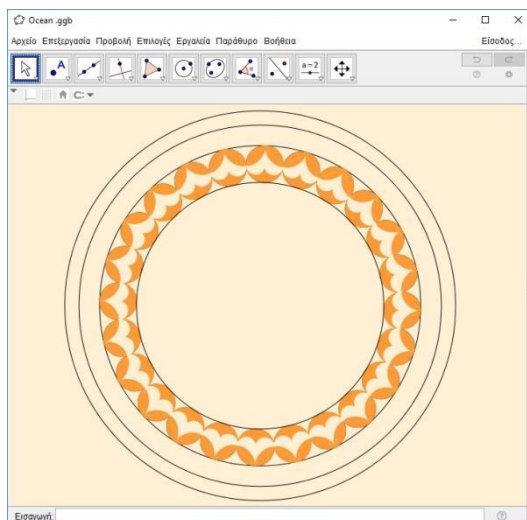
Εικόνα 4: Ρωμαϊκό Ψηφιδωτό. Αρχαιολογικός Χώρος Πάφου.



Εικόνα 5: Η κατασκευή του γεωμετρικού μοτίβου της Εικόνας 4 με το Geogebra.



Εικόνα 6: The Ocean God. Ψηφιδωτό στο μουσείο Faro, Πορτογαλία.



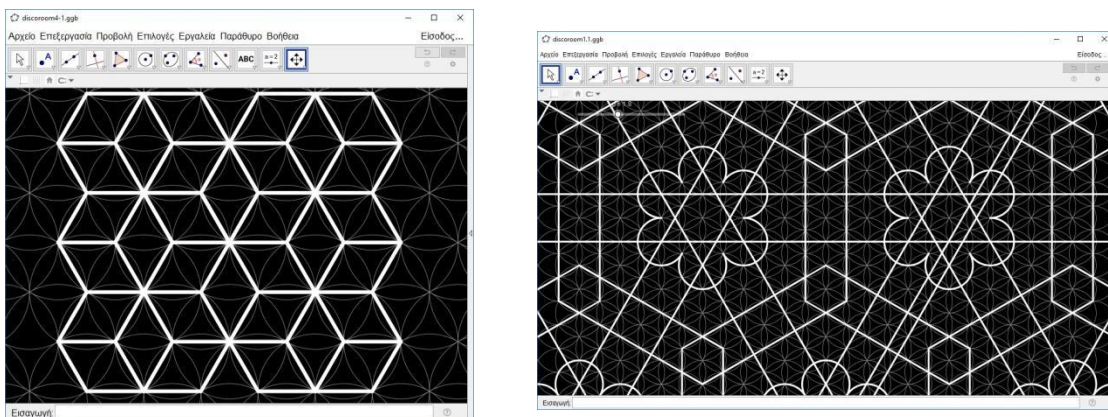
Εικόνα 7: Η κατασκευή του γεωμετρικού μοτίβου του ψηφιδωτού της Εικόνας 6 με το Geogebra.

Στα πλαίσια τηλεδιασκέψεων που οργανώθηκαν για την χρήση του προγράμματος Geogebra και τις γεωμετρικές κατασκευές, αφού διαπιστώθηκε ότι υπήρχαν δυσκολίες στην προβολή των σχετικών αρχείων μέσω της πλατφόρμας τηλεδιάσκεψης, επιστρατεύθηκε το Teamviewer μέσω του οποίου δόθηκε η δυνατότητα στους εταίρους μας να βλέπουν την οθόνη του υπολογιστή μας και ταυτόχρονα οι μαθητές να τους εξηγούν το έργο τους. Οι δυσκολίες αυτές που συνάντησαν στην διάρκεια των τηλεδιασκέψεων εξαιτίας της μη υποστήριξης των αρχείων του Geogebra από την πλατφόρμα του e-Twinning έδωσε ένα ισχυρό κίνητρο στους μαθητές να δραστηριοποιηθούν, να αναζητήσουν και να πειραματιστούν και με άλλες μεθόδους επικοινωνίας (Teamviewer). Αυτό αποτέλεσε και την αφορμή για να διαπιστώσουν πόσο σημαντική και καθοριστική είναι η συμβολή της τεχνολογίας στην επικοινωνία και τη συνεργασία ατόμων που βρίσκονται τόσο μακριά αλλά έχουν κοινά ενδιαφέροντα και στόχους.

Στην συνέχεια ασχολήθηκαν με τα γεωμετρικά μοτίβα που εντόπισαν σε προσόψεις κτιρίων τόσο στην πόλη της Πάτρας (Εικόνες 8 και 9) όσο και στο Loulé (Εικόνες 10 και 11) καθώς και σε υπέρθυρα από κτίρια της πόλης της Πάτρας (Εικόνες 12 και 13).



Εικόνα 8: Πρόσοψη κτιρίου. Οδός Αγίου Ανδρέου Πάτρα.



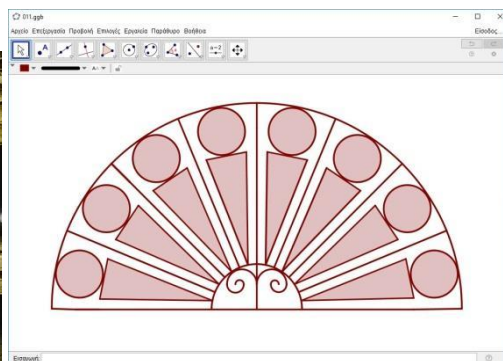
Εικόνα 9: Η κατασκευή μοτίβων από την πρόσοψη κτιρίου στην Αγίου Ανδρέου (Πάτρα) με το Geogebra.



Εικόνα 10: Πρόσοψη κτιρίου στο Loulé με κεραμικά πλακάκια.



Εικόνα 11: Το Πλακάκι της Εικόνας 10 και η κατασκευή του με Coreldraw.



Εικόνα 12: Υπέρθυρο. Ρήγα Φεραίου Πάτρα. **Εικόνα 13:** Η κατασκευή του με το Geogebra.

Εδώ οι μαθητές εκτός από το Geogebra, μετά από πρόταση των μαθητών της Πορτογαλίας, χρησιμοποίησαν για την υλοποίηση των γεωμετρικών μοτίβων και το Coreldraw. Ειδικότερα το Coreldraw τους βοήθησε να δημιουργήσουν τα γεωμετρικά μοτίβα που βρήκαν στα κεραμικά πλακάκια σε προσόψεις κτιρίων στο Loulé. Τα προγράμματα αυτά, Geogebra και Coreldraw, συνέβαλαν σε μεγάλο βαθμό στην ενίσχυση του ενδιαφέροντος των μαθητών και στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας τους. Εκτός από τα γεωμετρικά μοτίβα, οι μαθητές διαπίστωσαν ότι τα Μαθηματικά ενυπάρχουν σε κτίρια της πόλης όπως το Ρωμαϊκό Ωδείο της Πάτρας, το κτίριο της αγοράς του Loulé και το Δημοτικό Θέατρο Απόλλων στην Πάτρα. Προτάθηκαν ασκήσεις γεωμετρίας και άλγεβρας βασισμένες στην δομή του Ρωμαϊκού Ωδείου και οι μαθητές ασχολήθηκαν με την επίλυση τους. Εντόπισαν την ύπαρξη του αριθμού φ και της Χρυσής Αναλογίας στο κτίριο της αγοράς του Loulé, στο Δημοτικό Θέατρο Απόλλων της Πάτρας καθώς και σε άλλα κτίρια της πόλης. Αυτό αποτέλεσε το έναυσμα για να την περαιτέρω μελέτη του αριθμού φ, της Χρυσής Αναλογίας και την κατασκευή της Χρυσής Σπείρας. Στόχος του έργου όμως ήταν και η διαθεματική πρόσεγγιση των θεμάτων που επιλέχθηκαν, έτσι εκτός από τα μαθηματικά οι μαθητές ασχολήθηκαν και με το ιστορικό - πολιτιστικό υπόβαθρο αλλά και με την αγγλική ορολογία. Η γόνιμη σύνδεση διαθεματικότητας και Τ.Π.Ε. δεν είναι άλλωστε κάτι καινούριο (Savage, 2010). Στην εργασία αυτή καθοριστικός παράγοντας για την υλοποίηση της υπήρξε η χρήση των κοινόχρηστων εγγράφων (Google docs), τα οποία παρείχαν στους μαθητές την δυνατότητα να συνεργαστούν για να επιλύσουν από κοινού τις ασκήσεις, καθώς και για να συγκεντρώσουν αρχικά τις πληροφορίες γύρω από την ιστορία των κτιρίων και στην συνέχεια να διαμορφώσουν το τελικό τους κείμενο. Η έρευνα για την συλλογή πληροφοριών που έκαναν οι μαθητές σε κάθε φάση του έργου βοήθησε ιδιαίτερα στην καλλιέργεια της κριτικής τους σκέψης καθώς και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού. Για παράδειγμα, κατανόησαν την ανάγκη διασταύρωσης των πηγών για να εξασφαλίσουν την εγκυρότητα των πληροφοριών που συνέλεξαν. Αξίζει να σημειωθεί ότι η γνωριμία των μαθητών με την ιστορία και τον πολιτισμό των εταίρων διέυρνε τους ορίζοντες τους και διευκόλυε την διαπολιτισμική επικοινωνία καθώς οι μαθητές είδαν το 'διαφορετικό' ως αφορμή για μάθηση και συγχρόνως εντόπισαν ομοιότητες που καταδεικνύουν το πόσα πολλά μας ενώνουν. Όσον αφορά την αγγλική ορολογία διαμορφώθηκε μια σελίδα λεξιλογίου στο Twinspace του έργου, όπου οι Έλληνες μαθητές είχαν την δυνατότητα να προσθέσουν τους όρους που συναντούσαν στην γλώσσα τους και στα Αγγλικά και στη συνέχεια οι υπόλοιποι μαθητές διαβάζοντας τον αγγλικό όρο συμπλήρωναν τον αντίστοιχο όρο στην δική τους γλώσσα. Όλα τα παραπάνω καταδεικνύουν ότι η χρήση τεχνολογιών συμβάλει στην ανάπτυξη της ομαδοσυνεργατικότητας και ειδικότερα στην περίπτωση των έργων του e- twinning στην συνεργασία «διεθνών» ομάδων.

Ο εορτασμός της διεθνούς ημέρας του αριθμού π (14 Μαρτίου) ήταν μία ακόμα από τις δράσεις αυτού του έργου, η οποία επιλέχτηκε από τους συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς γιατί αποτελούσε ένα κοινό μαθηματικό θέμα για όλους τους εταίρους. Έτσι επικοινωνώντας μέσω της πλατφόρμας (Twinmail, Teacher Bulletin) αλλά και μέσω των προσωπικών μας email επιτεύχθηκε η συνεργασία των εκπαιδευτικών για την διαμόρφωση ομαδοσυνεργατικών εργασιών για τον εορτασμό της ημέρας του π. Για τον σκοπό αυτό επιστρατεύθηκαν τα ακόλουθα διαδικτυακά εργαλεία: το Thinglink με το οποίο ανατέθηκε στους μαθητές να δημιουργήσουν μια διαδραστική διαδικτυακή αφίσα με θέμα «π day», το timeline.knight.com όπου με την βοήθεια ενός κοινόχρηστου υπολογιστικού φύλλου Google οι μαθητές δημιούργησαν μια χρονογραμμή για τον αριθμό π και τέλος τα Google docs με την βοήθεια των οποίων οι μαθητές δημιούργησαν ένα ποίημα απομνημόνευσης των δεκαδικών ψηφίων του αριθμού π. Όλες αυτές οι εργασίες έδωσαν την χαρά της δημιουργίας στους μαθητές, ανέπτυξαν δεξιότητες έρευνας και παραγωγής γραπτού λόγου και τους ενθουσίασε ιδιαίτερα το γεγονός ότι το πόνημα τους ήταν αποτέλεσμα συλλογικής δουλειάς.

Οι μαθητές της Πάτρας είχαν την ιδέα να ασχοληθούν με τον χαρταετό ως ένα στοιχείο πολιτισμού που άξιζε να διερευνηθεί. Έτσι αποφάσισαν να κατασκευάσουν έναν χαρταετό σχήματος κανονικού εξαγώνου αξιοποιώντας με τον τρόπο αυτό τις σχετικές γνώσεις τους από το μάθημα της γεωμετρίας. Ταυτόχρονα τράβηξαν φωτογραφίες (Εικόνα 14) από όλη την διαδικασία με τις οποίες στην συνέχεια δημιούργησαν ένα βίντεο με το πρόγραμμα Movie

Maker. Το βίντεο αυτό χρησιμοποιήθηκε από τους εταίρους ως εγχειρίδιο καθώς με την προσθήκη Αγγλικών υπότιτλων, οι μαθητές των άλλων χωρών ακολούθησαν τα απαιτούμενα βήματα και κατασκεύασαν τους δικούς τους χαρταετούς. Παράλληλα οι Έλληνες μαθητές δημιούργησαν μια παρουσίαση για το έθιμο του χαρταετού στην χώρα μας αλλά και ασκήσεις γεωμετρίας που βασίζονταν στο σχήμα του χαρταετού (κανονικό εξάγωνο) και είχαν άμεση σχέση με την διδακτέα ύλη των μαθηματικών. Έτσι με το βίντεο έδωσαν το ερέθισμα της δημιουργίας στους συνεργάτες τους, με την παρουσίαση τους ενημέρωσαν για την πολιτιστική σημασία του χαρταετού και με τις ασκήσεις κατέδειξαν την σύνδεση των μαθηματικών με την καθημερινότητα μας.



Εικόνα 14: Χαρταετοί των μαθητών της Πάτρας

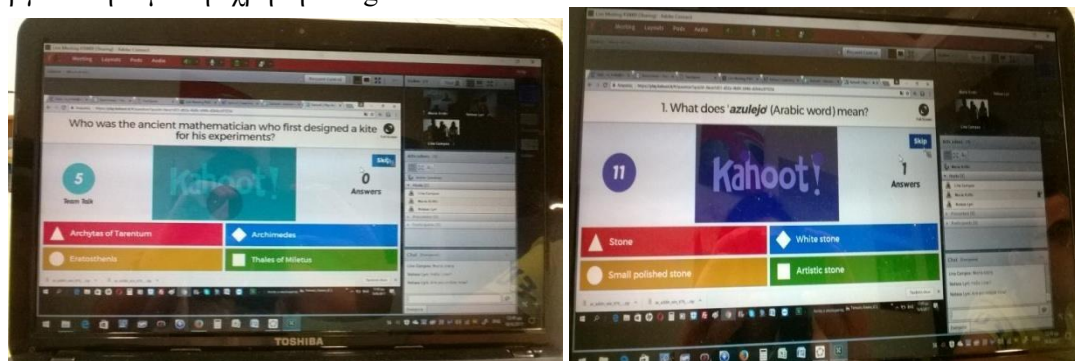


Εικόνα 15: Χαρταετός των μαθητών της Πορτογαλίας.

Οι εταίροι συμμαθητές ενθουσιάστηκαν με την ιδέα, έφτιαξαν τους δικούς τους χαρταετούς (Εικόνα 15) και μας τους παρουσίασαν στα πλαίσια τηλεδιάσκεψης όπου

συζήτησαν με τους μαθητές της Πάτρας για το κριτήριο επιλογής του θέματος. Η εργασία αυτή με τη συμβολή της τεχνολογίας ενίσχυσε την δημιουργικότητα των μαθητών και την ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η επικοινωνία, η παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου.

Ένας επιπλέον στόχος ήταν να δείξουμε στους μαθητές ότι η μάθηση μπορεί να είναι διασκεδαστική. Η δημιουργία ενός διαδικτυακού παιχνιδιού Kahoot (Εικόνα 16) εξυπνέτησε πολλαπλούς στόχους: οι μαθητές ανέτρεξαν στο υλικό που μέχρι τότε είχαν συλλέξει (επανάληψη), το τροποποίησαν και το χρησιμοποίησαν για νέους σκοπούς (αυτόβουλη αξιοποίηση γνώσης, αφομοίωση) και τελικά διασκέδασαν με ένα παιχνίδι γνώσης (δημιουργία ευχάριστου κλίματος στην τάξη, συμμετοχή και από τους πιο εσωστρεφείς μαθητές). Με τον ίδιο τρόπο λειτούργησε και το 'κυνήγι θησαυρού' που οργανώθηκε με την χρήση Google Docs.



Εικόνα 16: Διαδικτυακό παιχνίδι βασισμένο στο έργο e-Twinning.

Τέλος, οι φόρμες αξιολόγησης Google μας επέτρεψαν την αξιολόγηση του έργου τόσο ποσοτικά, με την συγκέντρωση στατιστικών στοιχείων όσο και ποιοτικά μέσα από ερωτήματα ανοιχτού τύπου. Η χρήση της τεχνολογίας σε αυτόν τον τομέα διευκόλυνε το έργο των εκπαιδευτικών όσον αφορά την ανάλυση των στοιχείων και εξασφάλισε την συμμετοχή των μαθητών καθώς οι φόρμες είναι εύκολες στην χρήση και ελκυστικές ως εικόνα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η συνολική αποτίμηση του έργου μας επιτρέπει να συμπεράνουμε ότι οι στόχοι που είχαν τεθεί όσον αφορά την χρήση των Τ.Π.Ε. επιτεύχθηκαν πλήρως. Οι μαθητές εξοικειώθηκαν με την χρήση της τεχνολογίας για την διεξαγωγή έρευνας, γνώρισαν εφαρμογές που επιτρέπουν την επικοινωνία και ανταποκρίνονταν στις απαιτήσεις του συγκεκριμένου έργου και ανέπτυξαν δεξιότητες που προωθούν τον ψηφιακό γραμματισμό. Είναι αυτονόητο πως οι Τ.Π.Ε. είναι απαραίτητες για την πραγματοποίηση των δράσεων ενός έργου e-Twinning και συνεπώς συμβάλουν στην επίτευξη όλων των στόχων που θέτουν οι εκπαιδευτικοί. Αυτό που αξίζει να σημειωθεί είναι ότι η χρήση Τ.Π.Ε. και οι εκπαιδευτικές προσεγγίσεις της διαθεματικότητας και της συνεργατικής μάθησης είναι αλληλένδετες και μάλιστα σε βαθμό που καθιστά τον συγκερασμό τους ένα τρίπτυχο που μπορεί να εγγυηθεί την επιτυχή έκβαση ενός έργου (Παπαδάκης & Καλογιαννάκης, 2016). Όπως διαφαίνεται από την προηγούμενη ενότητα, η σφαιρική προσέγγιση της γνώσης μέσα από το πρίσμα όλων των εμπλεκόμενων γνωστικών αντικειμένων επιτεύχθηκε στο μέγιστο βαθμό μέσα από τις Τ.Π.Ε. ενώ η οργάνωση και η εργασία των μαθητών σε διεθνείς ομάδες με συνεχή επικοινωνία, ανατροφοδότηση και διάχυση των αποτελεσμάτων στην ολομέλεια του έργου θα ήταν εξαιρετικά δύσκολη χωρίς τις εφαρμογές και τα εργαλεία των Τ.Π.Ε. Από την πλευρά των εκπαιδευτικών, το εν λόγω τρίπτυχο επιτρέπει την οργάνωση εναλλακτικών διδακτικών σεναρίων που ανταποκρίνονται σε όλα τα μαθησιακά προφίλ και τους επιτρέπει να εξελίξουν τις διδακτικές πρακτικές τους. Οι μαθητές, φαίνεται ότι απολαμβάνουν περισσότερο τέτοιες μαθησιακές διαδικασίες, συμμετέχουν πιο ενεργά και ανακαλύπτουν μια άλλη διάσταση της γνώσης που ξεφεύγει από την συμβατική εκμάθηση της διδακτέας ύλης. Φαίνεται λοιπόν πως η στοχευμένη χρήση των Τ.Π.Ε. μπορεί να συνδυαστεί με διάφορες διδακτικές προσεγγίσεις προς όφελος ολόκληρης της εκπαιδευτικής κοινότητας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η εργασία αυτή παρουσίασε την χρήση των Τ.Π.Ε. σε συνδυασμό με τις προσεγγίσεις της διαθεματικότητας και της συνεργατικής μάθησης στα πλαίσια ενός έργου e-Twinning. Τα τελικά αποτελέσματα επιτρέπουν μια συνολική θετική αποτίμηση και αποδεικνύουν για ακόμα μια φορά ότι δικαιολογημένα οι Τ.Π.Ε. θεωρούνται ένα πολύτιμο εργαλείο που μπορεί να υπηρετήσει πολλαπλούς εκπαιδευτικούς ρόλους.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Παπαδάκης, Σ., & Καλογιαννάκης, Μ. (2016). Δημιουργική χρήση των ΤΠΕ στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Το πρόγραμμα eTwinning για Διεθνείς Συνεργασίες και Ανάπτυξη. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 5(3B).

Iglesias-Pradas, S., Ruiz-de-Azcárate, C., & Agudo-Peregrina, Á. F. (2015). Assessing the suitability of student interactions from Moodle data logs as predictors of cross-curricular competencies. *Computers in Human Behavior*, 47, 81-89.

Knobel, M. (2008). *Digital literacies: Concepts, policies and practices*(Vol. 30). Peter Lang

Savage, J. (2010). *Cross-curricular teaching and learning in secondary education*. Routledge.

Velea, S. (2011). ICT in education: responsible use or a fashionable practice. The impact of eTwinning action on the education process. In *ICVL. Proceedings of the 6th International Conference on Virtual Learning*. Bucharest: University of Bucharest Publishing House.

Edmodo, μια προσέγγιση κοινωνικής μάθησης στην Εκπαίδευση, μέσα από την πράξη και την έρευνα

**Μακρή Δήμητρα¹
Τζάμπερ Φάντυ²**

¹ Σχολική Σύμβουλος Δ.Ε. κλ. ΠΕ15, Επιστημονική Συνεργάτης ΑΣΠΑΙΤΕ
dimimacri@gmail.com

² Πτυχιούχος Ετήσιου Παιδαγωγικού Προγράμματος ΑΣΠΑΙΤΕ
maevius@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο πλαίσιο της παρούσας εισήγησης θα μελετήσουμε αρχικά το πώς οι διάφορες επιστημονικές θεωρίες υπό το πρίσμα των σύγχρονων τεχνολογικών δεδομένων, υιοθετούν τεχνολογικές καινοτομίες και προσαρμόζονται στα δεδομένα αυτά για να ανθίσουν στο πλαίσιο των δυνατοτήτων που τους προσφέρει το web 2.0.

Στη συνέχεια, και πιο συγκεκριμένα, θα αναφερθούμε στις διαδικτυακές πλατφόρμες κοινωνικής μάθησης οι οποίες μπορούν να επηρεάσουν και να υποστηρίξουν την εκπαιδευτική διαδικασία. Θα δώσουμε ιδιαίτερο βάρος στην παρουσίαση της πλατφόρμας κοινωνικής μάθησης «Edmodo», τόσο από την πλευρά του σχεδιασμού και των λειτουργικών εφαρμογών της, όσο και από τη σκοπιά της προσέγγισής της από τους άμεσα ενδιαφερόμενους (Εκπαιδευτικούς – Εκπαιδευόμενους – Γονείς). Η παρουσίασή αυτή θα στηριχθεί στην εμπειρία μας από τη χρήση της συγκεκριμένης πλατφόρμας στο μάθημα της «Εκπαιδευτικής Ψυχολογίας» στη διάρκεια του Ετήσιου Προγράμματος Παιδαγωγικής Κατάρτισης - ΕΠΠΑΙΚ- της ΑΣΠΑΙΤΕ.

Τέλος, θα παρουσιάσουμε τα στοιχεία εκείνα που προέκυψαν από την ανάλυση του ερωτηματολογίου ενός δείγματος φοιτητών που έκαναν χρήση του Edmodo κατά το Β' εξάμηνο του ακαδημαϊκού έτους 2015-16 στο μάθημα της Εκπαιδευτικής Ψυχολογίας, καθώς και τη δομή του εν λόγω μαθήματος στην εκπαιδευτική κοινωνική πλατφόρμα Edmodo.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Εκπαίδευση, Θεωρίες Μάθησης, Κοινωνικά Δίκτυα, Edmodo

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η επικεντρωμένη στο άτομο Εκπαίδευση γεννήθηκε ως αντίδραση σε παλαιότερα εκπαιδευτικά συστήματα που στηρίχθηκαν υπέρμετρα στη διδασκαλία από την έδρα και σε μεγάλες ομάδες μαθητών. Οι πρώτες θεωρίες που επικεντρώνουν στο μαθητή καλούνται περσοναλιστικές και έχουν ως βασικούς εκπροσώπους τους Maslow, Carl Rogers και άλλους. Μέσα από αυτή την οπτική προσέγγιση το άτομο καθίσταται κυρίαρχο της Εκπαίδευσής του. Παράλληλα, με την πρόοδο της τεχνολογίας, εμφανίζονται οι τεχνολογικές θεωρίες που τονίζουν τη βελτίωση και την οργάνωση του μηνύματος με τη χρήση της τεχνολογίας. Μπορούμε να πούμε ότι σύμφωνα με το νεότερο αυτό θεωρητικό πλαίσιο η τεχνολογία είναι ικανή, μέσω ανακατανομών, δράσεων και υπηρεσιών, να αναλάβει εκπαιδευτικές λειτουργίες (π.χ. σχολιασμό ή παρουσίαση πληροφοριών) τις οποίες παλαιότερα αναλάμβαναν άλλοι παράγοντες, και πιο συγκεκριμένα οι εκπαιδευτικοί. Ενδεικτικά αναφέρουμε τον Gagné ως εκπρόσωπο της βασισμένης στον υπολογιστή Εκπαίδευσης και της εκμάθησης με βάση τα πολυμέσα. Η κοινωνική προσέγγιση, - με πιο σημαντικούς εκπροσώπους τους Freire, Dewey και Illich-, έρχεται να δώσει μια νέα οπτική στην εκπαιδευτική διαδικασία γιατί, βάση των κοινωνικών θεωριών μάθησης, πρωταρχική αποστολή της Εκπαίδευσης είναι να ετοιμάσει το μαθητή για να προσεγγίσει τα πολιτιστικά, κοινωνικά και περιβαλλοντικά προβλήματα του κόσμου του. Συνάμα, οι κοινωνικογνωστικές θεωρίες μάθησης με κύριους εκπροσώπους τους Bandura, Piaget, Vygotsky δίνουν έμφαση στους πολιτιστικούς, γνωστικούς και κοινωνικούς παράγοντες για την οικοδόμηση της γνώσης, ενώ ταυτόχρονα επιμένουν στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις με το εκπαιδευτικό περιβάλλον και για το λόγο αυτό προτείνουν τη

συνεργατική μάθηση. Ως κορωνίδα όλων, η εξάπλωση του διαδικτύου επιτρέπει την πρόσβαση στη μάθηση και στην πληροφορία η οποία βρίσκεται πλέον παντού. Για το λόγο αυτό ο κονεκτιβισμός έρχεται να κάνει τις απαραίτητες διασυνδέσεις, ενώ το κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον εισέρχεται πλέον για τα καλά στην καθημερινότητά μας μέσω του web 2.0.

Απόρροια αυτών των θεωρητικών εξελίξεων είναι τα νέα περιβάλλοντα μάθησης που διαμορφώνουν οι εξ αποστάσεως εκπαιδεύσεις μέσω των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών (Η/Υ), των smartphones και των tablets, τα οποία επιτρέπουν μια άμεση πρόσβαση σε πολύ μεγάλο όγκο δεδομένων - πληροφοριών. Υπάρχουν ποικίλες εκπαιδευτικές εφαρμογές στο web 2.0, ανάμεσα στις οποίες και κάποιες δημοφιλείς πλατφόρμες οι οποίες χρησιμοποιούνται στην χώρα μας από πολλά εκπαιδευτικά ιδρύματα, όπως είναι το Open eclass (<http://www.openclass.org>) και το Moodle (<https://moodle.org/>). Οι πλατφόρμες αυτές ενδιαφέρονται τόσο για τη χρησιμότητα όσο και για τη δομή των γνώσεων και επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να «ανεβάσουν» γενικές ανακοινώσεις για τα μαθήματα, τις σημειώσεις των μαθημάτων, να δώσουν συνοδευτικό υλικό για την βοήθεια της διδασκαλίας, να προσθέσουν σημαντικές ημερομηνίες για το τμήμα στην ατζέντα (π.χ. ημερομηνία προόδου ή εξεταστικής), ή να ανεβάσουν ένα ερωτηματολόγιο που θα απευθύνεται σε μια συγκεκριμένη ομάδα σπουδαστών/φοιτητών και άλλα. Παράλληλα, οι σπουδαστές είναι σε θέση να βλέπουν την περιγραφή, τις πληροφορίες του μαθήματος και τις ανακοινώσεις. Οι πλατφόρμες αυτές καθιστούν την ανοικτή εκπαίδευση ένα αρκετά ευέλικτο τρόπο εκπαίδευσης. Ας σημειώσουμε ότι στη χώρα μας ο όρος «ανοικτή» κάνει την εμφάνισή του μέσα από το Ανοικτό Πανεπιστήμιο, το οποίο ξεκίνησε την λειτουργία του από το 1997.

ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ ΜΕΣΩ ΤΟΥ EDMODO

Στην ΑΣΠΑΙΤΕ λειτουργεί με μεγάλη επιτυχία η εφαρμογή e-ΑΣΠΑΙΤΕ του Open eClass της οποίας και είμαστε χρήστες. Όμως, όπως θα εξηγήσουμε και στη συνέχεια, θεωρήσαμε χρήσιμο να προσφέρουμε παράλληλα με την eClass στους σπουδαστές και τη δικτύωση τους με ένα εκπαιδευτικό κοινωνικό δίκτυο. Το Edmodo είναι μια δωρεάν web 2.0 υπηρεσία που προσφέρει τη δυνατότητα της δημιουργίας μικρο-ιστολογίων προς χρήση της εκπαιδευτικής κοινότητας. Αποτελεί μια εκπαιδευτική πρόκληση των ανωτέρω θεωριών γιατί συνδυάζει την κοινωνική μάθηση με τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών, στο πλαίσιο του οποίου το κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον γίνεται προσιτό με την τεχνολογία. Το Edmodo απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς, μαθητές (ή και άλλους εκπαιδευόμενους) συμπεριλαμβανομένων των γονέων και κηδεμόνων. Ουσιαστικά τα μικρο-ιστολόγια αυτά είναι ταυτόχρονα κοινωνικά δίκτυα όπου ο κάθε χρήστης μπορεί να ακολουθεί και να ακολουθείται από άλλους χρήστες, (Καπανιάρης, 2012). Με πιο απλά λόγια το Edmodo:

- Είναι ένα κοινωνικό δίκτυο, με πολλές ομοιότητες με τα πλέον πασίγνωστα Twitter και Facebook, που εξοικειώνει τους εκπαιδευόμενους με τα κοινωνικά δίκτυα, παρέχοντας όμως και την απαραίτητη διαδικτυακή ασφάλεια κατά τη χρήση του, σε ένα περιβάλλον ασφαλές και ελεγχόμενο από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό. Χαρακτηριστικές είναι και οι λειτουργίες που συναντάμε στο Edmodo (Likes: μου αρέσει, απαντήσεις, share: διαμοιράζομαι, polls: δημοσκοπίσεις) οι οποίες είναι διαδραστικές και επιτρέπουν την επικοινωνία και ανταλλαγή απόψεων μεταξύ εκπαιδευομένων και εκπαιδευτικών, (Edmodo, 2016).
- Όσον αφορά την προσβασιμότητα, είναι πλήρως συμβατό με όλους τους web-browsers (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera κ.α.) και εδώ μπορούμε να κρατήσουμε και ένα κοινό σημείο που υπάρχει και με την πλατφόρμα Open eClass που αναφέραμε στην εισαγωγή. Επίσης υπάρχει και η αντίστοιχη εφαρμογή για iOS και Android συσκευές (Tablets, Smartphones).

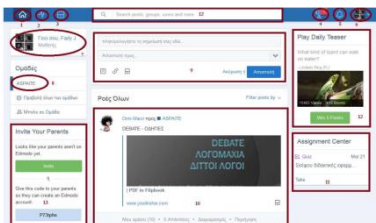
Για να γραφτεί ένας μαθητής/σπουδαστής σε μάθημα πρέπει:

- να δημιουργήσει ένα λογαριασμό στο Edmodo κάνοντας εγγραφή στην πλατφόρμα. Τα στοιχεία που χρειάζονται για να κάνει ο μαθητής την εγγραφή είναι: Όνομα, Επώνυμο, Κωδικός Ομάδας, Όνομα Χρήστη (username), email (προαιρετικό) και κωδικός εισόδου στην πλατφόρμα (password). Εναλλακτικά οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εισέλθουν στην πλατφόρμα κάνοντας χρήση του λογαριασμού τους

Office 365 (Windows Live Account, Hotmail) ή με το Google account τους (π.χ. Gmail).

- να γνωρίζει τον κωδικό του μαθήματος ή να έχει προσωπική πρόσκληση μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (invitation e-mail) από τον διδάσκοντα που θα του επιτρέψει να μπορέσει να ξεκινήσει τη διαδικασία εγγραφής στην πλατφόρμα.
- μετά από την ολοκλήρωση των παραπάνω βημάτων, ο μαθητής θα πρέπει να θυμάται το username – το όνομά του- και το password –κωδικό- που έχει επιλέξει, καθώς είναι τα δυο χαρακτηριστικά που χρειάζεται για την είσοδό του στο Edmodo. Σημαντικό επίσης είναι να τονίσουμε ότι το μοναδικό προσωπικό δεδομένο που χρειάζεται είναι το ονοματεπώνυμο του μαθητή, σε αντίθεση με τα κοινωνικά δίκτυα τα οποία σου ζητάνε και ημερομηνία γέννησης, καθώς (τυπικά) δεν επιτρέπεται η χρήση σε αυτά από άτομα κάτω των 13ων ετών. Οι ενδιαφερόμενοι (δηλαδή οι γονείς και κηδεμόνες καθώς και οι εκπαιδευόμενοι) μπορούν να ανατρέξουν στους όρους χρήσης στη σελίδα <https://www.edmodo.com/corporate/terms-of-service> και μπορούν να διαβάσουν σχετικά με την εταιρική πολιτική ιδιωτικότητας στο <https://www.edmodo.com/corporate/privacy-policy>.

Η λειτουργία της πλατφόρμας είναι αρκετά εύκολη για το μαθητή/σπουδαστή, όπως φαίνεται και στην ακόλουθη εικόνα.



Σχήμα 1. Κεντρική σελίδα του Μαθητή στο Edmodo

Προσπαθώντας να κάνουμε μια μικρή ανασκόπηση για την προσέγγιση του Edmodo από την πλευρά του μαθητή, παρατηρούμε ότι με τη χρήση της συγκεκριμένης πλατφόρμας ο μαθητής βρίσκεται σε ένα απόλυτα ασφαλές και ελεγχόμενο περιβάλλον, με πολλές ομοιότητες με τα δημοφιλή κοινωνικά δίκτυα, (Μηλίνης, 2016) συνδυάζοντας προτάσεις των κονεκτιβιστών και των θεωρητικών των κοινωνικογνωστικών προσεγγίσεων. Η πλατφόρμα του παρέχει δηλαδή την αλληλεπίδραση που πρέπει όσον αφορά την επικοινωνία με την τάξη σε επίπεδο ομάδων ή εκπαιδευτικών, αλλά η μεγάλη διαφορά που έχει με το Facebook και τα υπόλοιπα δημοφιλή κοινωνικά δίκτυα είναι ότι δεν παρέχει στον κάθε εκπαιδευόμενο άμεση ανταλλαγή μηνυμάτων μεμονωμένα σε κάποιον συμμαθητή του, ούτε υπάρχει κάποια υπηρεσία για chat ή κάποιου είδους messenger. Αυτός είναι και ένας από τους βασικούς λόγους που καθιστά το περιβάλλον της πλατφόρμας απόλυτα ασφαλές.

Για να διαμορφώσει το περιβάλλον αυτό ο εκπαιδευτικός πρέπει:

- Να εγγραφεί στο Edmodo στη σελίδα www.edmodo.com, όπου θα συμπληρώσει μια έγκυρη διεύθυνση e-mail και έναν «δυνατό» κωδικό για να καταφέρει να ολοκληρώσει την εγγραφή του. Επίσης μπορεί να κάνει την εγγραφή του χρησιμοποιώντας το Google Account του ή τον Office 365 λογαριασμό του.
- Μετά την ολοκλήρωση της εγγραφής, ο εκπαιδευτικός χρειάζεται να συμπληρώσει κάποια βασικά στοιχεία για το μάθημα το οποίο θα διδάξει. Αρχικά θα πρέπει να συμπληρώσει το ονοματεπώνυμό του και στη συνέχεια να διαλέξει τί πρόκειται να διδάξει. Εκεί μπορεί να επιλέξει σε ποια βαθμίδα της Εκπαίδευσης θα είναι τα μαθήματά του (από την προσχολική αγωγή μέχρι την ανώτατη εκπαίδευση) και σε ποια θεματική ενότητα θα διδάξει (π.χ. μαθηματικά, τεχνολογία υπολογιστών, οικονομικά κ.ά.). Σε περίπτωση που δεν καλύπτεται από τις υπάρχουσες θεματικές ενότητες μπορεί να προσθέσει μια της επιλογής του. Σε αυτό το πεδίο επίσης ο εκπαιδευτικός μπορεί να «ανεβάσει» μια αντιπροσωπευτική του φωτογραφία.



Σχήμα 2. Κεντρική σελίδα του Εκπαιδευτικού στο Edmodo

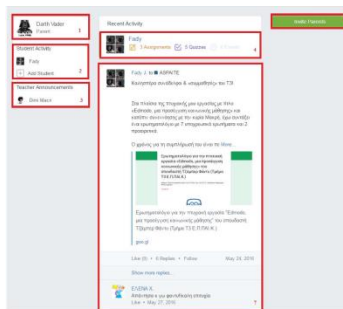
Με τον τρόπο αυτό και απ' την πλευρά τους οι εκπαιδευτικοί με τη χρήση του Edmodo μπορούν:

- να δημιουργήσουν ένα ασφαλές δίκτυο για τις τάξεις τους, το οποίο τους επιτρέπει να δημοσιεύουν ανακοινώσεις, να αναθέτουν μέσω αυτού τις εργασίες και τα θέματά τους,
- να δημιουργήσουν ένα διαδικτυακό ημερολόγιο της τάξης,
- να δημιουργήσουν «ψηφιακές βιβλιοθήκες»,
- να αναπτύξουν διάλογο μέσα από συχνές αναρτήσεις με ανακοινώσεις ή προτεινόμενα θέματα για συζήτηση,
- να ελέγξουν την πρόοδο των μαθητών μέσα από τις ασκήσεις,
- να δημιουργήσουν μικρές ομάδες μελέτης εξ αποστάσεως και διαδικτυακά,
- ακόμη και λογαριασμό γονέων, ώστε να μετέχουν και αυτοί σε θέματα του σχολείου και να παρακολουθούν τους βαθμούς και τις εργασίες των παιδιών τους.

Απ' την πλευρά του γονιού και κηδεμόνα η φιλοσοφία της διαδικασίας εγγραφής του είναι απλή και μοιάζει με τις διαδικασίες που αναλύσαμε πιο πάνω (εγγραφή μαθητή – καθηγητή). Ο γονέας και κηδεμόνας θα πρέπει να επισκεφτεί την κεντρική σελίδα του Edmodo και κατόπιν να πατήσει στο πεδίο που «I'm a parent –είμαι γονέας», (Συμεωνίδης, 2016).

- Αρχικά ο γονέας και κηδεμόνας θα χρειαστεί να βάλει τα στοιχεία του –Όνομα και επώνυμο.
- Η επιλογή «Add a student using a parent code –πρόσθεσε ένα μαθητή χρησιμοποιώντας έναν κωδικό γονέα» είναι προαιρετική. Αν την τικάρει ο γονέας θα πρέπει να συμπληρώσει τον μοναδικό κωδικό γονέα που θα πρέπει να βρει στην πλατφόρμα του μαθητή – παιδιού του. Αφού συμπληρώσει τον κωδικό μπορεί από το αναπτυσσόμενο μενού να επιλέξει τη σχέση του με τον μαθητή (Πατέρας, Μητέρα, Άλλο).
- Συμπληρώνοντας μια έγκυρη διεύθυνση e-mail και βάζοντας έναν κωδικό ο γονέας έχει σχεδόν έτοιμο τον λογαριασμό του. Για να ολοκληρωθεί η εγγραφή του γονέα, το μόνο που απομένει να κάνει είναι να πατήσει στο πράσινο κουμπί “Sign Up for Free”.
- Εναλλακτικά, ο γονέας μπορεί να εισέλθει στην πλατφόρμα κάνοντας χρήση του Windows Live λογαριασμού τους ή του Google Account.

Με την εγγραφή του στην πλατφόρμα ο γονιός αποκτάει και αυτός συμμετοχή στην εκπαιδευτική διαδικασία του παιδιού του και μαζί με το παιδί (Συμεωνίδης, 2016) εξοικειώνεται και ο ίδιος σε ένα περιβάλλον κοινωνικού δικτύου μάθησης και ίσως να αποκτήσει και καινούργια γνώση ο ίδιος ο γονιός! Επίσης, με αυτό τον τρόπο οι γονείς μπορούν, όπως φαίνεται και στην εικόνα που ακολουθεί, να ενημερώνονται για την πρόοδο των παιδιών τους χωρίς να απαιτείται η φυσική τους παρουσία στο εκπαιδευτικό ίδρυμα, πράγμα που προσφέρει μεγάλη ευελιξία στους ίδιους, αλλά και στους εκπαιδευτές. Άλλο ένα σημαντικό πλεονέκτημα - κυρίως για μαθητές μικρότερων τάξεων – είναι ότι οι γονείς τους μπορούν να εντοπίσουν τις αδυναμίες τους σε κάποια μαθήματα και να εστιάσουν την οργάνωση της μελέτης τους πάνω σε αυτά.

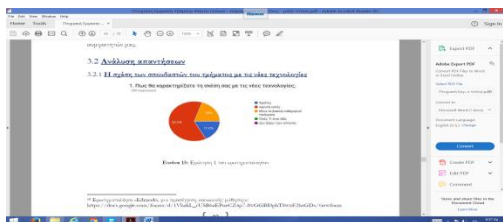


Σχήμα 3. Κεντρική σελίδα του Γονέα στο Edmodo

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

Η πλατφόρμα Edmodo χρησιμοποιήθηκε για τις παραδόσεις του μαθήματος της Εκπαιδευτικής Ψυχολογίας στο Τ3 τμήμα του ΕΠΠΑΙΚ της ΑΣΠΑΙΤΕ κατά την άνοιξη του 2016, παράλληλα με την eClass της σχολής. Η επιλογή αυτή έγινε γιατί το συγκεκριμένο τμήμα στις πρώτες συναντήσεις δήλωσε προφορικά ότι δεν είχε μεγάλο βαθμό εξοικείωσης με τη χρήση της τεχνολογίας στη διαδικασία της μάθησης. Συνεπώς, η χρήση ενός κοινωνικού δικτύου που είχε ομοιότητες με το facebook θεωρήθηκε από τη διδάσκουσα ότι ενδεχομένως θα διευκόλυνε την εκπαιδευτική διαδικασία και θα ενθάρρυνε τους σπουδαστές σε σύγχρονες προσεγγίσεις της μάθησης. Παράλληλα, η βιωματική γνωριμία των εκπαιδευόμενων με το Edmodo θα τους επέτρεπε πιθανώς να το επιλέξουν μελλοντικά ως μέσο στην εκπαιδευτική διαδικασία με τους μαθητές τους.

Οι σπουδαστές κλήθηκαν να το χρησιμοποιήσουν συστηματικά γιατί σε κάθε βδομάδα τους προσφερόταν ένα ολοκληρωμένο διδακτικό πακέτο για εξ αποστάσεως στήριξης του μαθήματος. Για το λόγο αυτό θα αναφερθούμε συνοπτικά στο περιεχόμενό του συγκεκριμένου μαθήματος, το οποίο και κλήθηκαν να αξιολογήσουν στη συνέχεια οι σπουδαστές. Συνεπώς, κάθε βδομάδα υπήρχαν αναρτήσεις με τις διαφάνειες του μαθήματος και άλλο θεωρητικό υλικό, ένα μικρό τεστ για την αξιολόγηση των γνώσεων τους, σύνδεσμοι σε άλλες πλατφόρμες ασκήσεων, βίντεο σχετικά με το μάθημα, δημοσκοπίσεις σχετικά με εκπαιδευτικά θέματα και άλλα. Για την αξιολόγηση του μαθήματος συντάχθηκε ένα ερωτηματολόγιο με τη χρήση της φόρμας Google, το οποίο και απεστάλη στους σπουδαστές του τμήματος μέσω e-mail και με παράλληλη ανακοίνωση μέσω ανάρτησης στο μάθημα. Η ανταπόκριση των σπουδαστών ήταν αρκετά ικανοποιητική (40 απαντήσεις από τα 50 άτομα συνολικά, ήτοι 80% συμμετοχή). Όλοι οι συμμετέχοντες, άνδρες και γυναίκες ήταν ενήλικες από 23 έως 55 ετών. Μέσος ηλικιακός όρος σπουδαστών 43 ετών. Το ερωτηματολόγιο υπήρξε απλό και σύντομο έτσι ώστε να ενθαρρύνεται η συμπλήρωσή του. Είχε επτά υποχρεωτικά ερωτήματα και δύο ερωτήματα σύντομου σχολιασμού προαιρετικά. Οι απαντήσεις των σπουδαστών ήταν ανώνυμες, ενώ τα αποτελέσματα διαθέσιμα προς όλη την ομάδα.



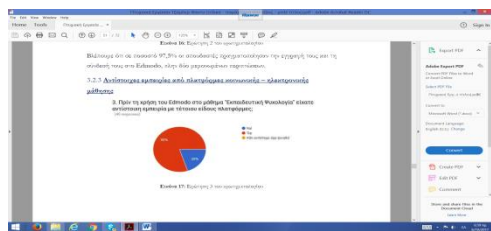
Σχήμα 4. Ερώτηση 1 του ερωτηματολογίου

2. Έχετε καταφέρει να κάνετε εγγραφή στο Edmodo; (40 responses)



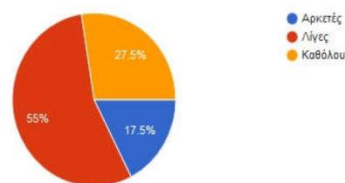
Σχήμα 5. Ερώτηση 2 του ερωτηματολογίου

Στην πρώτη ερώτηση το 65.5% του δείγματος δέχεται ότι οι σχέσεις του με τις νέες Τεχνολογίες είναι καλές. Το 20% γνωρίζει μόνο βασικά πράγματα, ενώ μόνο το 17% έχει άριστη σχέση με τις νέες Τεχνολογίες. Στη δεύτερη ερώτηση βλέπουμε ότι σε ποσοστό 97,5% οι σπουδαστές πραγματοποίησαν την εγγραφή τους και τη σύνδεσή τους στο Edmodo, πλην δύο μεμονωμένων περιπτώσεων.



Σχήμα 6. Ερώτηση 3 του ερωτηματολογίου

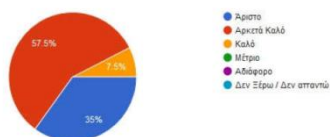
4. Βρήκατε δυσκολίες κατά τη χρήση του Edmodo; (40 responses)



Σχήμα 7. Ερώτηση 4 του ερωτηματολογίου

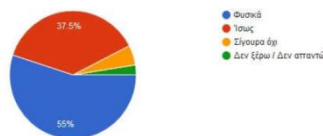
Στην τρίτη ερώτηση μόνο ένα 20% των εκπαιδευομένων είχε κάποια αντίστοιχη εμπειρία από παρόμοιο τρόπο διδασκαλίας. Αντίθετα το μεγαλύτερο ποσοστό των φοιτητών δεν είχε καμία εξοικείωση με αντίστοιχες πλατφόρμες. Το 55% των απαντήσεων αντιστοιχεί στην κατηγορία «λίγες», το ¼ περίπου των συμμετεχόντων, ήτοι το 27,5% δήλωσε ότι δεν είχε δυσκολίες και το 15,5% είχε αρκετές δυσκολίες. Παράλληλα, στην προαιρετική, ως προς την απάντηση, ερώτηση: «*Αν αντιμετωπίσατε δυσκολίες, θα θέλατε να μας τις διευκρινίσετε με λίγα λόγια*» απάντησαν μόνο 8 άτομα, δηλαδή το 20% των συμμετεχόντων, ήτοι το 1/5. Οι απαντήσεις που λάβαμε από τους σπουδαστές ποικίλουν ως προς τα προβλήματα που αντιμετώπισαν. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στον τρόπο σύνδεσης στην πλατφόρμα και σε προβλήματα σχετικά με τις ασκήσεις εντός και εκτός αυτής (ασκήσεις σε εξωτερικούς συνδέσμους). Στο σημείο αυτό να αναφέρουμε ότι η σύνδεση στην πλατφόρμα είχε γίνει μετά από πρόσκληση του εκπαιδευτή και όχι με τη λήψη κωδικού.

5. Αξιολογήστε το εκπαιδευτικό υλικό που συναντήσατε στην πλατφόρμα (40 responses)



Σχήμα 8. Ερώτηση 5 του ερωτηματολογίου

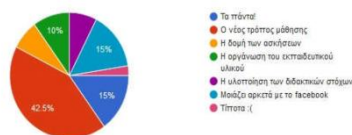
6. Σαν Εκπαιδευτικοί, θα χρησιμοποιούσατε την ίδια ή κάποια αντίστοιχη πλατφόρμα κοινωνικής μάθησης στην τάξη σας; (40 responses)



Σχήμα 9. Ερώτηση 6 του ερωτηματολογίου

Στην Πέμπτη ερώτηση η πλειοψηφία της τάξης (το 57%) πιστεύει ότι το ψηφιακό υλικό που χρησιμοποιήθηκε για το μάθημα ήταν αρκετά καλό, ένα 35% των σπουδαστών το βρήκε άριστο (14 άτομα) και τέλος τρία άτομα που σχηματίζουν το 7,5% απάντησαν ότι το υλικό ήταν «Καλό». Στην έκτη ερώτηση η πλειοψηφία των σπουδαστών (55%) απάντησαν «Φυσικά» και θα χρησιμοποιούσε ο ίδιος την πλατφόρμα στην τάξη, ενώ σε μικρότερο ποσοστό, το 37% απάντησαν ίσως. Εδώ οι σπουδαστές καλύψανε όλες τις απαντήσεις, με 2 άτομα (5%) να απαντάνε «Σίγουρα όχι» και 1 σπουδαστής/τρια (2,5%) να επιλέγει «Δεν ξέρω / Δεν απαντώ».

7. Γενικότερα, από την αλληλεπίδρασή σας με το Edmodo, τι σας έκανε μεγαλύτερη εντύπωση; (40 responses)



Σχήμα 10. Ερώτηση 7 του ερωτηματολογίου

Στο 42,5% άρεσε ο νέος τρόπος μάθησης μέσω του Edmodo. Στην δεύτερη θέση με ποσοστό 15% βρίσκονται οι απαντήσεις «Μοιάζει αρκετά με το Facebook» και ότι άρεσαν τα «Πάντα». Από τη μια βλέπουμε ότι σε κάποιους σπουδαστές τους αρέσει που μοιάζει με το δημοφιλέστερο αυτή τη στιγμή κοινωνικό δίκτυο και από την άλλη υπάρχει ένας ενθουσιασμός σχετικά με ... «τα πάντα» στο Edmodo. Σε ποσοστό 10% παρατηρούμε ότι τους άρεσε η οργάνωση του εκπαιδευτικού υλικού, ενώ λιγότερο δημοφιλής απάντηση και σε

ποσοστό 7,5% είναι «η υλοποίηση των διδακτικών στόχων». Τέλος, ένα άτομο μας απάντησε ότι δεν του άρεσε τίποτα! Στην τελευταία προαιρετική ερώτηση «Θα θέλατε να κάνετε κάποιο σχόλιο/κριτική πάνω στο Edmodo» ένα 30% άφησε κάποιο σχόλιο / κριτική / παράπονο τα οποία γενικώς μας δώσανε την απαραίτητη ανατροφοδότηση για το σχεδιασμό του επόμενου έτους. Το παράπονο συνδεόταν κυρίως με τον τρόπο εγγραφής στο μάθημα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Μπορούμε να συμπεράνουμε ότι το Edmodo είναι ένα δωρεάν, ασφαλές, σύγχρονο, παιδαγωγικά ωφέλιμο, οργανωτικό, ευέλικτο και εύκολα προσβάσιμο εργαλείο, στο οποίο ο εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει παραμετροποιήσεις για κάθε μάθημα του. Επίσης η πλατφόρμα μπορεί να αποτελέσει και σημείο αναφοράς σχετικά με την οργάνωση και υλοποίηση των μαθησιακών δραστηριοτήτων. Για παράδειγμα, την πλατφόρμα του Edmodo μπορούμε να την χρησιμοποιήσουμε για τη δημιουργία μιας ανεστραμμένης τάξης (Flipped classroom). Τί είναι όμως η ανεστραμμένη τάξη με απλά λόγια; Στην παραδοσιακή τάξη, οι μαθητές μελετούν το υλικό κατά τη διάρκεια του μαθήματος και στο σπίτι διεκπεραιώνουν μια σειρά εργασιών. Στην ανεστραμμένη τάξη γίνεται ακριβώς το αντίθετο, δηλαδή, οι εκπαιδευόμενοι έχουν την ευκαιρία να μελετήσουν με τους δικούς τους ρυθμούς και από το σπίτι τους το νέο υλικό, συνήθως με τη βοήθεια διαδικτυακών, διαδραστικών εφαρμογών, ενώ στη συνέχεια ο χρόνος μέσα στην τάξη αφιερώνεται για την επίλυση των θεμάτων. Τέλος, η συμμετοχή των γονέων στην μαθησιακή διαδικασία και η εποπτεία της προόδου των παιδιών αποτελεί ένα μεγάλο κίνητρο χρήσης της πλατφόρμας σε μικρότερες ηλικίες. Ενώ το φιλικό και γνώριμο περιβάλλον στο οποίο είναι σχεδιασμένο το Edmodo δίνει και στους εκπαιδευόμενους ένα οικείο περιβάλλον με αυτό των κοινωνικών δικτύων που (οι περισσότεροι από αυτούς) χρησιμοποιούν.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Καπανιάρης, Α. (Επιμ.) (2012). *Εργαλεία Web 2.0 για την Εκπαίδευση - Edmodo: Εγχειρίδιο χρήσης για τον εκπαιδευτικό*. Βόλος: Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε . Παράρτημα Βόλου. [Ανάκτηση Μάιος 2016, από Εγχειρίδια χρήσης για τον εκπαιδευτικό - Οδηγός χρήσης του Edmodo:

<https://kapaniaris.wikispaces.com/%CE%95%CF%81%CE%B3%CE%B1%CE%BB%CE%B5%CE%AF%CE%B1+Web+2.0+%CE%B3%CE%B9%CE%B1+%CF%84%CE%B7%CE%BD+%CE%95%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%83%CE%B7>]

Μηλίνης, Σ. (2016). *Το εκπαιδευτικό κοινωνικό δίκτυο Edmodo στη διδακτική πράξη*. [Ανάκτηση από Μαυροπίνακας: <http://mavropinakas2010.blogspot.gr/2012/07/edmodo.html>].

Συμεωνίδης, Δ. (2016). *Edmodo: Σύντομος οδηγός για γονείς*. [Ανάκτηση από Εκπαιδευτικό υλικό για το μάθημα της πληροφορικής: <http://www.demsym.com/index.php/ekpaideutiko-yliko-menu/item/79-edmodo-syntomos-odigos-gia-goneis>].

Edmodo, (2016). *Where Learning Happens - Learning Made Social*. [Ανάκτηση από edmodo.com: <http://www.edmodo.com>]

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ευχαριστούμε τους σπουδαστές του τμήματος Τ3 του ΕΠΠΑΙΚ του ακαδημαϊκού έτους 2015-16.

Workout, Nutrition, Health, Wellness

Οικονόμου Δημήτρης¹, Κοσμίδου Μαρία²

¹Καθηγητής Φυσικής Αγωγής, 5^ο Δημοτικό Σχολείο Πύργου
mitsiko1975@yahoo.gr

²Καθηγήτρια Φυσικής Αγωγής, 3^ο Δημοτικό Σχολείο Χαλάστρας-Θεσσαλονίκη
mariakosmidou88@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Συνεργατικό έργο *etwinning* με διάρκεια 7 μήνες. Συνεργάστηκαν εκπαιδευτικοί από Ελλάδα, Ιρλανδία, Πολωνία, Σερβία, Ιταλία, Τουρκία.. Η καινοτομία του έργου έγκειται στο γεγονός ότι οι μαθητές στο συγκεκριμένο έργο δεν ήταν απλοί αποδέκτες των διαφόρων θεμάτων, καταστάσεων, προβλημάτων του σχολείου αλλά οι ίδιοι ανέλαβαν δράση και έθεσαν την ομαδική τους ταυτότητα και ευσυνειδησία για άθληση, διατροφή, υγεία..

Σχεδιάστηκε και οργανώθηκε με σκοπό να προάγει τις αξίες της σωματικής άσκησης, της ισορροπημένης διατροφής, την χρήση ΤΠΕ και την εξάσκηση των Αγγλικών. Η πολυδιάστατη φύση του μαθήματος της Φυσικής Αγωγής εμπεριέχει τους παραπάνω στόχους οπότε και ήταν ενδιαφέρουσα και εποικοδομητική η συμμετοχή στο project. Ασχοληθήκαμε με πολλές και ποικίλες δραστηριότητες (poster, άθλημα που μας αρέσει, δραστηριότητες σε ανοιχτό χώρο, διατροφή, ανταλλαγές καρτών, αξιολόγηση έργου) με σκοπό να ενισχυθεί η ενασχόληση των μαθητών/τριών με τον αθλητισμό, να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σε θέματα διατροφής, να κάνουν καινούργιους φίλους, να βελτιώσουν τις γνώσεις τους στις ΤΠΕ, να μάθουν για άλλες χώρες, να εξασκήσουν τα Αγγλικά, να κοινωνικοποιηθούν, να μάθουν παίζοντας.

Υλοποιήθηκε ένα δημιουργικό έργο, το οποίο διέθετε τα απαραίτητα στοιχεία για να θεωρηθεί επιτυχημένο από την Εθνική Υπηρεσία Υποστήριξης της δράσης (EYY): ενεργή συμμετοχή των μαθητών, αλληλεπίδραση, χρήση εργαλείων ΤΠΕ, άριστη οργάνωση του *Twinspace*, καινοτομία, συνεργατικές δραστηριότητες, αξιολόγηση.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: υγεία, άθληση, χρήση ΤΠΕ.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Σε όλα τα παραπάνω στοιχεία στηρίχθηκε και το πρόγραμμά μας, το οποίο υλοποιήθηκε το σχολικό έτος 2016-2017. <https://twinspace.etwinning.net/25120/home>

Σε αυτό συμμετείχαν μαθητές/τριες Δημοτικών σχολείων από επτά χώρες, τα οποία επιλέχθηκαν έπειτα από συνεννόηση των εκπαιδευτικών μεταξύ τους μέσω της πλατφόρμας *Etwinning*. Αρχικά μέσω διαδικτυακών εργαλείων επικοινωνίας (Skype) έγινε η γνωριμία των εκπαιδευτικών. Επίσης, σε κάθε σχολείο έγινε ενημέρωση γονέων για τους στόχους του προγράμματος. Στη συνάντηση, οι γονείς συμπλήρωσαν και μία υπεύθυνη δήλωση, με την οποία μας έδιναν την άδεια για τη λήψη φωτογραφιών και βίντεο των παιδιών τους για τις ανάγκες του προγράμματος. Το έργο ξεκίνησε τον Οκτώβριο του 2016 και ολοκληρώθηκε τον Ιούνιο του 2017. Έγινε από κοινού ο προγραμματισμός και το χρονοδιάγραμμα υλοποίησης του έργου. Το *etwinning* δίνει την ευκαιρία στους μαθητές/τριες να έρθουν σε επαφή με την Φυσική Αγωγή με έναν άλλο, ιδιαίτερο τρόπο. Κάθε ένα έργο το οποίο και εμπεριέχει στόχους του αναλυτικού προγράμματος Φ.Α δίνει την δυνατότητα στον εκπαιδευτικό Φ.Α να προσεγγίσει τα πεδία της άθλησης, διατροφής, ευ ζην σύγχρονα και διαφορετικά. Παιδαγωγική καινοτομία του έργου και βασικός στόχος του ήταν η κίνηση και η ενασχόληση με τα αθλήματα, την διατροφή, την ευζωία να εμπλουτιστεί και να τροφοδοτηθεί με σύγχρονες μεθόδους. Επίσης προσπαθήσαμε να εμπλέξουμε τους μαθητές σε συνεργατικές δραστηριότητες για να έχουν τον ρόλο του συν δημιουργού στο έργο. Οι νέες τεχνολογίες στην υπηρεσία της μάθησης και της κίνησης.

Μπορέσαμε και συνδυάσαμε και τα δυο χωρίς το ένα να ακυρώνει το άλλο ή χωρίς το ένα να υπερτερεί του άλλου. Βιωματικά καλλιέργησαν δεξιότητες στον αθλητισμό σε

γνωστικό και σε πρακτικό επίπεδο. Ασχοληθήκαμε με τον τομέα διατροφής και προσέγγισής του θέματος μέσω ΤΠΕ. Κατέγραψαν τις απόψεις τους και έτσι έγιναν εμπλεκόμενοι-δημιουργοί στο έργο. Μίλησαν και έγραψαν στα Αγγλικά, γνώρισαν web2 εργαλεία και βελτίωσαν την επικοινωνία με άλλους μαθητές/τριες μέσω internet. Το έργο με την ποικιλία των θεμάτων και των δραστηριοτήτων μας κρατούσε όλους, εκπαιδευτικούς και μαθητές, σε καθημερινή επαφή ενωμένους στο twinspace μας. Οι μέθοδοι που εφαρμόσαμε αποτελούν συνδυασμούς των μεθόδων των δυο κλιμάκων: Μαθητοκεντρική και Ομαδοσυνεργατική και επίσης Ολική- Μερική. (Δημήτρης Χατζόπουλος -Διδακτική Φ.Α Για ένα μάθημα με συναίσθημα.)Ανάλογα με τον σκοπό (διδασκαλία δεξιοτήτων, καθορισμένων τρόπων συμπεριφοράς) χρησιμοποιήθηκαν μέθοδοι όπως:παραγγέλματος, καθοδηγούμενη εφευρετικότητα (για ανάπτυξη κριτικής σκέψης) και πρωτοβουλία του μαθητή (Φάσμα μεθόδων διδασκαλίας Φ.Α των Mosston-Ashworth - Διγγελίδης Νικόλαος). Οι μαθητές/τριες δούλεψαν σε ομάδες αλλά και ατομικά.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Η κύρια ιδέα του προγράμματος αυτού ήταν η εμπλοκή των μαθητών στον υγιεινό και αθλητικό τρόπο ζωής. Αυτό έγινε εμπλέκοντας τους μαθητές με ενέργειες που θα βελτιώνουν την ποιότητα της ζωής τους τόσο στο σχολείο όσο και στην κοινωνία που ζουν.

Επιπρόσθετοι στόχοι:

- Εναισθητοποίηση γύρω από ζητήματα που σχετίζονται με την διατροφή, άθληση, ευεξία, υγεία
- Ανταλλαγή ιδεών και απόψεων για την υγεία και την ευεξία
- Γνωριμία και επικοινωνία με νέες ασκήσεις και δραστηριότητες κατανόηση των θετικών επιπτώσεων της συμμετοχής στον αθλητισμό ή τη σωματική δραστηριότητα
- Επαφή με νέους και διασκεδαστικούς τρόπους που προάγουν την σωματική ευεξία
- Δημιουργία ενός βιβλίου μαγειρικής για τη σωστή διατροφή,
- Καλλιέργεια της ικανότητας να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν, μελετώντας με βιωματικό τρόπο ζητήματα που σχετίζονται με την καθημερινή τους ζωή..
- Συνειδητοποίηση της αξίας της συνεργασίας για την από κοινού αντιμετώπιση των προβλημάτων και γνωριμία με μαθητές άλλων σχολείων.

Γενικότερα σκοπός του προγράμματος:το έργο περιλάμβανε δραστηριότητες σχετικές με την υγιεινή διαβίωση, το αθλητικό πνεύμα, την άσκηση, τις δραστηριότητες αναψυχής, τη σωστή διατροφή, την ευεξία, την υγεία, τις εντυπώσεις, την προστασία της φύσης.

Το έργο είχε στόχο την προώθηση της αξίας της σωματικής δραστηριότητας και μιας ισορροπημένης διατροφής, όπως οι παράμετροι της καλής υγείας. Πρόκειται για ένα έργο που επέτρεψε στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να μοιραστούν ιδέες και εμπειρίες σχετικά με το θέμα, να επικοινωνήσουν με τα εργαλεία του web 2 για να διευρύνουν τις γνώσεις τους σχετικά με το θέμα, να μιλήσουν για τον τρόπο ζωής τους και τις συνήθειες, να βελτιώσουν τον τρόπο ζωής τους, μαζί και δημοσιεύουν το έργο τους για τους άλλους να δουν και να μάθουν κάτι καινούργιο μέσα από τις εμπειρίες και τη γνώση.

Η ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΕΑ ΥΛΗ

Το έργο μπόρεσε πολύ εύκολα να ενσωματωθεί στην διδακτέα ύλη μιας και όλοι οι τομείς(άθληση, διατροφή, υγεία, ευεξία) αποτελούν επί μέρους στόχους του αναλυτικού προγράμματος σπουδών της Στ'τάξης. Με μεγάλο ενδιαφέρον περίμεναν τις δραστηριότητες και έδειχναν ιδιαίτερο ζήλο να τις ολοκληρώσουν. Κατά την διάρκεια των δραστηριοτήτων του αθλητικού τομέα του έργου γινόταν ταυτόχρονα και εξάσκηση στόχων του μαθήματος. Γυριζόταν το βίντεο ή φωτογραφίες και ενημερωνόταν το twinspace. Τις δραστηριότητες της διατροφής τις προσεγγίσαμε με ηλεκτρονικό τρόπο (voicethreat) αλλά και με καλλιτεχνικό (ζωγραφίζοντας το lunch box). Επίσης επιδιώχθηκαν δεξιότητες όπως: βελτίωση

κοινωνικότητας, συνεργασίας και επικοινωνίας με μαθητές/τριες άλλων χωρών. Βελτίωση έκφρασης σε ξένη γλώσσα, ενίσχυση αυτοπεποίθησης, βελτίωση σχέσεων μεταξύ των μαθητών και μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητών, εξάσκηση ΤΠΕ, εκμάθηση αξιολόγησης ενός έργου, αλλά.....και μάθηση με χαρά, διασκέδαση, ψυχαγωγία. Οι μαθητές/τριες είχαν από την αρχή του έργου κωδικούς για να μπαίνουν στο twinspace. Διαμόρφωσαν το προφίλ τους και μπορούσαν οι ίδιοι αλλά και οι γονείς να έχουν καθημερινή πρόσβαση στο έργο και να παρακολουθούν την εξέλιξη του.

Η ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΣΥΜΠΡΑΞΗ ΤΩΝ ΣΧΟΛΕΙΩΝ

Η επικοινωνία με τα άλλα σχολεία αποτέλεσε πολύ σημαντικό παράγοντα για τη βέλτιστη διεξαγωγή του έργου. Οι περισσότεροι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί είχαν αναπτύξει ποικίλους τρόπους επικοινωνίας είτε μέσω της πλατφόρμας, είτε μέσω email, είτε μέσω skype, είτε μέσω facebook αλλά και κάποιες φορές ακόμη πιο άμεση, δια τηλεφώνου. Στο έργο μας, κατά τη χρήση των διαφόρων εφαρμογών των Νέων Τεχνολογιών, το βασικότερο πλεονέκτημα που είχαμε είναι η ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων στους μαθητές και η καλλιέργεια της αντίληψης ότι όλοι μπορούμε να διαμορφώσουμε και να αλλάξουμε μία κατάσταση (Core, & Kalantzis, 2000).

Σημαντικό ρόλο στη σύμπραξη των σχολείων διαδραμάτισαν ταυτόχρονα τα εργαλεία Web 2.0 που χρησιμοποίησαν οι μαθητές για το διαμοιρασμό πληροφοριών επιτρέποντας την ασύγχρονη επικοινωνία μεταξύ των eTwinners Η επικοινωνία μεταξύ των μαθητών μας καλλιεργήθηκε αρχικά μέσω φωτογραφιών, βίντεο και παρουσιάσεων. Οι μαθητές συστήθηκαν μιλώντας για τα ενδιαφέροντά τους, τη χώρα τους, την πόλη τους, τα σχολεία τους και με πολύ ενδιαφέρον παρακολούθησαν τις αντίστοιχες παρουσιάσεις και τα βίντεο των άλλων σχολείων. Μετά ακολούθησαν τηλεδιασκέψεις γνωριμίας με τα σχολεία. Για κάθε ενότητα επικοινωνούσαμε και ανταλλάσσαμε ιδέες, παρουσιάζαμε δραστηριότητες και συμβουλές διατροφής, δείχναμε τις ζωγραφιές μας και τις ομαδικές εργασίες μας, παίζαμε παιχνίδια και ανταλλάσσαμε ευχές. Για την ανταλλαγή ευχών δημιουργήσαμε το Padlet for CHRISTMAS WISHES, ανταλλάξαμε κάρτες με τα άλλα σχολεία, επίσης ανταλλάξαμε και παραδοσιακές συνταγές από κάθε περιοχή.

Ψηφίσαμε όλα τα σχολεία για το λογότυπο του έργου μέσω του tricider, επίσης μέσω του colorillo ζωγραφίσαμε το poster του έργου, ήταν ένας πολύ ευχάριστος τρόπος συνεργασίας, όπως και τα παιχνίδια που φτιάξαμε (puzzle, Pair Game) και παιχνίδια για να μάθουμε για τις χώρες learning about our countries. Οι μαθητές χάρηκαν την επικοινωνία μεταξύ των σχολείων μέσω skype, αλλά και την επαφή μέσω φωτογραφιών, βίντεο και παρουσιάσεων που μας έδινε τη δυνατότητα να δούμε τις εργασίες και τις δράσεις των φίλων μας και να τους δείξουμε τις δικές μας. Ιδιαίτερη ήταν η χαρά και η ικανοποίηση κατά την εκδήλωση. Παράλληλα αξιοποιήθηκε το forum για ομαδικές συζητήσεις και συνεργατικές παρεμβάσεις, έτσι ώστε να πάρει το έργο τη μορφή που εκφράζει όλους. Επικοινωνήσαμε με email και skype μεταξύ μας για να αξιοποιήσουμε τις γνώσεις που αποκτήσαμε.

Οι μαθητές είχαν την ευκαιρία μέσα από την πλατφόρμα επικοινωνίας Twinspace να εξοικειωθούν με τη χρήση πληθώρας εργαλείων που διαθέτει, να επικοινωνήσουν με συνομήλικους νέους μιας άλλης ευρωπαϊκής χώρας και ήρθαν σε επαφή με τον πολιτισμό τους, τις συνήθειες τους, συνομιλώντας για θέματα της καθημερινής τους ζωής και της τοπικής τους κουλτούρας, να ανταλλάξουν απόψεις για τις προτιμήσεις τους, να δημιουργήσουν δεσμούς συνεργασίας και φιλίας, καλλιεργώντας με αυτόν τον τρόπο τη διαπολιτισμική τους συνείδηση (Chrysochoos, et al., 2002). Το πρόγραμμα τους οδήγησε σε δημιουργικές εργασίες και δράσεις που είναι το αποτέλεσμα της συνεργατικής δουλειάς που έκαναν σε όλη τη διάρκεια της χρονιάς με τους ευρωπαίους συμμαθητές τους. Έτσι πραγματοποιήθηκαν εργασίες σε όλες τις χώρες συνεργάτες με διαθεματική προσέγγιση, η οποία βοήθησε τους μαθητές συνεργάτες στην αναζήτηση της γνώσης με διερευνητικό και βιωματικό τρόπο, βασικό χαρακτηριστικό της διαθεματικότητας όπως επισημαίνει ο Αγγελάκος (2003)

Ο συνεργάτης-δάσκαλος από την Ιρλανδία κ. David Smith είχε ένα εκπαιδευτικό ταξίδι στο Hong-Kong κατά την διάρκεια του έργου και ανέβαζε φωτογραφίες από την εκεί

παραμονή του. Τα παιδιά είδαν σχολεία και τάξεις, γυμναστήρια, φαγητό από το Hong-Kong και μίλησαν μαζί του μέσω skype. Ήταν μια ιδιαίτερη εμπειρία για όλους μας

Η ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Σημαντικό μέρος του έργου αποτέλεσαν οι νέες τεχνολογίες. Οι δυνατότητες που παρέχουν στην εκπαίδευση οι Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών είναι πολλές και αδιαμφισβήτητες, δημιουργώντας κλίμα αλλαγής και θετικής στάσης. Οι ΤΠΕ βοήθησαν θετικά στην ανάπτυξη ικανοτήτων (σύνολο γνώσεων και δεξιοτήτων) υψηλού επιπέδου από τους μαθητές, όπως:

- Ικανότητα επίλυσης προβλημάτων
- Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης
- Ικανότητα διερεύνησης και αναζήτησης πληροφοριών σε ένα ευρύ φάσμα δεδομένων
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων λήψης απόφασης
- Ικανότητα συνεργασίας και από κοινού προσέγγισης και επίλυσης προβλημάτων
- Διεπιστημονική προσέγγιση της γνώσης.

Ο Κόμης (2004) αναφέρει ότι το Διαδίκτυο μπορεί να συμβάλει στην καλύτερη οργάνωση της διδασκαλίας, στην επικοινωνία μεταξύ διαφορετικών σχολικών μονάδων καθώς και στην προώθηση συλλογικών και συνεργατικών καταστάσεων μάθησης εντός και εκτός σχολείου. Επιπλέον μέσα από αυτό αναπτύσσονται νέες δεξιότητες που σχετίζονται με την αναζήτηση πληροφοριών και δεδομένων μέσα από τις βάσεις δεδομένων (μηχανές αναζήτησης). Ο Κέκκερης (2001, όπως αναφέρεται στο Κόμης, 2004) επισημαίνει ότι το ζητούμενο πλέον στις σύγχρονες κοινωνίες έγκειται λιγότερο στη συσσώρευση γνώσεων και περισσότερο στη δεξιότητα της έρευνας και στην ορθή χρήση της.

Στο πλαίσιο αυτό, οι ΤΠΕ αποτελούν βασικό εργαλείο για τον μετασχηματισμό του σχολείου, την υποστήριξη και ενίσχυση της μάθησης και, τελικά, την αναβάθμιση του εκπαιδευτικού αποτελέσματος. Διαμορφώνουν και καθορίζουν νέου τύπου ικανότητες που πρέπει να καλλιεργήσουν οι μαθητές στα πλαίσια των βασικών τους σπουδών, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιούν τις ΤΠΕ με αποτελεσματικό, δημιουργικό και δεοντολογικά ορθό τρόπο. Οι ΤΠΕ δεν αποτελούν ένα εξαιρετικό (σπάνιο) γεγονός στην τάξη αλλά είναι πλήρως ενταγμένες στην καθημερινή εργασία μαθητών και δασκάλου και σε όλα τα αντικείμενα του Προγράμματος Σπουδών με στόχο:

- την υποστήριξη των σύγχρονων παιδαγωγικών προσεγγίσεων για τη μάθηση
- την επίλυση προβλημάτων και την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της δημιουργικής ικανότητας των μαθητών
- την υποστήριξη διερευνητικών, εποικοδομητικών και συνεργατικών μαθησιακών δραστηριοτήτων και τη διατήρηση ενός παράθυρου επικοινωνίας με το σύγχρονο κόσμο, με στόχο την ενίσχυση της μάθησης

Η τεχνολογία λοιπόν, χρησιμοποιήθηκε κατά κόρον στο έργο, και σε όλα τα στάδια, είτε για την επικοινωνία των συμμετεχόντων ομάδων, είτε για τη δημιουργία του παραχθέντος υλικού, είτε για τη δημιουργία κοινών online φύλλων εργασίας και παιχνιδιών. Δεν αποτελούσε σε καμία περίπτωση αυτοσκοπό, αλλά πάντα, εξυπηρετούσε τους παιδαγωγικούς μας στόχους. Ο γενικός στόχος που τέθηκε και επιτεύχθηκε μέσω της Τεχνολογίας ήταν: «Τα παιδιά, να έρθουν σε επαφή με τις διάφορες χρήσεις του υπολογιστή ως γνωστικού-διερευνητικού εργαλείου, ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας και ως εργαλείου επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών στο πλαίσιο των καθημερινών τους σχολικών δραστηριοτήτων, με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού και ιδιαίτερα ανοικτού λογισμικού διερευνητικής μάθησης» (ΔΕΠΠΣ, 2003). Σκοπός είναι, ο μαθητής να μαθαίνει με τη χρήση των ΤΠΕ παρά για τη χρήση τους

Ειδικότερα επιδιώχθηκαν:

- Η καλλιέργεια της συνείδησης ότι ο Η/Υ μπορεί να λειτουργήσει ως μέσο επικοινωνίας εκμηδενίζοντας τις αποστάσεις
- Η διά δράση με άλλους μαθητές μέσω του Η/Υ
- Η ανταλλαγή δραστηριοτήτων και διάχυση των αποτελεσμάτων εργασίας μέσω Η/Υ
- Η εξοικείωση με τη χρήση εργαλείων και προγραμμάτων για την παρουσίαση των δράσεων των μαθητών (π.χ. παρουσιάσεις powerpoint, δημιουργία βίντεο)

- Η γνωριμία με την πλατφόρμα eTwinning ως διαδικτυακού μέσου δραστηριοποίησης και προβολής παιδαγωγικού υλικού
- Η δημιουργία ψηφιακών έργων με εργαλεία Web 2.0 και βέβαια, η ασφαλής χρήση του διαδικτύου.

Για την επικοινωνία των συμμετεχόντων σχολείων, χρησιμοποιήθηκαν το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, το skype, οι τηλεδιασκέψεις και οι εκδηλώσεις μέσω του Twinspace, τα TSmessages, το chat, αλλά και τα socialmedia. Μέσω τηλεδιασκέψεων έγινε η αρχική γνωριμία των συνεργαζόμενων σχολείων, ήρθαν πιο κοντά μαθητές και εκπαιδευτικοί, έγιναν συνδιδασκαλίες (εκμάθηση ποιημάτων, ερωτήσεις γνώσεων, κοινά παιχνίδια και τραγούδια), αλλά και αλληλοπαρουσιάσεις εργασιών και κατασκευών, που ενθουσίασαν όλους τους συμμετέχοντες.

Χρησιμοποιήθηκαν ποικίλα εργαλεία web 2.0 που προώθησαν την αυθεντική επικοινωνία και τη δημιουργική σκέψη των μαθητών. Δημιουργήθηκαν πολλά ψηφιακά προϊόντα από τα ίδια τα παιδιά, όπως ψηφιακά παζλ, διαδραστικές αφίσες, online ζωγραφική συνεργατική αφίσα, συνεργατικό λεξικό με αθλητικούς όρους, συνεργατικό e-book <http://en.calameo.com/read/00439453210f3fa2e2585> με ιστορία που ξεκίνησε το ένα σχολείο και συνέχιζε το επόμενο σχολείο και πολλά ακόμη. Όλα τα ψηφιακά προϊόντα, υπάρχουν δημοσιευμένα στο διαδίκτυο προς χρήση όσων το επιθυμούν. Για την Αξιολόγηση/Ανατροφοδότηση του έργου χρησιμοποιήθηκε και πάλι η Τεχνολογία, https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe7J5cdlXhdjGfZgzL2pkvm_aOe5GFoM-gdkQqbj5sy3q5gQ/viewform καθώς έγινε μέσω τηλεδιασκέψεων, μέσω online ερωτηματολογίων αλλά και μέσω skype. Η Διάχυση των αποτελεσμάτων, έγινε μέσω παρουσιάσεων ppt στο σχολείο, στους γονείς και στην τοπική κοινωνία, μέσω ιστοσελίδων και μέσων κοινωνικής δικτύωσης, μέσω ηλεκτρονικών εφημερίδων αλλά και μέσω των ψηφιακών προϊόντων του έργου.

Γενικότερα το έργο είχε χαρακτήρα web 2.0, κάτι που ενθουσίασε τους μικρούς μαθητές μας και ασχολήθηκαν με το πρόγραμμα με περισσό ζήλο και ενθουσιασμό. Η χρήση των ΤΠΕ στο Πρόγραμμα είχε πολλαπλά οφέλη για τους μαθητές. Αρχικά εξοικειώθηκαν με τις λειτουργίες και τις δυνατότητες του H/Y και τον είδαν σαν ένα βοηθητικό εργαλείο στη μάθηση. Μπόρεσαν να συνθέσουν με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών και συγκεκριμένων ψηφιακών εργαλείων το δικό τους ψηφιακό υλικό. Έμαθαν λοιπόν να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο με ασφάλεια και κατάλαβαν τη σημασία του υπολογιστή. Συνειδητοποίησαν ότι πέρα από το σχολείο τους υπάρχουν και άλλες εκπαιδευτικές κοινότητες που ενδιαφέρονται για τα έργα τους και ένιωσαν να συνδέονται με αυτόν τον τρόπο με την ευρύτερη κοινωνία.

ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΚΑΙ Ο ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Σαν εκπαιδευτικοί καλούμαστε στην σύγχρονη εποχή να προετοιμάσουμε τους «ψηφιακούς» πολίτες του 21^{ου} αιώνα. Το μάθημα της Φυσικής Αγωγής δεν μπορεί παρά να συμβάλει σε αυτό όσο μπορεί περισσότερο. Το «πάντρεμα» κίνησης και τεχνολογίας γοητεύει τους μαθητές και κάνει πιο ενδιαφέρον το μάθημά μας.

Το έργο έδωσε την δυνατότητα στους μαθητές βιωματικά να ασχοληθούν με τομείς που ενισχύουν τον «υγιεινό τρόπο ζωής» γενικότερα. Φωτογραφίες από τις δραστηριότητες του έργου αναρτιόταν όλη την διάρκεια της χρονιάς στον πίνακα ανακοινώσεων του etwinning στα σχολεία μας και έτσι ενημερωνόταν και οι υπόλοιποι, μαθητές/τριες, εκπαιδευτικοί, γονείς. Δημοσιεύσεις έγιναν στα blog των σχολείων μας και σε προσωπικές ιστοσελίδες:

<https://5dim-pyrgou.blogspot.gr/2017/04/>

<http://blogs.sch.gr/3dimchalastr/category/ευρωπαϊκά-προγράμματα//>

<http://users.sch.gr/markosmos/Joomla2017/index.php/8-anakoinoseis/12-workout-nutrition-health-wellness>

Το έργο επίσης παρουσιάστηκε στην γιορτή λήξης στους μαθητές στους γονείς των σχολείων (5^ο Πύργου Ηλείας και 3^ο Χαλάστρας) όπου και ανακοινώθηκε η βράβευση του έργου (και του συναδέλφου κ. David Smith) στην Μεγάλη Βρετανία με την 1^η θέση στην κατηγορία «Healthy lifestyle» <https://www.britishcouncil.org/etwinning/awards-recognition>.

Η δράση είχε τεράστια παιδαγωγική αξία, έχοντας πλήρως παιδοκεντρικό χαρακτήρα. Συνέβαλλε στη διαμόρφωση θετικού κλίματος στις σχέσεις της σχολικής κοινότητας, καθώς

απαιτούσε την ενεργό συμμετοχή γονέων, εκπαιδευτικών, μαθητών. Οι δράσεις ενίσχυσαν την αλληλεπίδραση με την τοπική κοινωνία. Οι μαθητές ένωσαν όμορφα με τη διαδικασία και τη θεματική του έργου και με ιδιαίτερη πρόκληση ασχολήθηκαν με το να αναλάβουν για να βοηθήσουν προς την κατεύθυνση της υγείας. Οι μαθητές έμαθαν να ασκούνται μέσα από την καθημερινή ζωή στη δημοκρατία δια μέσου της αυτοπειθαρχίας και αυτορρύθμισης, του σεβασμού στα ανθρώπινα δικαιώματα, της προώθησης της ιδέας του ενεργού πολίτη και της ενεργού συμμετοχής των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία. (Φραντζή & Δημοπούλου, 2014) Το σχολείο μέσα από τα έργα και τις διακρίσεις που έχουμε μας έκανε γνωστό και ανοιχτό στην τοπική κοινωνία. Οι γονείς εντυπωσιάστηκαν από τις δραστηριότητες των μαθητών και από την γενικότερη συμμετοχή μας στην μεγαλύτερη κοινότητα εκπαιδευτικών το etwinning. Τα αποτελέσματα της αξιολόγησης του έργου από μαθητές και εκπαιδευτικούς μας δικαιώνει και μας δίνει το έναυσμα και την διάθεση να συνεχίσουμε να εκπονούμε project.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αγγελάκος, Κ. (2003). (Επιμ.) *Διαθεματικές προσεγγίσεις της γνώσης στο ελληνικό σχολείο*. Αθήνα: Μεταίχιμο. Στο: Βασάλα, Π. (2011). *Η μέθοδος project στην εκπαίδευση*. Αργοστόλι: e-book.

Αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών Φ,Α για Ε-Στ τάξη. Βιβλίο εκπαιδευτικού (2008 - Υ.Π.Ε.Π.Θ Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Διγελίδης Νικόλαος, Θεοδωράκης Ιωάννης, Ζέτου Ελένη, Δήμας Ιωάννης)

Διγελίδης Νικόλαος (2007) *Το φάσμα των μεθόδων διδασκαλίας στην Φυσική Αγωγή*. Εκδόσεις Χριστοδουλίδης

Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α. (2007). *Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας*. *Ολική Προσέγγιση*. Α' Τόμος. Αθήνα: Έκδοση Συγγραφέων (σ. 55-56).

Φραντζή Α. & Δημοπούλου Μ. (2014). *Αειφόρο σχολείο: Μια σχολική κοινότητα μη Βίας*. *Οδηγός Αειφόρου Ελληνικού Σχολείου*. Αθήνα.

Χατζόπουλος Δ. (2012) *Διδακτική Φυσικής Αγωγής*. Για ένα μάθημα με συναίσθημα. (Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας).

С Χρυσοφίδης, Κ. (1994). *Βιωματική-Επικοινωνιακή Διδασκαλία*. *Η εισαγωγή της μεθόδου Project στο σχολείο*. Εκδόσεις Gutenberg, Αθήνα.

ore, B & Kalantzis, M (eds). (2000). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*, London: Routledge.

Chrysochoos, J., Chrysochoos, N. & Thompson, I. (2002). *The Methodology of the Teaching of English as a Foreign Language with Reference to the Crosscurricular Approach and the Task-Based Learning*. Athens: The Pedagogical Institute.

«Ο κόσμος μου, ο κόσμος σου, ο Μεσογειακός μας κόσμος»: Διαθεματικό πρόγραμμα eTwinning για την Ε΄ Δημοτικού

Παφίτη Ελπίδα¹

¹ΠΕ70, MSc Πληροφορική στην Εκπαίδευση

elpaf@yahoo.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία παρουσιάζει το διαθεματικό πρόγραμμα eTwinning «My world, your world, our Mediterranean world» που πραγματοποιήθηκε σε μαθητές Ε΄ δημοτικού και βραβεύτηκε με την ευρωπαϊκή ετικέτα ποιότητας. Στη δράση συμμετείχαν τρία ευρωπαϊκά σχολεία από χώρες της Μεσογείου: ένα ελληνικό, ένα γαλλικό και ένα ιταλικό. Στόχος της ήταν η γνωριμία των μαθητών με τους πολιτισμούς της Μεσογείου και η εύρεση ομοιοτήτων και διαφορών μεταξύ τους. Η χρήση των εργαλείων Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) υπήρξε ιδιαίτερα σημαντική για τη διεξαγωγή των μαθησιακών δραστηριοτήτων κατά την υλοποίηση του επτάμηνου ομαδοσυνεργατικού σχεδίου εργασίας. Τα αποτελέσματα εμφανίζονται θετικά ως προς τη συνεργασία, την ανάπτυξη δεξιοτήτων και την υιοθέτηση στάσεων από τους μαθητές.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: eTwinning, ευρωπαϊκή σχολική σύμπραξη, Τ.Π.Ε, διαθεματικό πρόγραμμα δημοτικού

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Την τελευταία δεκαετία δίνεται έμφαση στην υλοποίηση καινοτόμων εκπαιδευτικών προγραμμάτων που προωθούν νέες αντιλήψεις για την εκπαίδευση. Στα πλαίσια αυτά, το eTwinning αποτελεί μια ευρωπαϊκή δράση του προγράμματος Διά Βίου Μάθησης, μέσω της οποίας σχολεία από διαφορετικές ευρωπαϊκές χώρες, συνεργάζονται με τη βοήθεια τεχνολογικών εργαλείων ώστε να αποκομίσουν παιδαγωγικά, κοινωνικά και πολιτισμικά οφέλη. Οι βασικές αρχές του eTwinning στηρίζονται στο πρόγραμμα της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την ηλεκτρονική μάθηση, το οποίο δίνει έμφαση στην ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε στην εκπαιδευτική διαδικασία, τη δημιουργία ενός ευρωπαϊκού δικτύου σχολείων και την διαπολιτισμική συνείδηση (O'Dowd, 2007).

Η τηλεσυνεργασία των σχολείων που εκτελούν προγράμματα eTwinning συμβάλλει στην εφαρμογή σύγχρονων μεθόδων μάθησης στη διδακτική πράξη, παρέχοντας οφέλη για τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς. Οι εκπαιδευόμενοι εμφανίζουν αυξημένο ενδιαφέρον κατά τη συμμετοχή τους σε διεθνή έργα όταν αλληλεπιδρούν με συνομηλικούς άλλων γλωσσικών πολιτισμών (Vettorel, 2010; 2013). Οι ευρωπαίοι εκπαιδευτικοί που συμμετέχουν σε σχέδια eTwinning επισημαίνουν τα ενισχυμένα κίνητρα και τη βελτίωση των προσωπικών αλληλεξαρτήσεων μεταξύ των μαθητών (Crawley et al., 2009). Επιπλέον, υπογραμμίζεται η ενεργός συμμετοχή και το ενδιαφέρον τους για τη χρήση ξένων γλωσσών ως μέσο επικοινωνίας με τους συνεργάτες τους, καθώς και η ανάπτυξη δεξιοτήτων διαπολιτισμικής επικοινωνίας (Wastiau et al., 2011). Επιπροσθέτως, η χρήση των Τ.Π.Ε ωθεί στους εκπαιδευτικούς να αναπτύξουν τις τεχνολογικές δεξιότητές τους σε αυθεντικές καταστάσεις και να εργαστούν με μεγαλύτερη ευχαρίστηση (Velea, 2011).

ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ Τ.Π.Ε ΣΤΗΝ ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η διαπολιτισμική εκπαίδευση δύναται να βοηθήσει στην καταπολέμηση του ρατσισμού, επιτρέποντας στους ανθρώπους να γίνουν ενεργά μέλη μιας παγκόσμιας και δημοκρατικής κοινωνίας (Hossain & Aydin, 2010). Μία τέτοια μορφή εκπαίδευσης μπορεί να υποστηριχτεί από την τεχνολογία Web 2.0 που διαθέτει τεράστιες δυνατότητες

κοινωνικής συνεργασίας. Η εξέλιξη του παγκόσμιου ιστού από Web 1.0 σε Web 2.0 διευκόλυνε την επεξεργασία και δημοσίευση της πληροφορίας, διάνοιξε νέους τρόπους επικοινωνίας και παράλληλα δημιούργησε νέες μεθόδους διδασκαλίας και μάθησης, (Tafazoli & Romero, 2016). Οι μαθητές έχουν πλέον τη δυνατότητα να συμμετάσχουν σε αυθεντικές, ανοιχτές μαθησιακές κοινότητες, όπου μπορούν να συζητήσουν ένα ευρύ φάσμα θεμάτων πραγματικού κόσμου και να συνεργαστούν με ανθρώπους από όλο τον κόσμο (Brown & Adler, 2005).

Επιπλέον, η χρήση του διαδικτύου μπορεί να αποτελέσει σημαντική πηγή διερεύνησης και κατανόησης των πολιτισμικών διαφορών, ελαχιστοποιώντας μια σειρά γεωγραφικών, θεσμικών και χρονικών περιορισμών στη μετάδοση της πληροφορίας. Συν τοις άλλοις, προάγει το διάλογο, τη συνεργασία, την αλληλεπίδραση και ενθαρρύνει την ισότιμη επικοινωνία (Ευαγγέλου, 2007). Όπως επισημαίνει ο Hammond (2000), η χρήση των πολυμέσων, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, η συνομιλία (chat) και οι διάφορες ομάδες συζήτησης στο διαδίκτυο (e-groups) ή η εξ αποστάσεως μάθηση (e-learning) θα μπορούσαν να διευκολύνουν σημαντικά την επίτευξη των στόχων της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Το έργο δημιουργήθηκε τον Οκτώβριο του 2015 και παρουσιάστηκε στο σεμινάριο εξεύρεσης συνεργατών για τις μεσογειακές χώρες που διεξήχθη στην Αθήνα. Διήρκησε οχτώ μήνες και σε αυτό συμμετείχαν συνολικά τρία σχολεία από τρεις ευρωπαϊκές χώρες. Ειδικότερα, το πρόγραμμα υλοποιήθηκε από 4 εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και 60 μαθητές ηλικίας 8-11 ετών που φοιτούσαν στις αντίστοιχες τάξεις σχολείων της Ελλάδας, της Γαλλίας και της Ιταλίας. Στόχος της σύμπραξης ήταν η αναγνώριση της ισοτιμίας των πολιτισμών και η εύρεση των κοινών και διαφορετικών τους στοιχείων.

Βαθίδα Εκπαίδευσης

Το εν λόγω σενάριο διδασκαλίας εφαρμόστηκε σε μαθητές Δ', Ε' και ΣΤ' δημοτικού.

Γνωστικό Αντικείμενο-Διδακτική Ενότητα

Ακολουθείται η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης, δηλαδή η εμπλοκή ποικίλων γνωστικών αντικειμένων για τη σφαιρικότερη κάλυψη του θέματος (Ματσαγγούρας, 2003). Το σενάριο εμπλέκει τα γνωστικά αντικείμενα της Γλώσσας, της Γεωγραφίας, της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής, της Πληροφορικής, των Αγγλικών και των Εικαστικών.

Σκοπός-Διδακτικοί στόχοι

Το έργο ακολουθεί τους στόχους που έχει θέσει η Unesco (2015) για την εκπαίδευση σε σχέση με την παγκόσμια πολιτότητα, οι οποίοι αναλύονται σε τρία επίπεδα: ως προς το γνωστικό αντικείμενο, το κοινωνικοσυναισθηματικό επίπεδο και το συμπεριφορικό επίπεδο.

Ως προς το γνωστικό επίπεδο, επιδιώκεται η απόκτηση γνώσεων σχετικών με άλλες χώρες και πληθυσμούς, η γνωριμία των μαθητών με τους πολιτισμούς της Μεσογείου, ο προσδιορισμός της γεωγραφικής θέσης των συνεργαζόμενων ευρωπαϊκών χωρών και ο εντοπισμός των πρωτευουσών τους στο χάρτη. Επιπλέον στόχος είναι οι εκπαιδευόμενοι να αντιληφθούν τα κοινά στοιχεία τα οποία συνδέουν τους πολίτες των χωρών (όνομα, νόμισμα, ταυτότητα, ενδιαφέροντα) και να εστιάσουν στην έννοια του πολιτισμού. Εκτός αυτού, αναμένεται να εξασκήσουν την Αγγλική γλώσσα και να αναπτύξουν δεξιότητες διαπολιτισμικής επικοινωνίας.

Όσον αφορά στο κοινωνικοσυναισθηματικό επίπεδο, προβλέπεται ο σεβασμός της πολιτισμικής ετερότητας και ιδιαιτερότητας. Ανώτερος σκοπός είναι οι μαθητές να αισθανθούν ότι ανήκουν σε μια κοινή ανθρωπότητα, μοιράζοντας αξίες και ευθύνες, να

αποκτήσουν ενσυναίσθηση, αλληλεγγύη, να αποδέχονται τις διαφορές και να σέβονται τη διαφορετικότητα.

Ως προς το συμπεριφορικό επίπεδο, επιδιώκεται η κατανόηση της πολιτιστικής αλληλοεξάρτησης και της ανάγκης των λαών για συνεργασία. Οι μαθητές οφείλουν να αναγνωρίσουν και να εκτιμήσουν τη διαφορά και τις πολλαπλές ταυτότητες των ανθρώπων, να υιοθετήσουν λογική και ειρηνική στάση για ένα βιώσιμο κόσμο. Επιπλέον, αναμένεται να ενισχυθεί η συνεργασία τους στα πλαίσια της τάξης.

Παράλληλα, υιοθετούνται οι στόχοι του Δ.Ε.Π.Π.Σ Πληροφορικής που λαμβάνει υπόψη του τις τεχνολογικές εξελίξεις, το νέο τοπίο που διαμορφώνεται, καθώς και τους στόχους που έχουν τεθεί από την Ε.Ε. Αναλυτικότερα, οι Τ.Π.Ε αποτελούν κεντρικό άξονα στη δια-βίου εκπαίδευση, στην ηλεκτρονική μάθηση, στην ισότιμη πρόσβαση στην κοινωνία της πληροφορίας και της γνώσης και τη μείωση του ψηφιακού χάσματος.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Οι κυριότερες διδακτικές προσεγγίσεις που αξιοποιήθηκαν είναι η εποικοδομητική, η ανακαλυπτική, η ομαδοσυνεργατική, η βιωματική και ο συνδυασμός αυτών. Ειδικότερα, πραγματοποιήθηκε ομαδοσυνεργατική διδασκαλία μέσω ερευνητικών σχεδίων (project), η οποία σύμφωνα με έρευνες ενισχύει την αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας, τις δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής (Bell, 2010; Chu, 2009). Η ομαδοσυνεργατική προσέγγιση υλοποιήθηκε μέσα από την κινητοποίηση μαθητικών μικροομάδων για τη διεξαγωγή μέρους ή όλων των διδακτικών και μαθησιακών δραστηριοτήτων στα πλαίσια συνεργατικών σχέσεων. Οι μαθητές έφεραν εις πέρας σύνθετα καθήκοντα που απαιτούσαν το σχεδιασμό, τη λήψη αποφάσεων, καθώς και ερευνητικές κονστρουβιστικές δραστηριότητες και ιστοεξερευνήσεις.

Επιπλέον, ακολουθήθηκε η μεθοδολογία διαδραστικής τηλεδιάσκεψης και τηλεσυνεργασίας (Αναστασιάδης κ.α., 2007; 2010). Κατά την πρώτη τηλεδιάσκεψη πραγματοποιήθηκε η γνωριμία των μαθητών και η προβολή των βίντεο, κατά τη δεύτερη αναδείχτηκαν οι άξονες του θέματος, ενώ στην τρίτη παρουσιάστηκαν κάποιες από τις θεματικές ενότητες που επιλέχτηκαν. Η τέταρτη τηλεδιάσκεψη περιλάμβανε ένα διεθνές παιχνίδι ενώ στην τελευταία έγινε η παρουσίαση της τελικής εργασίας, η αξιολόγηση του έργου και ο αποχαιρετισμός των μαθητών. Ανάμεσα στις τηλεδιασκέψεις μεσολαβούσε ένα διάστημα προετοιμασίας.

Συμπερασματικά, αξιοποιείται η μεικτή προσέγγιση της μάθησης» (blended learning), η οποία συνδυάζει τα θετικά στοιχεία των νέων τεχνολογικών εφαρμογών και της πρόσωπο με πρόσωπο διδασκαλίας (Anastasiades, 2012).

Τεχνολογικά εργαλεία

Τα τεχνολογικά εργαλεία που επιλέχτηκαν για το έργο αυτό είναι:

Εφαρμογές Web 2.0	Επιπλέον τεχνολογικά εργαλεία
Skype	Power Video Maker
Padlet	Λογισμικό παρουσίασης Powerpoint
Google doc	Επεξεργαστής κειμένου
	Πλατφόρμα twinspace
	Google Maps

Πίνακας 1: Τα τεχνολογικά εργαλεία που αξιοποιήθηκαν στο project

Το Web 2.0 αποτελεί την εξέλιξη του ιστού που χαρακτηρίζεται από συμμετοχή, διασύνδεση και συνεργασία. Σύμφωνα με τους An & Williams (2010), Cuestas (2013) και Τζαβάρα κ.α. (2012), τα κύρια οφέλη από τη χρήση τεχνολογιών Web 2.0 στη διδασκαλία αποτυπώνονται στη βελτίωση της επικοινωνίας, της συνεργασίας, τη δημιουργία γνώσης, τις γραπτές και τεχνολογικές δεξιότητες. Έρευνες υποστηρίζουν ότι η χρήση των εργαλείων Web 2.0 στην εκπαίδευση και ιδιαίτερα του skype, έχουν θετική επίδραση στη μάθηση και τα ερεθίσματα των εκπαιδευομένων (Cuestas, 2013; Hew & Cheung, 2013).

ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗ ΣΧΟΛΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ

Προϋποθέσεις υλοποίησης

Για τη συμμετοχή των μαθητών στο project, απαιτείται η πλειοψηφία της τάξης να έχει καλή γνώση της αγγλικής γλώσσας. Επιπλέον, οι μαθητές πρέπει να έχουν ασκηθεί στην πλοήγηση στο διαδίκτυο, στη χρήση των μηχανών αναζήτησης, του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, του Google Docs, του twinspace και να διαθέτουν βασικές γνώσεις πάνω στη χρήση των Λογισμικών Επεξεργασίας Κειμένου και Παρουσιάσεων.

Οργάνωση τάξης

Η τάξη οργανώθηκε σε υποομάδες 4-6 ατόμων, οι οποίες με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, διερεύνησαν και ολοκλήρωσαν σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα τα επιμέρους θεματικά αντικείμενα που τους ανατέθηκαν.

Η υλικοτεχνική υποδομή που απαιτήθηκε ήταν η εξής:

- Σταθεροί Υπολογιστές
- Φορητός υπολογιστής (laptop)
- Βιντεοπροβολέας
- Σύνδεση με διαδίκτυο
- Διαδραστικός Πίνακας

Χρονική διάρκεια δραστηριοτήτων

Η χρονική διάρκεια του σχεδίου eTwinning, αν εξαιρεθεί το στάδιο προετοιμασίας, ήταν επτά μήνες. Οι δραστηριότητες πραγματοποιήθηκαν στα πλαίσια της ευέλικτης ζώνης, μία ώρα την εβδομάδα.

ΣΤΑΔΙΟ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑΣ

Το έργο σχεδιάστηκε τον Οκτώβριο και ξεκίνησαν άμεσα οι προγραμματισμένες δραστηριότητες. Η επαφή των εκπαιδευτικών γινόταν μία φορά την εβδομάδα σε πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης. Καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος συνεργάστηκαν για τη σχεδίαση των δραστηριοτήτων, τον συντονισμό του έργου και την επεξεργασία των μαθητικών δημιουργιών. Συμφώνησαν επίσης στη δημιουργία ενός λογότυπου για το πρόγραμμα.

ΣΤΑΔΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ ΑΝΑ ΜΗΝΑ

1^{ος} μήνας: Τον Νοέμβριο πραγματοποιήθηκε η γνωριμία των μαθητών και η παρουσίαση των εμπλεκόμενων σχολείων. Σε πρώτο στάδιο οι μαθητές κλήθηκαν να γράψουν σε ένα ψηφιακό τοίχο τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους σχετικά με τη συμμετοχή στο πρόγραμμα. Έπειτα, τους ζητήθηκε να εντοπίσουν σε κρυπτόλεξο τα ονόματα των Ευρωπαίων συνεργατών τους και να ζωγραφίσουν τη μασκότ που θα τους αντιπροσωπεύει. Στη συνέχεια, η κάθε τάξη έστειλε ένα βίντεο, με ένα σύντομο βιογραφικό των μαθητών (όνομα, ηλικία) και περιγραφή του σχολείου. Στο ίδιο βίντεο οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί ανέλαβαν να ξεναγήσουν τους εταίρους τους στις σχολικές εγκαταστάσεις. Οι μαθητές

ύστερα εντόπισαν στον χάρτη την περιοχή που βρίσκονταν τα σχολεία και τη θέση των χωρών σε σχέση με τη Μεσόγειο θάλασσα. Δόθηκε επίσης έμφαση στην εύρεση των ευρωπαϊκών πρωτευουσών. Εκτός αυτού, έγινε η εγγραφή των μαθητών στην πλατφόρμα eTwinning. Στο τέλος του μήνα πραγματοποιήθηκε η πρώτη τηλεδιάσκεψη, κατά την οποία έγινε η γνωριμία των μαθητών και η εισαγωγή στο θέμα του έργου.

2^{ος}: Τον επόμενο μήνα τα σχολεία αντάλλαξαν «πολιτιστικά δέματα», τα οποία περιείχαν προσωπικά αντικείμενα των μαθητών, τοπικά γλυκίσματα, αρκουδάκια με τη μασκώτ της κάθε χώρας, ένα παιχνίδι μνήμης με τις φωτογραφίες των μαθητών και Χριστουγεννιάτικες κάρτες. Στάλθηκαν ακόμα χάρτες και έντυπα σχετικά με τα αξιοθέατα, την εθνική σημαία της κάθε χώρας, καθώς και ψηφιακοί δίσκοι με τραγούδια. Παράλληλα, πραγματοποιήθηκε η δεύτερη τηλεδιάσκεψη, κατά την οποία οι μαθητές τραγούδησαν ένα Χριστουγεννιάτικο τραγούδι, μίλησαν στην αγγλική γλώσσα και αντάλλαξαν ευχές για τις γιορτές που έρχονται. Ενημερώθηκαν επίσης για τις θεματικές ενότητες με τις οποίες θα ασχοληθούν.

3^{ος} μήνας: Τον Φεβρουάριο εκτελέστηκαν δραστηριότητες που αφορούσαν στα πολιτισμικά σύμβολα της κάθε χώρας. Η κατηγορία των συμβόλων περιλάμβανε οτιδήποτε αντιπροσωπεύει μία έννοια, είτε ως σημείο (απεικόνιση) είτε ως πρόσωπο. Η κάθε τάξη απέστειλε μία παρουσίαση στην οποία πρόβαλε τον εθνικό ύμνο, τη σημαία, τα μνημεία, το αλφάβητο, πρόσωπα ή αντικείμενα που αναπαριστούν ιδέες και συνδέθηκαν με την ιστορία της χώρας. Το ελληνικό και το ιταλικό σχολείο δημιούργησαν ένα βίντεο με φωτογραφίες που λήφθηκαν στα πλαίσια εκπαιδευτικής εκδρομής στο κέντρο των συμμετεχουσών πόλεων, στο οποίο εικονίζονται τα σημαντικότερα μέρη πολιτιστικού και τουριστικού ενδιαφέροντος. Το Γαλλικό σχολείο ανέλαβε τη δημιουργία ταινίας σχεδιοκίνησης, με τους μαθητές των συνεργαζόμενων σχολείων να γράφουν την πλοκή και τους διαλόγους. Στη σύντομη ταινία διατυπώνονται οι απορίες των μαθητών για τα μνημεία των χωρών και παρουσιάζονται οι απαντήσεις που οι ίδιοι επιχειρήσαν να δώσουν. Αναρωτιούνται γιατί ο Πύργος της Πίζας είναι κεκλιμένος, ο Παρθενώνας έχει υποστεί φθορές και ο Πύργος του Άιφελ είναι τόσο ψηλός. Τα παραγόμενα έργα της κάθε ομάδας παρουσιάστηκαν κατά τη διάρκεια της τρίτης τηλεδιάσκεψης.

4^{ος}: Τον επόμενο μήνα η κάθε ομάδα μαγείρεψε ένα φαγητό στην τάξη. Οι μαθητές γεύτηκαν το παραδοσιακό φαγητό κάθε χώρας και αναζήτησαν τις κοινές διατροφικές συνήθειες των μεσογειακών λαών. Εκτός αυτού, κατασκεύασαν την πυραμίδα της μεσογειακής διατροφής, πληροφορήθηκαν για τα οφέλη της και μοίρασαν ηλεκτρονικά συνταγές μαγειρικής. Οι σχετικές φωτογραφίες αναρτήθηκαν στην πλατφόρμα του έργου, όπου είχαν πρόσβαση οι μαθητές.

5^{ος}: Ο προγραμματισμός του Απριλίου περιλάμβανε τηλεδιάσκεψη και παιχνίδι. Οι εκπαιδευτικοί προετοίμασαν τέσσερις γύρους ερωτήσεων σχετικά με τα σύμβολα της κάθε χώρας. Κατά την τέταρτη τηλεδιάσκεψη οι μαθητές σχημάτισαν δώδεκα διεθνείς ομάδες, με πέντε συμμετέχοντες μαθητές από κάθε χώρα. Νικήτρια ήταν η ομάδα που έδωσε τις περισσότερες σωστές απαντήσεις και επομένως κέρδισε τους περισσότερους πόντους.

6^{ος}: Επιπροσθέτως, οι μαθητές δημιούργησαν τον Μάιο ένα ηλεκτρονικό βιβλίο, το οποίο περιλάμβανε τις εργασίες όλης της χρονιάς. Πραγματοποιήθηκε η περιγραφή των σχολείων, εντοπίστηκε η τοποθεσία τους και δόθηκαν πληροφορίες για τα πολιτισμικά σύμβολα της κάθε χώρας. Αναφέρθηκαν επίσης τα αγαπημένα φαγητά και οι προτιμήσεις κάθε μαθητή σχετικά με τη μουσική, τον αθλητισμό, τα μαθήματα και τη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου του. Το βιβλίο γράφτηκε στην Αγγλική γλώσσα και διαμοιράστηκε στους μαθητές των τριών σχολείων. Οι εκπαιδευόμενοι κλήθηκαν να εντοπίσουν τις ομοιότητες και τις διαφορές που έχουν σε σχέση με τους μαθητές των συνεργαζόμενων σχολείων.

7^{ος}: Τον Ιούνιο πραγματοποιήθηκε η αξιολόγηση του έργου και η αποχαιρετιστήρια τηλεδιάσκεψη. Οι μαθητές ανέδειξαν τις διαφορές και τις ομοιότητες της τάξης τους με τις άλλες, όπως τις εντόπισαν στο ηλεκτρονικό βιβλίο. Παράλληλα, κατά τη διάρκεια της τηλεδιάσκεψης επισήμαναν τα σημεία που τους άρεσαν πιο πολύ από το πρόγραμμα και τα σημεία που θα ήθελαν να αλλάξουν.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Η εκπαιδευτική αξιολόγηση των αποτελεσμάτων του σχεδίου εργασίας στηρίχτηκε στην άμεση και συστηματική παρατήρηση των συμπεριφορών που εκδήλωσαν οι μαθητές και στην επεξεργασία των συνεντεύξεών τους (Cohen et al., 2011). Η ανάλυση των αποτελεσμάτων υπήρξε ποιοτική.

Οι τομείς/ερωτήσεις αξιολόγησης στους οποίους επικεντρώθηκε η παρατήρηση ήταν: α) αν οι μαθητές κατέκτησαν τους τιθέμενους γνωστικούς στόχους, β) αν ενδυναμώθηκε η συνεργασία της ομάδας, γ) αν καλλιεργήθηκαν δεξιότητες στους μαθητές σχετικές με τη χρήση των ΤΠΕ, δ) αν επιτεύχθηκε ο σεβασμός της πολιτισμικής ετερότητας.

Ως προς τον πρώτο τομέα, οι μαθητές στα πλαίσια των δραστηριοτήτων ενημερώθηκαν για τη γλώσσα, το νόμισμα, τα σύμβολα, τα μνημεία και την τοποθεσία της Γαλλίας και της Ιταλίας. Οι γνώσεις που αποκόμισαν τους βοήθησαν να συμμετέχουν με ιδιαίτερη επιτυχία στο παιχνίδι ερωτήσεων που οργανώθηκε κατά τη διάρκεια της τέταρτης τηλεδιάσκεψης. Η πλειοψηφία των ομάδων απάντησε σωστά, συγκεντρώνοντας υψηλή βαθμολογία. Όσον αφορά στον δεύτερο τομέα, οι μαθητές που αρχικά δυσκολεύονταν να συνεργαστούν με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας τους, κατάφεραν μέσα από τις δραστηριότητες να εργαστούν με βάση τα ενδιαφέροντά τους και να αναπτύξουν επικοινωνιακές και συνεργατικές δεξιότητες, τις οποίες μετέφεραν και στις ομάδες τους. Επιπλέον, καθ' όλη τη διάρκεια του έργου, οι μαθητές συμμετείχαν σε συλλογικά έργα τόσο σε επίπεδο τάξεων, όσο και σε επίπεδο σχολείων για την επίτευξη κοινών στόχων.

Το χρονοδιάγραμμα δραστηριοτήτων που σχεδιάστηκε αρχικά τηρήθηκε με επιτυχία, παρά την πίεση του διδακτικού χρόνου. Οι εκπαιδευόμενοι μέσα από το πρόγραμμα βίωσαν την αξία του διαλόγου, της αποδοχής του διαφορετικού, του αμοιβαίου σεβασμού της προσωπικότητας και μύηθηκαν σε δημοκρατικές ιδέες και στάσεις, εξαλείφοντας προκαταλήψεις και ρατσιστικές συμπεριφορές. Η αναγνώριση κοινών ή διαφορετικών στοιχείων όσον αφορά στους πολιτισμούς, οδήγησε τους μαθητές να αντιληφθούν ότι ανήκουν σε μία ευρωπαϊκή ομάδα, στην οποία υπάρχει πολιτισμική ποικιλομορφία. Επίσης, στο επίπεδο των δεξιοτήτων εξοικειώθηκαν περισσότερο με τη χρήση των ΤΠΕ.

Κατά τη διάρκεια της τελευταίας τηλεδιάσκεψης ζητήθηκε από τα παιδιά να μιλήσουν για την εμπειρία τους, τα συναισθήματά τους και τις γνώσεις, που αποκόμισαν από τη συμμετοχή τους στις δραστηριότητες. Η ανάλυση των απόψεων που διατύπωσαν οι μαθητές κατά τη συζήτηση για την αξιολόγηση της διδασκαλίας ανέδειξε δεδομένα που συμφωνούν με την υπάρχουσα βιβλιογραφία. Οι μαθητές δήλωσαν ότι θα ήθελαν να συμμετάσχουν ξανά σε πρόγραμμα eTwinning και ότι ενισχύθηκε το ενδιαφέρον τους για μάθηση. Η πολυτροπική προσέγγιση των μαθησιακών αντικειμένων, σε συνδυασμό με την αξιοποίηση των δυνατοτήτων που προσφέρει το eTwinning προκάλεσε την ενεργητική συμμετοχή του συνόλου των μαθητών της κάθε τάξης. Η δραστηριότητα που τους άρεσε περισσότερο υπήρξε η ανταλλαγή των πολιτιστικών δεμάτων, ενώ αυτό που τους ενόχλησε ήταν τα προβλήματα ήχου στο skype. Παράλληλα, επισήμαναν ότι η επαφή με τους ευρωπαίους μαθητές τους βοήθησε να εξασκήσουν την αγγλική γλώσσα και ότι επιθυμούν να συνεχίσουν την επικοινωνία μέσω ηλεκτρονικής αλληλογραφίας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οι μαθητές έμειναν στην πλειονότητά τους ικανοποιημένοι από τη σύμπραξη των σχολείων και παρουσίασαν αυξημένο ενδιαφέρον. Η ανάδειξη της δουλειάς τους και η αλληλεπίδραση με συνομηλίκους άλλων χωρών έδωσε σημαντικά κίνητρα συμμετοχής σε πολλούς από αυτούς. Η συνεργασία παρείχε επίσης ευκαιρίες για αυθεντική επικοινωνία και γνωριμία με άλλους ευρωπαϊκούς πολιτισμούς. Ωστόσο, η έλλειψη διδακτικών ωρών καθώς και τα προβλήματα ήχου κατά την εξ αποστάσεως επικοινωνία δεν διευκόλυναν ιδιαίτερα την υλοποίηση των διαθεματικών δραστηριοτήτων.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αναστασιάδης, Π., Μανούσου, Ε., Λενακάκης, Α., Φιλιπούσης, Γ., Κουκούλης, Ν., Τομαζινάκης, Α., Γκίτζα, Π., Μαστοράκη, Ε., Καρβούνης, Λ. (2007). Η Διαδραστική Τηλεδιάσκεψη στην υπηρεσία της διαθεματικής διδασκαλίας στο Δημοτικό Σχολείο. Από τη Θεωρία στην Πράξη: «ΟΔΥΣΣΕΑΣ 2007». Στο Α. Λιοναράκης (Επιμ.) *Πρακτικά του 4ου Διεθνούς Συνεδρίου Ανοικτής & εξ Αποστάσεως*, Αθήνα.

Αναστασιάδης, Π., Μανούσου Ε., Φιλιπούσης, Γ., Σιάκας Σ., Κουκούλης, Ν., Τομαζινάκης, Α., Γκίτζα, Π., Μαστοράκη Ε., Σπανουδάκης, Α., Καραγιάννη, Δ., Καρβούνης, Λ. (2010). Η Τηλεδιάσκεψη στην υπηρεσία της συνεργατικής οικοδόμησης της γνώσης και της διαθεματικής προσέγγισης. Από τη Θεωρία στην Πράξη: «ΟΔΥΣΣΕΑΣ 2009: Περιβάλλον – Μεσόγειος Θάλασσα-Ανανεώσιμες Πηγές Ενέργειας». Στο (επιμ.). *Πρακτικά του 2ου Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθία*, σσ. 111-124, Νάουσα.

Ευαγγέλου, Ο. (2007). Διαδίκτυο και Διαπολιτισμική Εκπαίδευση: Δυνατότητες και Περιορισμοί. *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 12, 49-59.

Ματσαγγούρας, Η. (2003). *Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση*. Αθήνα: Γρηγόρης.

Τζαβάρα, Α., Κόμης, Β., Γεωργούτσου, Μ., Σιάμπου, Φ. (2012). Η χρήση του Web 2.0 για τη διεξαγωγή μαθήματος Διδακτικής της Πληροφορικής και των ΤΠΕ. *Πρακτικά του Πανελληνίου Συνέδριου “Διδακτικής της Πληροφορικής*, σσ. 391-399, Φλώρινα.

An, Y. J., & Williams, K. (2010). Teaching with Web 2.0 technologies: Benefits, barriers, and lessons learned. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 7(3), 41-48.

Anastasiades, P. S. (2012). Design of a Blended Learning Environment for the Training of Greek Teachers: Results of the Survey on Educational Needs. In P. Anastasiades (ed.), *Blended learning environments for adults: Evaluations and frameworks*. Hershey, PA: Information Science Reference, pp. 230–256.

Bell S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future The Clearing House., 83 (2010), pp. 39-43.

Brown, J. S., & Adler, R. P. (2008). Minds on fire: Open education, the long tail, and learning 2.0. *EDUCAUSE Review*, 43(1), 17-32.

Cohen, L., Manion, L., Morrison, K. (2011). *Research Methods in Education* (7th edition), New York: Routledge.

Chu, S. (2009). Inquiry project-based learning with a partnership of three types of teachers and the school librarian. *Journal of the American Society for information science and technology*, 60(8), pp.1671-1686.

Crawley, C., Gilleran, A., Scimeca, S., Vuorikari, R., Wastiau, P. (2009). *Beyond school projects – A report on eTwinning 2008–2009*. Brussels: Central Support Service for eTwinning & European Schoolnet.

O'Dowd, R. (2007). *Online intercultural exchange*. Clevedon, UK: Multilingual Matters.

Cuestas, A. (2013). Using skype in a primary class: A case study Bellaterra. *Journal of Teaching*, 6(2), pp. 49-68.

Hammond, M. (2000). Communication within on-line forums: the opportunities, the constraints and the value of a communicative approach. *Computers & Education*, 35(4), pp. 251-262.

Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2013). Use of Web 2.0 technologies in K-12 and higher education: The search for evidence-based practice. *Educational Research Review*, 9, pp. 47-64.

Hossain, M., & Aydin, H. (2010). A Web 2.0-based collaborative model for multicultural education. *Multicultural Education & Technology Journal*, Vol. 5, Issue: 2, pp.116-128.

Tafazoli, D., Romero, M. (2016). *Multiculturalism and Technology-Enhanced Language Learning*. IGI Global.

Velea, S. (2011). ICT in education: responsible use or a fashionable practice. The impact of eTwinning action on the education process. In *ICVL Proceedings of the 6th International Conference on Virtual Learning*. Bucharest: University of Bucharest Publishing House, pp. 89-93.

Vettorel, P. (2010). English(es), ELF, Xmas and trees: Intercultural communicative competence and English as a lingua franca in the primary classroom. *Perspectives*, XXXVII(1), 25-52.

Vettorel, P. (2013). ELF in international school exchanges: stepping into the role of ELF users. *Journal of English as a Lingua Franca*, 2(1), 147-173.

UNESCO (2015). *Global Citizenship Education: Topics and Learning Objectives*. Paris: UNESCO. <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232993e.pdf>

Wastiau, P., Crawley, C., & Gilleran, A. (Eds.). (2011). *Pupils in eTwinning – Case studies on pupil participation*. Brussels: Central Support Service for eTwinning & European Schoolnet. Retrieved on 1st September 2007 from <https://www.etwinning.net/files/Case%20studies.pdf>

Παρουσίαση του ευρωπαϊκού e-twinning προγράμματος «Painting Feelings». Πρακτική εφαρμογή στο Νηπιαγωγείο Παλαιοδήμου Άννα ¹ Κανερνή Διονυσία ² Κόλλια Ιωάννα ³ Μπιρμπίλη Αικατερίνη ⁴ Τσολακίδου Τριάδα ⁵ Παπασωτήρη Δήμητρα ⁶

¹Νηπιαγωγός – 4^ο Νηπιαγωγείο Αρτέμιδος ²Νηπιαγωγός – Νηπιαγωγείο Γαρδικίου Θεσπρωτίας ³Νηπιαγωγός – 3^ο Νηπιαγωγείο Κιλκίς ⁴Νηπιαγωγός – Νηπιαγωγείο Α. Μεράς Φολεγάνδρου ⁵Νηπιαγωγός – 1^ο Νηπιαγωγείο Ορεστιάδας ⁶Νηπιαγωγός – 4^ο Νηπιαγωγείο Παροικίας Πάρου

annapaleodimou@sch.gr dionandr@yahoo.gr ioannakollia31@gmail.com
kathb1968@hotmail.com triadatsolak@gmail.com dimitra@autoparos.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία περιγράφονται οι βασικές αρχές σχεδιασμού και υλοποίησης ενός προγράμματος e-twinning στην προσχολική εκπαίδευση. Το πρόγραμμα αυτό εστιάζει στην αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) και στοχεύει στη συνεργατική διερεύνηση και οικοδόμηση της γνώσης. Πιο συγκεκριμένα, περιγράφονται τα στάδια σχεδιασμού και υλοποίησης του εκπαιδευτικού προγράμματος που έλαβε χώρα με τη μέθοδο της συνεργατικής μάθησης ανάμεσα σε οκτώ νηπιαγωγεία από την Ελλάδα και το εξωτερικό κατά το σχολικό έτος 2016 – 2017. Αντικείμενο προς γνωστική επεξεργασία είναι η συναισθηματική αγωγή των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Τα αποτελέσματα από την εφαρμογή του προγράμματος δηλώνουν την ενίσχυση της αλληλεπίδρασης τόσο ανάμεσα στους μαθητές όσο και ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς. Καταδεικνύουν ότι η συνεργατική επικοινωνία ενισχύει αλλά και προάγει τη μάθηση σε συνεργατικό περιβάλλον στην προσχολική εκπαίδευση και συμβάλλει στην καλλιέργεια δεξιοτήτων αναγνώρισης και διαχείρισης των συναισθημάτων. Η επιτυχής εφαρμογή της δράσης αναδεικνύεται από το ενδιαφέρον και την ενεργοποίηση των μαθητών, τις δεξιότητες που ανέπτυξαν και τα κοινά πολιτισμικά προϊόντα που δημιούργησαν.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Συναισθήματα, ΤΠΕ, συνεργατική μάθηση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΓΙΑ ΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

Το πρόγραμμα που εφαρμόζουμε στο νηπιαγωγείο βασίζεται στους στόχους που θέτει το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το νηπιαγωγείο (ΦΕΚ 1376, τ. Β', 18-10-2001) και στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών όπως αυτά προκύπτουν μέσα από τη συστηματική παρατήρηση των νηπιαγωγών και τη συνεργασία με τους γονείς και στοχεύει στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών.

Το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για το νηπιαγωγείο είναι ένα πρόγραμμα ανοιχτό, βιωματικό, ευέλικτο το οποίο χωρίς να παραγνωρίζει τη σπουδαιότητα των γνώσεων δίνει έμφαση στις διαδικασίες και τοποθετεί το παιδί στο κέντρο των εξελίξεων. Όπως έχει γίνει γνωστό από πολλούς ερευνητές, η κατάκτηση της γνώσης είναι μια ενεργητική διαδικασία κατά την οποία τα παιδιά οικοδομούν τη γνώση όταν εμπλέκονται ενεργά, μέσα δηλαδή από τη δική τους δραστηριότητα (Piaget, 1979). Παράλληλα όμως πρόκειται και για μια συμμετοχική διαδικασία, όπου τα παιδιά μαθαίνουν μέσα από την αλληλεπίδραση τόσο με το φυσικό, όσο και με το κοινωνικό περιβάλλον (Vygotsky, 1997). Κατά συνέπεια ευνοείται και ενθαρρύνεται η ανάπτυξη αλληλεπιδράσεων των παιδιών μεταξύ τους, με τους ενήλικες, με το χώρο και με τα υλικά. Καινοτόμες παιδαγωγικές και διδακτικές προσεγγίσεις συμβάλλουν στην υλοποίηση των στόχων του προγράμματος.

Η έμφαση στην αξιοποίηση των ιδεών των παιδιών στη διαδικασία της μάθησης και στις αλληλεπιδράσεις με το ευρύτερο μαθησιακό περιβάλλον (παιδιά και εκπαιδευτικοί από άλλα

σχολεία), στην ανάδειξη του ρόλου του εκπαιδευτικού στη μαθησιακή διαδικασία, στην αξιοποίηση διαφορετικών πηγών πληροφόρησης (δημιουργική γραφή, χρήση των Τ.Π.Ε, συνεργασία σχολείων κ.λπ.) είναι στοιχεία τα οποία ενσωματώνονται και αξιοποιούνται στο αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου και συμβάλλουν την επίτευξη των στόχων του.

Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

Με τον όρο συναισθήματα νοείται η ραγδαία μεταβολή στους γνωστικούς μηχανισμούς, στους μηχανισμούς του σώματος και στους μηχανισμούς της δράσης. Οι μεταβολές αυτές χαρακτηρίζονται σαν αντίδραση σε ένα ερέθισμα, όπως τη ματαίωση, την πρόκληση και το νέο. Τα παιδιά της νηπιακής ηλικίας βιώνουν πολλά και διαφορετικά συναισθήματα, όπως χαρά, λύπη, θυμό, φόβο, περηφάνια, ζήλια, ενδιαφέρον, έκπληξη, θυμό, κ.α. Συνεπώς η εμφάνιση και διαχείριση των συναισθημάτων στα παιδιά ακολουθεί μια διαδικασία σταδιακής ανάπτυξης. Τα βρέφη παρουσιάζουν μειωμένη ικανότητα διαχείρισης των συναισθημάτων τους, αντίθετα τα παιδιά στην ηλικία των 4-6 χρονών βιώνουν πιο ήπιες συναισθηματικές μεταβολές και χρειάζονται μια σειρά από στρατηγικές οι οποίες θα τους επιτρέψουν να εκφράζουν και να διαχειρίζονται μόνο τους τα συναισθήματα τους (Κουρμούση & Κούτρας, 2011).

Το σχολικό περιβάλλον, στη συγκεκριμένη περίπτωση το νηπιαγωγείο, οφείλει να καλλιεργήσει στα μικρά παιδιά μέσω της συναισθηματικής μάθησης δεξιότητες, όπως η αναγνώριση και διαχείριση συναισθημάτων, οι διαπροσωπικές σχέσεις και η λήψη αποφάσεων. Η συναισθηματική λοιπόν ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας αναφέρεται στην ικανότητα των παιδιών να αναγνωρίζουν και να εκφράζουν τα συναισθήματά τους με κοινωνικά αποδεκτούς τρόπους, να συνάπτουν στενές και ασφαλείς σχέσεις με τους συνομηλίκους τους και τους ενήλικες αλλά και να μαθαίνουν στο πλαίσιο της οικογένειας, της κοινωνίας και του πολιτισμού. Καθώς τα παιδιά αναπτύσσουν τις συναισθηματικές δεξιότητες αποκτούν εμπιστοσύνη στον εαυτό τους και ικανότητες που απαιτούνται για την επίλυση προβλημάτων και την οικοδόμηση σχέσεων (Darling-Churchill & Lippman, 2016). Αντιστρόφως, η δυσλειτουργία στον κοινωνικό και συναισθηματικό τομέα μπορεί να εμποδίσει την ικανότητα των παιδιών να ενταχθούν στο οικογενειακό και σχολικό περιβάλλον. Τα συναισθηματικά προβλήματα ή τα προβλήματα συμπεριφοράς στα μικρά παιδιά συνδέονται με προβλήματα υγείας και συμπεριφοράς στην εφηβεία, συμπεριλαμβανομένης της εγκατάλειψης του σχολείου και της παραβατικότητας των ανηλίκων (Brauner & Stephens, 2006). Τέλος, ορισμένα κοινωνικά και συναισθηματικά προβλήματα, όπως το άγχος και η κατάθλιψη, προβλέπουν επίσης αρνητικά τα μεταγενέστερα ακαδημαϊκά επιτεύγματα. Οι κοινωνικές και συναισθηματικές ικανότητες αναγνωρίζονται ολοένα και περισσότερο ως κρίσιμες για την επιτυχία των παιδιών, τόσο στο σχολείο όσο και σε άλλα περιβάλλοντα, και σε μεταγενέστερες φάσεις της ζωής στην ενηλικίωση (Darling-Churchill & Lipman, 2016).

Ο ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ/ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Στο νηπιαγωγείο ο ηλεκτρονικός υπολογιστής μπορεί να αξιοποιηθεί ως ένα ακόμα εκπαιδευτικό εργαλείο για την υποστήριξη της μάθησης των παιδιών. Για να κατανοήσουν τα μικρά παιδιά τη χρησιμότητά του είναι αναγκαίο να τον δουν να χρησιμοποιείται για την αντιμετώπιση πραγματικών αναγκών και επίλυση πραγματικών προβλημάτων σε ένα πλαίσιο που έχει νόημα για τα ίδια (Δαφέρμου κ.α., 2005). Στη διάρκεια ανάπτυξης θεματικών προσεγγίσεων ή σχεδίων εργασίας δίνονται πολλές ευκαιρίες αξιοποίησης του υπολογιστή στις έρευνες που σχεδιάζουν. Ευκαιρίες για αναζήτηση πληροφοριών, εικόνων, εκτύπωσης έργων τους. Εκτός από τον υπολογιστή, η τεχνολογία γενικότερα διατρέχει όλα τα προγράμματα ανάπτυξης και σχεδιασμού δραστηριοτήτων σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ. Η φωτογραφική μηχανή, το μαγνητόφωνο, οι βιντεοκάμερες, τα φωτοτυπικά μηχανήματα μπορούν να αξιοποιηθούν αποτελεσματικά στη μαθησιακή διαδικασία, να βελτιώσουν την ποιότητα των μαθησιακών εμπειριών και να συμβάλλουν στην απόκτηση συγκεκριμένων δεξιοτήτων.

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΙΣ ΣΧΟΛΙΚΕΣ ΣΥΜΠΡΑΞΕΙΣ

Οι ΤΠΕ διαμορφώνουν νέα δεδομένα στους τρόπους με τους οποίους μαθαίνουμε και στις διδακτικές μας προσεγγίσεις. Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία, δημιουργεί νέες ευκαιρίες και προκλήσεις τόσο για τους διδασκόμενους όσο και για τους διδάσκοντες (Κούρτης, 2004). Με τη βοήθεια των ΤΠΕ είναι δυνατόν να διαμορφωθεί ένα νέο μαθησιακό περιβάλλον, εποικοδομητικού, αλληλεπιδραστικού και συνεργατικού τύπου, όπου οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες, επικοινωνούν και συνεργάζονται, αλληλεπιδρούν με τα τεχνολογικά μέσα και τις ποικίλες πηγές πληροφόρησης, κατανοούν και οικοδομούν μόνοι τους τη γνώση.

Επιπροσθέτως, οι νέες τεχνολογίες προσφέρουν τη δυνατότητα επικοινωνίας, αλληλεπίδρασης, συνεργασίας και έκφρασης. Η χρήση των υπηρεσιών του web 2.0 (blogs, wikis, ομάδες συζήτησης κ.λπ.) αποτελεί ήδη στοιχείο της καθημερινότητάς μας. Τα διαδραστικά αυτά και δυναμικά εξελισσόμενα περιβάλλοντα προσφέρουν ισχυρές δυνατότητες για εκπαιδευτική διαδικτυακή συνεργασία με το πλεονέκτημα ότι οι χρήστες τους δεν χρειάζεται να γνωρίζουν τεχνικές λεπτομέρειες ή πολύπλοκες γλώσσες προγραμματισμού (Godwin-Jones, 2003). Με την αξιοποίηση των υπηρεσιών αυτών είναι εφικτή η επικοινωνία των μαθητών και των εκπαιδευτικών με άλλα σχολεία και εκπαιδευτικούς φορείς, με ειδικούς, με ερευνητικά ινστιτούτα κ.λπ. Η επικοινωνία αυτή έχει καίρια σημασία καθώς προσφέρει δυνατότητες και ευκαιρίες για άνοιγμα του σχολείου στην κοινωνία και διεύρυνση των εκπαιδευτικών χώρων πέρα από τα στενά όρια της σχολικής τάξης.

Η προώθηση των ΤΠΕ για τη μάθηση αποτελεί στόχο των σχολικών συμπράξεων και των προγραμμάτων e-twinning και θεωρεί τις νέες τεχνολογίες ως καταλύτη της κοινωνικής και εκπαιδευτικής καινοτομίας και αλλαγής. Αντικείμενό της δεν είναι η τεχνολογία αλλά οι τρόποι βελτίωσης της μαθησιακής διαδικασίας και της επικοινωνίας μέσω των ΤΠΕ.

ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ

Το έργο στηρίχτηκε στις αρχές της συνεργατικής μάθησης καθώς χωρίς τη συνεργασία δε θα μπορούσε να ολοκληρωθεί. Στο πλαίσιο της συνεργατικής μάθησης η σχέση μεταξύ των μαθητών είναι ισοδύναμη, βοηθητική και αλληλο - υποστηρικτική. Η εμπλοκή τους είναι ενεργός, διότι τα παιδιά μαθαίνουν καλύτερα όταν εργάζονται μαζί σε εργασίες, οι οποίες έχουν νόημα γι' αυτά. Στη συμμετοχική μάθηση λειτουργεί το σύνολο των στοιχείων της προσωπικότητας του μαθητή μέσα από ξεχωριστή διαδικασία. Ο διάλογος και η συζήτηση και η επίλυση προβλημάτων είναι στοιχεία τα οποία καλλιεργούνται και προάγονται. Ο μαθητής καθίσταται υπεύθυνος για τη μάθηση ενώ συμμετέχει στην επιλογή και τη σχεδίαση του εκπαιδευτικού υλικού. Παράλληλα εμπλέκεται σε μια διαδικασία ανακάλυψης της γνώσης. Επιπλέον, οι μαθητές θέτουν στόχους, αποκτούν ωριμότητα και αντιμετωπίζουν τους εαυτούς τους και τους άλλους διαφορετικά (Κορδάκη, 2000).

Η συνεργατική μάθηση προσφέρει μια ευχάριστη μαθησιακή κατάσταση για όλους τους μαθητές. Ο ανταγωνισμός μετατρέπεται σε φιλία, το πνεύμα συνεργασίας και η συμμετοχή όλων ενισχύεται. Όλοι οι μαθητές είναι ταυτόχρονα το ίδιο προσεκτικοί αλλά και δημιουργικοί. Τα παιδιά εργάζονται και συνεργάζονται για να βελτιώσουν τόσο τις δικές τους δεξιότητες αλλά και εκείνες των άλλων μελών της ομάδας. Κάθε μέλος της ομάδας είναι το ίδιο ενεργό όσο και τα υπόλοιπα (Laguador, 2014). Τα μέλη της ομάδας πολύ συχνά αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, ανταλλάσσουν ιδέες, ανατροφοδοτούν το ένα το άλλο και αμφισβητούν τη συλλογιστική που εφαρμόζουν έως εκείνο το σημείο. Αυτό ίσως είναι και το «κλειδί» για να επιτευχθούν οι στόχοι της ομάδας (Li & Lam, 2013).

Επιπρόσθετα, ο ρόλος του δασκάλου είναι πάντοτε καθοδηγητικός, εμπνευστικός και ενθαρρυντικός σε όλη τη μαθησιακή πορεία του μαθητή. Αντιλαμβάνεται τις ανάγκες των μαθητών του και συμμετέχει με επιδεξιότητα εξυπηρετώντας τη διαπροσωπική επικοινωνία ανάμεσα στα παιδιά. Στο σημείο αυτό αξίζει να τονιστεί ότι, στη συνεργατική μάθηση, και το εκπαιδευτικό υλικό ανήκει στα ενδιαφέροντα των μαθητών και η διδασκαλία ικανοποιεί ακριβώς τις ανάγκες των μαθητών (Κορδάκη, 2000). Χρέος του δασκάλου είναι να ετοιμάζει κατάλληλες δραστηριότητες προσαρμοσμένες στις ανάγκες των μαθητών του με σαφείς μαθησιακούς στόχους και ανάλογη ενθάρρυνση προς τους μαθητές με σκοπό να πετύχουν

τους στόχους (Laguador, 2014). Οι μαθητές ενθαρρύνονται στην ανάπτυξη και άσκηση δεξιοτήτων, στην οικοδόμηση εμπιστοσύνης, στη λήψη αποφάσεων, στην επικοινωνία και στη διαχείριση συγκρούσεων (Li & Lam, 2013).

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Ως στόχοι του έργου καθορίστηκαν, κατόπιν συνεργασίας και συζήτησης μεταξύ των εκπαιδευτικών – μελών, τα εξής:

- Η ανάπτυξη της συνεργασίας σχολείων, μαθητών και εκπαιδευτικών με την εφαρμογή της συνεργατικής μάθησης
 - Η αξιοποίηση από τους μαθητές της αρχής «μαθαίνω πώς να μαθαίνω»
 - Η κοινωνική, συναισθηματική και πολιτισμική ανάπτυξη των μαθητών
 - Η προσαρμογή της διδακτικής πράξης στις ιδιαίτερες ανάγκες των μαθητών με την προώθηση της συμμετοχής των μαθητών και την παραγωγή κατάλληλου εκπαιδευτικού υλικού.

ΜΕΘΟΔΟΣ

ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΕΑ ΥΛΗ

Το έργο υλοποιήθηκε στα πλαίσια του σχολικού προγράμματος και της εκπαιδευτικής διαδικασίας και ενσωματώθηκε στο πρόγραμμα σπουδών. Η συμμετοχή στο πρόγραμμα έδωσε τη δυνατότητα να επεκταθούν οι δράσεις σε όλες τις μαθησιακές περιοχές του αναλυτικού προγράμματος. Πιο συγκεκριμένα:

Γλώσσα: Τα παιδιά ασκήθηκαν στη γλωσσική έκφραση μέσα από δραστηριότητες διήγησης ιστοριών, συναισθημάτων, καταστάσεων, περιγραφή των ηρώων και των χαρακτηριστικών τους αλλά και δημιουργίας δικών τους ιστοριών και ηρώων

Μαθηματικά: ανάπτυξη της μαθηματικής σκέψης μέσα από δραστηριότητες καταγραφής δεδομένων, καταμέτρησης και ανάλυσης αποτελεσμάτων, ψηφοφορίες και αξιολογήσεις, δημιουργία παιχνιδιού με μοτίβα σε word στον υπολογιστή.

Ανθρωπογενές περιβάλλον: Συμμετοχή σε επιτραπέζια και επιδαπέδια παιχνίδια με αναγνώριση, έκφραση και διαχείριση συναισθημάτων. Μέσα από παιχνίδια ρόλων αναγνωρίζουν και εκφράζουν συναισθήματα αλλά και επιλύουν προβλήματα.

Χρήση ΤΠΕ: Χρήση διαφορετικών συνεργατικών εργαλείων, διαδικτυακές συνδέσεις.

Δημιουργία και έκφραση: ψυχοκινητικά και ομαδικά παιχνίδια, ρυθμική συνοδεία αυτοσχέδιων ποιημάτων.

Συνεργασία με την οικογένεια: Συμμετοχή των γονιών σε ομάδες εργασίας για τη δημιουργία παιχνιδιών και ποιημάτων, συμπλήρωση φύλλων εργασίας και συμμετοχή στην αξιολόγηση.

ΣΥΜΠΡΑΞΗ ΣΧΟΛΕΙΩΝ ΣΥΝΕΡΓΑΤΩΝ

Η επίτευξη του έργου συνέβαλε στην ανάπτυξη συνεργασίας τόσο μεταξύ των εκπαιδευτικών, όσο και μεταξύ των παιδιών.

Αρχικά συναποφασίστηκε η θεματολογία μέσω διαδικτυακών εργαλείων επικοινωνίας (Skype, δημιουργία κλειστής ομάδας στο Facebook) τα οποία υποστηρίζουν όχι μόνο την κοινωνική αλληλεπίδραση αλλά είναι ευέλικτα και επιτρέπουν τη συνεργασία ανάμεσα στα άτομα και στα μέλη μιας ομάδας. Προσφέρουν τη δυνατότητα για συλλογική εργασία και προωθούν μια συμμετοχική κουλτούρα στην οποία υπάρχει πραγματική δέσμευση για επικοινωνία και αλληλεπίδραση. Με τη δημιουργία της αυτοδιαχειριζόμενης διαδικτυακής ομάδας και μέσα από διάλογο και συζήτηση έγινε προγραμματισμός του έργου - καθορισμός διδακτικών στόχων - ο οποίος οργανώθηκε σε τρεις φάσεις (Lee & McLoughlin, 2007).

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Οι διδακτικοί στόχοι τέθηκαν σε συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς - μέλη του έργου και περιγράφονται όπως παρακάτω. Οι μαθητές να είναι ικανοί:

- Να αναγνωρίζουν και να κατανοούν τα βασικά συναισθήματα (χαρά, λύπη, φόβος, θυμός)
- Να αποδέχονται, να εκφράζουν και να διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους, τόσο τα θετικά όσο και τα αρνητικά
- Να αντιλαμβάνονται ότι όλοι οι άνθρωποι έχουν συναισθήματα
- Να αναγνωρίζουν και να αποδέχονται τα συναισθήματα των άλλων
- Να κατανοούν ότι τα συναισθήματα προκαλούνται από διαφορετικά ερεθίσματα σε κάθε άνθρωπο
- Να συνδέουν το συναίσθημα με την πηγή που το προκαλεί
- Να ακούν με προσοχή τους άλλους όταν μιλούν για τα συναισθήματά τους
- Να κατανοούν ότι όλα τα συναισθήματα είναι φυσιολογικά
- Να αντιλαμβάνονται ότι υπάρχουν πολλοί τρόποι αντίδρασης σε κάποιο συναίσθημα, αλλά κάποιοι από αυτούς πρέπει να αποφεύγονται
- Να έρθουν σε επαφή με τις ΤΠΕ
- Να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας, ομαδικότητας και επικοινωνίας
- Να γνωρίσουν και να έρθουν σε επαφή με άλλα παιδιά από διαφορετικά σχολεία και χώρες
- Να κάνουν καινούριους φίλους

ΥΔΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Στη φάση αυτή προσδιορίστηκε ο τεχνολογικός εξοπλισμός ο οποίος χρησιμοποιήθηκε Internet, Video camera, Smart board, Computer, Microphone, Printer, Projector. Η εφαρμογή Skype παρείχε, δωρεάν, απομακρυσμένη σύνδεση με ήχο και εικόνα. Μερικά από τα διαδικτυακά εργαλεία, μέσω των οποίων παρήχθησαν τα συνεργατικά προϊόντα που παρουσιάζονται παρακάτω είναι τα ακόλουθα: Padlet, Limnu, Awaapp, Buncee, Movie Maker, Kizoa, Animoto, Youblisher, Emaze, Tricider, Realtimeboard, Answergarden, Flippingbook, Sumopaint, Postermymwall, Power Point, Youtube, Pixiz, Pizap, Picasa, Photocollage, Photoeditor, Docs google, MeetingWords, Multimedia, κ.α. Μέσα κοινωνικής δικτύωσης - facebook και εργαλεία e-twinning φάνηκαν ιδιαίτερα χρήσιμα στην επικοινωνία και συνεργασία ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Α΄ ΦΑΣΗ - ΓΝΩΡΙΜΙΑ / ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Με την έναρξη της α΄ φάσης υλοποίησης του έργου σκοπός ήταν η γνωριμία των μαθητών των απομακρυσμένων σχολείων και η εισαγωγή στο θέμα μέσα από ειδικά σχεδιασμένες δραστηριότητες. Στο έργο συμμετείχαν 8 σχολεία της Ευρώπης, 6 εξ αυτών από την Ελλάδα, 1 από τη Λιθουανία και 1 από τη Ρουμανία. Στη φάση αυτή πραγματοποιήθηκε και η 1η τηλεδιάσκεψη. Πριν από την τηλεδιάσκεψη μαθητές και εκπαιδευτικοί είχαν δουλέψει στις τάξεις τους με σκοπό να προετοιμάσουν τις παρουσιάσεις τους.

Τα νήπια αναζήτησαν πληροφορίες σχετικά με τον τόπο τους, το σχολείο τους και την τάξη τους σε ηλεκτρονικές και έντυπες πηγές. Ύστερα από εργασία σε ομάδες επέλεξαν τις απαραίτητες πληροφορίες και εικόνες, ώστε να προετοιμάσουν την παρουσίασή τους. Μετά από συζήτηση και συνεργασία τόσο ανάμεσα στα μέλη της κάθε ομάδας, όσο μεταξύ των ομάδων υπήρξαν αλλαγές, προσθήκες και βελτιώσεις στις παρουσιάσεις τους.

Με φωτογραφίες και δημιουργία βίντεο οι μαθητές παρουσίασαν τα σχολεία τους και πήραν μια γεύση από τον τόπο καταγωγής των καινούριων φίλων τους, την κουλτούρα τους, τα ήθη, τα έθιμα και τις συνήθειές. Ο ενθουσιασμός ήταν διάχυτος και η χαρά των νηπίων κορυφώθηκε όταν πραγματοποιήθηκε η πρώτη τηλεδιάσκεψη μέσω skype όπου μπορούσαν να τους δουν αλλά και να κάνουν διάλογο μεταξύ τους, όπως φαίνεται στο σχήμα 1. Το ταξίδι τους μόλις ξεκίνησε.



Σχήμα 1: Φωτογραφικά στιγμιότυπα από την περίοδο γνωριμίας των μαθητών μέσω τηλεδιασκέψεων.

Β΄ ΦΑΣΗ - ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

Κατά τη β΄ φάση του έργου κύριος σκοπός του έργου ήταν η συνεργατική διερεύνηση του θέματος με κατάλληλα σχεδιασμένες δραστηριότητες οι οποίες είχαν ως στόχο την εμπλοκή των μαθητών σε αυθεντικές καταστάσεις μάθησης, μέσα από διαδικασίες έρευνας και ανακάλυψης. Οι νηπιαγωγοί παρέιχαν την κατάλληλη υποστήριξη και ενθάρρυνση υποβοηθώντας τα νήπια στη μαθησιακή τους πορεία. Μερικά από τα συνεργατικά προϊόντα που δημιουργήθηκαν στο στάδιο αυτό ήταν τα ακόλουθα:

Το λογότυπο του έργου δημιουργήθηκε συνεργατικά. Το κάθε σχολείο ανέλαβε να ζωγραφίσει ένα συναίσθημα κι έπειτα όλα μαζί τα συναισθήματα παρουσιάστηκαν ως φωτοκολλάζ με το διαδικτυακό εργαλείο pizap.com σε μια κοινή εικόνα, η οποία αποτέλεσε και το λογότυπο του έργου.

Συνεργατικό βιβλίο συναισθημάτων. Κατά τη δημιουργία του βιβλίου αυτού τα παιδιά όλων των συνεργαζόμενων τάξεων ζωγράρισαν με συνεργατικό εργαλείο ζωγραφικής (www.awwapp.com) ποικίλα συναισθήματα κατονομάζοντάς τα. Τα έργα αυτά παρουσιάστηκαν και εκδόθηκαν σε μορφή e-book.

Συνεργατική ιστορία με θέμα τα συναισθήματα αλλάζουν. Οι μαθητές του κάθε σχολείου με αφορμή τις Απάντιες δημιούργησαν την ιστορία ενός κλόουν. Ο κλόουν επισκέπτεται όλα τα σχολεία και κάθε φορά που βρισκόταν σε ένα σχολείο είχε διαφορετικό συναίσθημα για κάποιο λόγο. Τα παιδιά εντόπιζαν το λόγο αυτό και ο κλόουν συνέχιζε το ταξίδι του σε άλλο σχολείο. Η ιστορία αυτή με την ολοκλήρωσή της εκδόθηκε σε e-book με το διαδικτυακό εργαλείο youblisher.com.

Γιορτάζοντας, συνεργαζόμενα, τις Απόκριες τα νήπια κατασκεύασαν συνεργατική αφίσα με τις δραστηριότητές τους. Τα παιδιά της κάθε τάξης παρουσίασαν τις κατασκευές τους σε μια κοινή πολυμεσική αφίσα.

Δημιουργία συνεργατικού video ενάντια στο σχολικό εκφοβισμό. Τα παιδιά κατασκεύασαν τις αφίσες τους στέλνοντας τα δικά τους μηνύματα ενάντια στο σχολικό εκφοβισμό και έπειτα με επιλογή της μουσικής επένδυσης τις παρουσίασαν σε ένα video.

Δημιουργία συνεργατικών αφισών διαχείρισης του θυμού, του φόβου και της αναμονής. Οι μαθητές της κάθε τάξης πρότειναν έναν διαφορετικό τρόπο διαχείρισης αυτών των συναισθημάτων κι έπειτα τον αποτύπωσαν στην αντίστοιχη αφίσα. Έτσι δημιουργήθηκε μια αφίσα για κάθε συναίσθημα στην οποία οι μαθητές της κάθε τάξης πρότειναν κι ένα τρόπο διαχείρισή του.

Προετοιμασίες για το Πάσχα. Τα παιδιά συμμετείχαν σε πασχαλινές δραστηριότητες τις οποίες μοιράστηκαν με τα συνεργαζόμενα σχολεία αφού τις ανέβασαν σε ένα κοινό τοίχο (padlet).

Ακολούθησε ο εορτασμός της Πρωτομαγιάς με τη δημιουργία του συνεργατικού στεφανιού των συναισθημάτων. Κάθε τάξη ζωγράφισε ένα λουλούδι προσδίδοντάς του το συναίσθημα που επιθυμούσε κι έπειτα όλα τα λουλούδια τοποθετήθηκαν κυκλικά ώστε να αποτελέσουν ένα κοινό – συνεργατικό στεφάνι για την Πρωτομαγιά.

Τα νήπια δημιούργησαν πολυμεσική συνεργατική αφίσα εκφράζοντας τα συναισθήματά τους για τη γιορτή της μητέρας. Κάθε σχολείο ανέβασε τη δική του αφίσα σε πολυμεσική εφαρμογή ώστε να δημιουργηθεί από κοινού το συνεργατικό προϊόν.

Σε επόμενη φάση τα νήπια δημιούργησαν συνεργατική εικονική έκθεση ζωγραφικής. Τα σχολεία χωρίστηκαν σε διασχολικές ομάδες και ζωγράφισαν συνεργατικά ποικίλα συναισθήματα με όποιο τρόπο οι μικροί μαθητές επιθυμούσαν κάθε φορά. Έπειτα, τα έργα αυτά συγκεντρώθηκαν και εκτέθηκαν on line με το διαδικτυακό εργαλείο (3d artgallery) class tools.com.

Τέλος, τα νήπια δημιούργησαν αναμνηστικό συνεργατικό άλμπουμ με φωτογραφίες που τα ίδια επέλεξαν από τη συμμετοχή τους στο έργο. Το άλμπουμ δημιουργήθηκε με το διαδικτυακό συνεργατικό εργαλείο emaze.com. Δείγματα των συνεργατικών έργων εμφανίζονται στο σχήμα 2.



πραγματοποιήθηκε μέσω δημοσιεύσεων σε προσωπικές, εκπαιδευτικές και σχολικές ιστοσελίδες. Έγινε επίσης παρουσίαση του προγράμματος στους γονείς και στην ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα με ημερίδες σχολικών συμβούλων, δημοσίευση στον έντυπο τύπο και στην τοπική κοινωνία, όπως εμφανίζεται στο σχήμα 4. Η διάχυση των αποτελεσμάτων ολοκληρώθηκε με τις εορταστικές εκδηλώσεις των σχολείων τον Ιούνιο.



Σχήμα 4: Φωτογραφικά στιγμιότυπα της παρουσίασης του έργου, από μαθητές και εκπαιδευτικούς, στην τοπική κοινωνία.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΧΡΗΣΗ ΤΠΕ

Το έργο αποτέλεσε κίνητρο για την ενεργή εμπλοκή των εκπαιδευτικών και νηπίων στη μαθησιακή διαδικασία με την αξιοποίηση των ΤΠΕ. Τα παιδιά έμαθαν να χρησιμοποιούν τον Η/Υ (να ανοίγουν, να κλείνουν τον υπολογιστή, να δημιουργούν αρχεία, να κάνουν αντιγραφή, επικόλληση, να συμμετέχουν σε τηλεδιασκέψεις (skype), να βλέπουν video).

Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα του Twinspace (forum, υλικά), δημιουργώντας video και παρουσιάσεις (moviemaker, youtube, photopeach.com, kizoa.com, slideshare) και χρησιμοποιώντας σύγχρονα εργαλεία web 2.0, πρόβαλλαν τις δράσεις τους στα υπόλοιπα σχολεία και στην ευρύτερη κοινότητα.

Δημιουργήθηκαν και δημοσιεύτηκαν flipbook: βιβλίο παιχνιδοτράγουδων, λεύκωμα γνωριμίας, παραμύθι (issuu.com, Youblisher.com, Genially.com), και ερωτηματολόγια αξιολόγησης του έργου (google forms, tricider.com). Μέσω του AnswerGarden διερευνήθηκαν και κατατέθηκαν απόψεις. Δημιουργήθηκαν συνεργατικές πολυμεσικές εικόνες: χάρτης συνεργαζόμενων σχολείων, αφίσες εορτών και διαχείρισης συναισθημάτων, επικοινωνίας μεταξύ μαθητών μέσω της εφαρμογής: thinglink.com και Buncee.com. Επιπλέον, δημιουργήθηκε συνεργατική εικονική έκθεση ζωγραφικής χρησιμοποιώντας τα συνεργατικά εργαλεία web 2.0 ζωγραφικής awwapp.com, limnu.com, realtimeboard.com. Οι συνεργατικοί πίνακες ζωγραφικής εκτέθηκαν με την εφαρμογή classtools.com (artgallery).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Με το πρόγραμμα της ηλεκτρονικής αδελφοποίησης των σχολείων βοηθήθηκε η διεύθυνση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ως μέσο γνώσης, έρευνας και μάθησης που διαπέρασε όλα τα γνωστικά αντικείμενα. Με την αξιοποίηση των ΤΠΕ στο έργο επιτεύχθηκε η ενεργή συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία, η ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων, η διερεύνηση, ο πειραματισμός και η επίλυση προβλημάτων, η οργανωμένη διαχείριση των πληροφοριών καθώς και η ανάδειξη του ψηφιακού γραμματισμού. Οι μαθητές επικοινωνήσαν και συνεργάστηκαν από απόσταση σε απλές δραστηριότητες αλλά και σε πιο σύνθετες. Δημιουργήθηκαν και δημοσιεύτηκαν flipbook, παρήχθησαν online παιχνίδια (learningapps.org, jigsawplanet) και ερωτηματολόγια. Κάνοντας χρήση διαφόρων σύγχρονων εργαλείων web 2.0 επιτεύχθηκε η προβολή των διαφόρων δράσεων των παιδιών στους υπόλοιπους συμμετέχοντες καθώς και στην ευρύτερη κοινότητα. Τόσο η πορεία του έργου, όσο και το τελικό προϊόν του εικονική έκθεση ζωγραφικής, αξιολογήθηκαν με ποικίλους τρόπους (googleforms, answergarden, tricider, φύλλα εργασίας) από τους εκπαιδευτικούς, τους μικρούς μαθητές και τους γονείς.

Οκτώ σχολεία από διαφορετικές χώρες ήρθαν σε επικοινωνία και συμμετείχαν σε ένα καινοτόμο πρόγραμμα. Το ενδιαφέρον και η συμμετοχή των μαθητών ήταν εντυπωσιακή. Η αλληλεπίδραση ανάμεσα σε μαθητές και εκπαιδευτικούς καλλιέργησε αξίες και δεξιότητες,

όπως σεβασμό, συνεργασία, συναγωνισμό και αυτοργάνωση. Η επιτυχής εφαρμογή του έργου πιστοποιεί ότι οι μαθητές κατέκτησαν τους στόχους τους οποίους οι εκπαιδευτικοί έθεσαν αρχικά και εμβάθυναν σε επίπεδο γνώσης. Η ενεργός συμμετοχή όλων των εμπλεκόμενων δημιούργησε μια θετική στάση απέναντι στη συγκεκριμένη μεθοδολογία. Το γεγονός ότι το έργο δημοσιεύτηκε στον τοπικό τύπο ενδυνάμωσε την εικόνα των μαθητών στην τοπική κοινωνία και συνέδεσε το σχολείο με αυτή.

Το έργο βραβεύτηκε με την εθνική ετικέτα ποιότητας του e-Twinning (25-7-2017) αλλά και την Ευρωπαϊκή ετικέτα ποιότητας (25-10-2017) και μας δίνει το έναυσμα να συνεχίσουμε και την καινούρια σχολική χρονιά να συμμετέχουμε σε συνεργατικά προγράμματα με τη χρήση των ΤΠΕ.

Η εξέλιξη της εισαγωγής και της ένταξης των ΤΠΕ στο εκπαιδευτικό σύστημα προάγουν την γνώση και την επικοινωνία. Το e-twinning αναδεικνύει ακριβώς αυτή τη διάσταση. Οι νέες τεχνολογίες παρέχουν στους μαθητές την ευκαιρία να συγκροτήσουν τη γνώση μέσα σε περιβάλλοντα ιδιαίτερα ελκυστικά που εγείρουν το ενδιαφέρον και διατηρούν αμείωτη την προσοχή τους. Αποτελούν κίνητρο για μάθηση και εργαλείο για την υποστήριξη της επικοινωνίας, της συνεργατικότητας, της έκφρασης, της δημιουργικότητας και της ανάπτυξης διαφόρων δεξιοτήτων. Οι ΤΠΕ είναι σε θέση να αλλάξουν σημαντικά την ισχύουσα κατάσταση στην εκπαίδευση και να συμβάλλουν καταλυτικά, τόσο στην καλλιέργεια μιας νέας παιδαγωγικής αντίληψης διευκολύνοντας νέους ενεργητικούς και βιωματικούς τρόπους μάθησης όσο και στην ανάπτυξη νέων στάσεων και δεξιοτήτων. Ο υπολογιστής, κάτω από το πρίσμα αυτό, καθίσταται διεπιστημονικό εργαλείο προσέγγισης της γνώσης σε όλο το φάσμα του προγράμματος σπουδών.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Η δυνατότητα αξιοποίησης της τεχνολογίας με καινοτόμο τρόπο δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές από διαφορετικά σχολεία για γνωριμία, συμμετοχή και συνεργασία για ανάπτυξη δεξιοτήτων.

Με την εφαρμογή τέτοιου είδους προγραμμάτων μπορούν να επωφεληθούν μαθητές από γεωγραφικά απομονωμένες περιοχές.

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα ανάπτυξης και εφαρμογής και άλλων παρόμοιων προγραμμάτων και σχολικών εκδηλώσεων δίνοντας ταυτόχρονα ένα κίνητρο για ενεργοποίηση και συμμετοχή.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π. & Μπασαγιάννη Ε. (2005). *Οδηγός νηπιαγωγού*. Π.Ι. Κορδάκη, Μ. (2000). *Η διδακτική της πληροφορικής*. Ανακτήθηκε στις 29 Σεπτεμβρίου 2017 από τη διεύθυνση: <http://de.teikav.edu.gr/dinfo/pdf/chapter4.pdf>
- Κουρμούση, Ν. & Κούτρας, Β. (2011). *Βήματα για τη Ζωή*. Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση, σσ. 45-47.
- Κούρτης, Ε. (2004). *Η επικοινωνία στο Διαδίκτυο*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Brauner, C.B., & Stephens. C.B. (2006). Estimating the prevalence of early childhood serious emotional/behavioral disorder: Challenges and recommendations. *Public Health Reports*, Volume 121, pp. 303-310.
- Darling – Churchill, K.E.,& Lippman, L. (2016). Early childhood social and emotional development: Advancing the field of measurement. *Journal of Applied Developmental Psychology*, Volume 45, pp. 1-7.
- Godwin-Jones, R. (2003). Emerging technologies, Blogs and wikis: environments for on-line collaboration. *Language Learning & Technology*, volume 7, issue 2, pp. 12-16.
- Laguador, G. M. (2014). Cooperative learning approach in an outcomes – based environment. *International Journal of Social Sciences, Arts and Humanities*, Volume 2, Issue 2, pp. 46 – 55.
- Lee, J.W. M., & McLoughlin, C. (2007). Social software and participatory learning: Pedagogical choices with technology affordances in the Web 2.0 era. *ICT: Providing choices for learners and learning.Proccendings ascilite Singapore 2007*. Ανακτήθηκε στις 2 Νοεμβρίου 2017 από τη διεύθυνση: <http://www.ascilite.org.au/conferences/singapore07/procs/mcloughlin.pdf>

Li, M. P., & Lam, B.H. (2013). *Cooperative Learning*. Ανακτήθηκε στις 2 Οκτωβρίου 2017 από τη διεύθυνση: www.ied.edu.hk/aiclass/

Piaget, J. (1979). *Προβλήματα Ψυχολογίας*. (Μτφ. Α. Ψελλός). Αθήνα: Νέα Σύνορα.

Vygotsky, L. (1997). *Νους στην κοινωνία. Η ανάπτυξη των ανώτερων Ψυχολογικών διαδικασιών*. (μτφ. Μπίμπου, Α. & Βοσνιάδου, Σ.). Αθήνα: Gutenberg

Υπουργική Απόφαση 1376/2001 (ΦΕΚ 1376, τ. Β', 18-10-2001), «Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, Προγράμματα Σπουδών Νηπιαγωγείου, Ευέλικτη ζώνη, Πρόσθετες διαθεματικές προσεγγίσεις».

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

«ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ, ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ, ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ»:

Τα νήπια συμμετείχαν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία μέσα από την αξιοποίηση των ΤΠΕ. Το έργο συνέβαλε στην ανάπτυξη άριστης συνεργασίας μεταξύ των εκπαιδευτικών και στην εξοικείωσή τους με καινούργια εργαλεία web 2.0.

Τα παιδιά ανέπτυξαν συνεργατικές δεξιότητες συναποφασίζοντας σε μικρές ομάδες, χρησιμοποίησαν τεχνικές δημιουργικής γραφής, ανέπτυξαν γλωσσικές και εκφραστικές δεξιότητες.

Ενοποιήθηκε το σχολικό και οικογενειακό περιβάλλον μέσα από την συμμετοχή των γονιών σε δραστηριότητες.

Το έργο αξιολογήθηκε με ποικίλους τρόπους (google forms, answerganrden, tricider, φύλλα εργασίας) από τους εκπαιδευτικούς, τα παιδιά αλλά και τους γονείς.

Δημοσιεύτηκε σε προσωπικές εκπαιδευτικές και σχολικές ιστοσελίδες, παρουσιάστηκε σε γονείς, στο ευρύτερο σχολικό περιβάλλον, στην τοπική κοινωνία (μέσω εφημερίδων) και στην ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα: ημερίδες Σχολικών συμβούλων. Απέσπασε την εθνική και ευρωπαϊκή ετικέτα ποιότητας. Την πορεία του έργου και τα αποτελέσματά του μπορεί κανείς να δει στα παρακάτω links:

<https://twinspace.etwinning.net/29281/home>

<https://www.youtube.com/channel/UC7ZwlbxRQWg8pwpvhgFIm6g>,

<https://twinspace.etwinning.net/29281/pages/page/206338>

<https://twinspace.etwinning.net/29281/pages/page/215059>

<https://twinspace.etwinning.net/29281/pages/page/221200>

<https://twinspace.etwinning.net/29281/pages/page/215062>

<https://twinspace.etwinning.net/29281/pages/page/241203>

<https://twinspace.etwinning.net/29281/pages/page/206998>

<https://twinspace.etwinning.net/29281/pages/page/237739>

[https://docs.google.com/document/d/1oEC_mG_m6U-](https://docs.google.com/document/d/1oEC_mG_m6U-F4cCokHcrQYs2qQVK6imVrGXYva7uFUQ/edit)

[F4cCokHcrQYs2qQVK6imVrGXYva7uFUQ/edit](https://docs.google.com/document/d/1oEC_mG_m6U-F4cCokHcrQYs2qQVK6imVrGXYva7uFUQ/edit)

<http://meetingwords.com/NVDX9ZaPCn>

<http://www.emaze.com/@AORROIRTR/unt>

<http://www.youblisher.com/p/1821765-Clown/>

<http://app.emaze.com/@AQTOFOCR/painting-feelings---memorial-album#1>

<https://twinspace.etwinning.net/29281/pages/page/225461>

Μια βαλίτσα Υλικά και Φαντασία στο Νηπιαγωγείο

**Παπαδοπούλου Ευσταθία, Τόλη Παρασκευή, Αλευρίδου Παρθένα,
Γαστεράτου Αικατερίνη, Καπλάνη Ιωάννα, Καραγιαννάκου
Πολυξένη, Λιάμπα Κωνσταντία, Μαστρανδρέα Ευαγγελία –Άρτεμις,
Νιανιέρα Παναγιώτα, Νικοπούλου Μαρία, Παγανιά Γεωργία,
Παπαδημητρίου Ειρήνη, Ταραλάικου Ευτέρπη, Φανουργιάκη Άννα**

Εκπαιδευτικός ΠΕ60, 7ο Νηπιαγωγείο Μεταμόρφωσης Αττικής
Τελειόφοιτη ΜΠΣ «Ειδική Αγωγή»

papadefi10@gmail.com

Εκπαιδευτικός ΠΕ60, 8ο Νηπιαγωγείο Γαλασίου Αττικής
Μ.Εδ. Εκπαιδευτική Ηγεσία και Πολιτική

evitoli24@gmail.com

Εκπαιδευτικός ΠΕ60, 32ο Νηπιαγωγείο Ευόσμου Θεσσαλονίκης

noulapar@gmail.com

Εκπαιδευτικός ΠΕ60, 15ο Νηπιαγωγείο Γαλασίου Αττικής

gasterkat@gmail.com

Εκπαιδευτικός ΠΕ60, 2ο Νηπιαγωγείο Ευκαρπίας Θεσσαλονίκης
Υποψήφια Διδάκτωρ στο Τμήμα Διεθνών & Ευρωπαϊκών Σπουδών του Πανεπιστημίου
Μακεδονίας

gkaplani@uom.edu.gr

Εκπαιδευτικός ΠΕ60, 32ο Νηπιαγωγείο Ευόσμου Θεσσαλονίκης

pkaragiannakou@gmail.com

Εκπαιδευτικός ΠΕ60, 32ο Νηπιαγωγείο Ευόσμου Θεσσαλονίκης

konny.liaba@gmail.com

Εκπαιδευτικός ΠΕ60, 8ο Νηπιαγωγείο Γαλασίου Αττικής

artemismas@gmail.com

Εκπαιδευτικός ΠΕ60, 1ο Νηπιαγωγείο Ηλιούπολης Αττικής, Μ.Εδ. Επιστήμες της Αγωγής

pnianiara@gmail.com

Εκπαιδευτικός ΠΕ60, 15ο Νηπιαγωγείο Γαλασίου Αττικής

manikopoulou7@gmail.com

Εκπαιδευτικός ΠΕ60, 15ο Νηπιαγωγείο Πατρών Αχαΐας

georgiapagania@gmail.com

7ο Νηπιαγωγείο Αγίων Αναργύρων Αττικής, Μ.Εδ. Επιστήμες της Αγωγής

eirpapadim@gmail.com

Εκπαιδευτικός ΠΕ60, 8ο Νηπιαγωγείο Νεάπολης Θεσσαλονίκης

Μεταπτυχιακές σπουδές στην Εκπαιδευτική Ηγεσία European University Cyprus

eftarala@gmail.com

Εκπαιδευτικός ΠΕ60, 13ο Νηπιαγωγείο Ρεθύμνου

annafanou@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία αναφέρεται στο πρόγραμμα «Μια βαλίτσα υλικά και φαντασία στο Νηπιαγωγείο», το οποίο υλοποιήθηκε την σχολική χρονιά 2016-2017 και συμμετείχαν 18 τμήματα Νηπιαγωγείων της Ελλάδας. Σκοπός του προγράμματος ήταν τα παιδιά διαφορετικών σχολείων χρησιμοποιώντας την Έκφραση και Δημιουργία και αξιοποιώντας τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν σε ένα πρόγραμμα ενεργούς συμμετοχής, αποδοχής, σεβασμού και αλληλεπίδρασης, δημιουργώντας ένα κοινό έργο. Η υλοποίηση της προσπάθειας αυτής έγινε στο πλαίσιο της δράσης eTwinning η οποία αποτέλεσε το μέσο για αυτή τη διασχολική συνεργασία, μέσω της χρήσης των ΤΠΕ. Δόθηκε έτσι η δυνατότητα να ξεπεραστούν τα προβλήματα της απόστασης και του χρόνου,

εστιάζοντας στην ανάγκη επικοινωνίας των παιδιών, συνεργασίας και ανταλλαγής ιδεών εντός και εκτός τάξης, στα πλαίσια των καθημερινών τους δραστηριοτήτων. Παράλληλα, υπήρξε πλήρης ένταξη του θέματος στο Αναλυτικό Πρόγραμμα και σε όλους τους τομείς του: Γραπτό και Προφορικό λόγο, Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Έκφραση και Δημιουργία, Πληροφορική και Τέχνες, κινητοποιώντας το ενδιαφέρον των παιδιών με διαδικασίες ενεργούς μάθησης.

Το έργο αποτέλεσε καινοτομία της σχολικής χρονιάς και μια μοναδική εμπειρία με ανεκτίμητα οφέλη για παιδιά και εκπαιδευτικούς, στηρίζοντας την ελευθερία σκέψης και έκφρασης και προκαλώντας αλλαγές σε νοοτροπία, πρακτικές, ρόλους και κουλτούρα στη σχολική κοινότητα.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: *eTwinning, βάλιτσα, φαντασία*

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η τεχνολογική πρόοδος και η ανάπτυξη της επιστήμης οδήγησαν σε ένα αυξανόμενο ρυθμό παραγωγής πληροφοριών και γνώσεων που έχει επηρεάσει όλους τους τομείς της σύγχρονης ζωής. Η εκπαίδευση δε θα μπορούσε να παραμείνει ανεπηρέαστη από όλες αυτές τις εξελίξεις. Το αναλυτικό πρόγραμμα του Ελληνικού Νηπιαγωγείου προσαρμόστηκε σε αυτές τις εξελίξεις και ενσωμάτωσε τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στο σχολείο. Ο όρος αυτός χρησιμοποιείται πλέον ευρέως και ορίζεται ως «ο,τιδήποτε μας επιτρέπει να λαμβάνουμε πληροφορίες, να επικοινωνούμε μεταξύ μας ή να επιδρούμε στο περιβάλλον χρησιμοποιώντας ηλεκτρονικό ή ψηφιακό εξοπλισμό» (Siraj – Blatchford & Whitebread, 2003). Η ένταξη της πληροφορικής στο νηπιαγωγείο πραγματοποιείται για πρώτη φορά με τη θέσπιση του νέου Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) το έτος 2003. Οι στόχοι αφορούν στην αναζήτηση, στην οργάνωση, στη διαχείριση και στην παραγωγή πληροφοριών σε διάφορες μορφές, στην ανάπτυξη ιδεών και στην προσωπική δημιουργία και έκφραση, στην επικοινωνία και στη συνεργασία, στη διερεύνηση, στον πειραματισμό, στην ανακάλυψη και στην επίλυση προβλημάτων σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα και τέλος στην κατανόηση του ρόλου των ψηφιακών τεχνολογιών στη σύγχρονη κοινωνία και τον πολιτισμό (Δαφέρμου, Κουλούρη & Μπασαγιάννη, 2006· ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, 2012).

Στο πλαίσιο αυτό κινείται το eTwinning, μια θεσμοθετημένη ψηφιακή κοινότητα σχολείων της Ευρώπης, η οποία προωθεί τη συνεργασία μέσω της χρήσης των ΤΠΕ, καταλύοντας τις γεωγραφικές αποστάσεις. Επιπλέον, βελτιώνει την παιδαγωγική διαδικασία, ξεπερνά την στενή έννοια μιας θεματικής συνεργασίας των σχολείων και στοχεύει σε μια πλήρη και συστηματική συνεργασία σε όλα τα επίπεδα, μέσω της συνεργατικής και ενεργητικής μάθησης (European Commission, 2007). Οι μαθητές εφοδιάζονται, με τις απαραίτητες δεξιότητες, προκειμένου να αντιμετωπίσουν προκλήσεις, να γίνουν ενεργά μέλη της κοινωνίας, να αναπτύξουν κριτική σκέψη, να εκφραστούν με πολλαπλούς τρόπους, με αποτέλεσμα να αποβεί ένα αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης (Ντολιοπούλου, 2005).

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα-έργο «Μια βάλιτσα υλικά και φαντασία στο Νηπιαγωγείο», που παρουσιάζεται στη συνέχεια, αφορά σε ένα εικαστικό εργαστήρι, μέσα από το οποίο οι μαθητές του νηπιαγωγείου έρχονται σε επαφή με διάφορα υλικά και τεχνικές εικαστικών. Στην εποχή μας, οι τέχνες βρίσκονται σε ολοένα και πιο σημαντική θέση στο σχολικό αναλυτικό πρόγραμμα. Σύμφωνα με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011), οι Τέχνες αποτελούν μια διακριτή μαθησιακή περιοχή, όπου μέσα από τις καλλιτεχνικές εμπειρίες δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να ανακαλύψουν εναλλακτικούς και δημιουργικούς τρόπους έκφρασης κι επικοινωνίας, να έρθουν σε επαφή με τα σύμβολα και τους κώδικες της Τέχνης και παράλληλα, να ενισχύσουν την αυτοεκτίμησή τους, αλλά και την κοινωνική τους αλληλεπίδραση. Τα 18 τμήματα νηπιαγωγείων που συμμετείχαν στο έργο αλληλεπίδρασαν δυναμικά μέσω της ανταλλαγής πληροφοριών, ιδεών και εμπειριών. Μέσω σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας προχώρησαν σε κοινό προγραμματισμό δράσεων, αξιοποίηση της ατομικής και ομαδικής εμπειρίας, με απώτερο σκοπό την παραγωγή ενός κοινού έργου και την αξιολόγησή του, η οποία οδήγησε και στην

βράβειυσή του με ετικέτα ποιότητας. Το έργο αυτό ενσωμάτωσε - όπως θα παρουσιαστεί στις επόμενες ενότητες-στοιχεία του αναλυτικού προγράμματος του νηπιαγωγείου και στοιχεία ενός επιτυχημένου συνεργατικού έργου eTwinning, αξιοποιώντας τόσο τις δυνατότητες εργαλείων Web 2.0 αλλά και του Twinspace του έργου, μέσα σε ένα ελκυστικό πλαίσιο μάθησης.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Στο πλαίσιο ανάπτυξης του εν λόγω έργου, αξιοποιήθηκαν παιδαγωγικές μέθοδοι όπως η βιωματική διδασκαλία, η συνεργατική μάθηση, η μέθοδος project, η διαθεματική προσέγγιση, η επίλυση προβλημάτων (Δαφέρμου κ.α, 2006· Ματσαγούρας, 2001· Χρυσαφίδης, 2000). Οι νέες τεχνολογίες αξιοποιήθηκαν ως το εργαλείο που υποστήριξε την όλη μαθησιακή διαδικασία και συνέβαλλαν στο να προσεγγιστεί το θέμα με ελκυστικό και δυναμικό αλληλεπιδραστικό τρόπο. Η χρήση των web 2.0 εργαλείων, συνέβαλε στην εμπλοκή των μαθητών σε διαδικασίες αλληλεπίδρασης, στην ενεργό συμμετοχή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία, στην ενίσχυση της συνεργατικής μάθησης. Διέγειραν την προσοχή και ανταπόκριση των μαθητών, καθώς τους έδωσαν τη δυνατότητα να προσεγγίσουν τη γνώση με ποικίλους τρόπους, διαφορετικούς από τους συμβατικούς (Βοσνιάδου, 2006· Clemens, Nastasi & Swaminathan, 1993· Ράπτης & Ράπτη, 2001).

Ειδικότερα, το έργο αναπτύχθηκε με βάση τον άξονα «Δημιουργία- Παρουσίαση-Ανταπόκριση» και είχε ως σκοπό την προώθηση της μάθησης μέσα από την εμπλοκή των παιδιών σε αυτές τις διαδικασίες (Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, 2011). Κατά τη διαδικασία της δημιουργίας, τα παιδιά έρχονταν σε επαφή με συγκεκριμένα υλικά εικαστικής έκφρασης, που αποκάλυπτε μια ψηφιακή βελίτσα και λειτουργούσαν ως κοινό ερέθισμα για όλα τα σχολεία-μέλη. Στη συνέχεια, ενθαρρύνονταν να εκφραστούν και να δημιουργήσουν πρωτότυπα έργα χρησιμοποιώντας τα. Στο πλαίσιο αυτό, ανακάλυπταν διάφορες τεχνικές που σχετίζονταν με τα συγκεκριμένο υλικά. Ακολουθώντας, παρουσίαζαν τις δημιουργίες τους στους μαθητές των σχολείων εταίρων μέσω του Twinspace, ενώ παράλληλα και τα ίδια λειτουργούσαν ως θεατές των έργων των άλλων παιδιών. Εκπαιδευτικοί και μαθητές αντάλλαζαν απόψεις, ιδέες, εμπειρίες. Η διαδικασία της ανταπόκρισης αφορούσε τον τρόπο που τα παιδιά αντιλαμβάνονταν και ερμήνευαν τον τρόπο που βίωναν την όλη διαδικασία, καθώς και αυτό που έβλεπαν στη δουλειά των άλλων. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στον αναστοχασμό, στην ανατροφοδότηση, στην έκφραση ιδεών, κρίσεων, εκτιμήσεων και συναισθημάτων.

ΣΤΟΧΟΙ

Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση του έργου πραγματοποιήθηκαν λαμβάνοντας υπόψη τις βασικές αρχές και τη φιλοσοφία που διέπουν το ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ για το νηπιαγωγείο και που αφορούν την ενίσχυση της αλληλεπίδρασης των παιδιών μεταξύ τους, της συνεργασίας και του ανοίγματος του σχολείου στην ευρύτερη κοινωνία, την εγκάρσια ενσωμάτωση της τεχνολογίας και την ανταπόκριση στις μεταβαλλόμενες προκλήσεις της εποχής μας (Υ.Π.Ε.Π.Θ., 2003). Ιδιαίτερα λήφθηκαν υπόψη και οι κατευθύνσεις των προγραμμάτων σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων Δημιουργίας και Έκφρασης και Πληροφορικής, βάσει των οποίων διαμορφώθηκαν οι στόχοι του έργου, που ήταν:

Οι μαθητές του νηπιαγωγείου

- να πειραματίζονται με διάφορα υλικά και χρώματα, να μαθαίνουν ή να επινοούν διάφορες τεχνικές και να τις εφαρμόζουν για τη δημιουργία πρωτότυπων έργων,
- να εκφράζουν τα συναισθήματά τους μέσα από την Τέχνη,
- να καλλιεργήσουν τη δημιουργικότητα και να κινητοποιήσουν τη φαντασία τους,
- να αναπτύξουν κοινωνικές, επικοινωνιακές και συνεργατικές ικανότητες μέσα από την αξιοποίηση των ΤΠΕ.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Α΄ ΣΤΑΔΙΟ

Το πρώτο στάδιο περιλάμβανε την προετοιμασία του χρονοδιαγράμματος από τους συνεργαζόμενους εκπαιδευτικούς, τη γνωριμία των σχολείων καθώς και την προετοιμασία κάθε τάξης για την εκπόνηση του προγράμματος.

Αναλυτικότερα, σε αυτό το στάδιο ετοιμάστηκε η ψηφιακή βαλίτσα, το εκπαιδευτικό υλικό που θα περιείχε και ο τρόπος που θα παρουσιάζονταν στους μαθητές. Το χρονοδιάγραμμα που ετοιμάστηκε αφορούσε τις δραστηριότητες 7 μηνών, όση ήταν και η διάρκεια του προγράμματος. Συγκεκριμένα, ο πρώτος μήνας ήταν αφιερωμένος στην γνωριμία των σχολείων εταίρων, ενώ για τους υπόλοιπους είχε δοθεί εικαστικό υλικό προς επεξεργασία. Παράλληλα, επελέγη μια βαλίτσα παλαιού τύπου καθώς και μια κούκλα κουκλοθέατρου, η οποία θα είχε τον ρόλο να ανοίγει τη βαλίτσα και να παρουσιάζει το περιεχόμενό της. Το μέσο με το οποίο θα ενημερώνονταν οι μαθητές για το περιεχόμενο της βαλίτσας, ήταν ένα βίντεο που θα μπορούσαν να δουν σε μια καθορισμένη ημέρα. Η βαλίτσα θα άνοιγε ταυτόχρονα σε όλα τα σχολεία, προκειμένου να υπάρχει τόσο το στοιχείο της έκπληξης για τα παιδιά, όσο και η παράλληλη δράση στα πλαίσια της συνεργατικότητας. Το περιεχόμενό της ήταν διαφορετικό κάθε μήνα και οι μαθητές καλούνταν να το αξιοποιήσουν σε εικαστικές δραστηριότητες με όποιον τρόπο αυτοί επιθυμούσαν.

Ακολούθησε η γνωριμία των σχολείων, αξιοποιώντας το ημερολόγιο δραστηριοτήτων του Twinspace. Σε αυτό το αρχικό στάδιο, ο ρόλος των εκπαιδευτικών ήταν υποστηρικτικός, προκειμένου να γνωρίσουν τα παιδιά τη φιλοσοφία και τον τρόπο λειτουργίας του προγράμματος και παράλληλα να εξοικειωθούν με την χρήση των νέων τεχνολογιών.

Αναλυτικότερα:

- Το κάθε σχολείο ανήρτησε γράμματα γνωριμίας, στα οποία αναφέρονταν τα ονόματα των παιδιών καθώς και των νηπιαγωγών τους. Αυτό που χαρακτήριζε τα γράμματα γνωριμίας ήταν ο αυθορμητισμός και ο ενθουσιασμός παιδιών και εκπαιδευτικών. Ο τρόπος που ήταν γραμμένο το πρώτο γράμμα διέφερε από σχολείο σε σχολείο, καθώς κάποια σχολεία δημιούργησαν μια απλή επιστολή γνωριμίας, κάποια μια μορφή ποιήματος και άλλοι μια περιγραφή χαρακτήρων.

- Όσοι επιθυμούσαν, ανάρτησαν ομαδικές φωτογραφίες ή βίντεο περιγραφής του νηπιαγωγείου τους καθώς και ομαδικές εργασίες αφιερωμένες στους νέους φίλους. Πριν την ανάρτηση φωτογραφιών και βίντεο είχε προηγηθεί συμβόλαιο μεταξύ των εταίρων του προγράμματος για την διασφάλιση των προσωπικών δεδομένων των παιδιών και η εξασφάλιση έγγραφης άδειας από τους γονείς τους.

- Δημιουργήθηκε το λογότυπο του eTwinning προγράμματος και κάθε σχολείο αφιέρωσε κάποια γωνιά μέσα στην αίθουσα που θα συγκέντρωνε ότι αφορούσε το πρόγραμμα και την εξέλιξη του. Στον ίδιο χώρο υπήρχε και ο ανάλογος χάρτης, πάνω στον οποίο τα παιδιά θα σημείωναν τις τοποθεσίες των σχολείων εταίρων, προκειμένου να αντιληφθούν την απόσταση, και να κατανοήσουν την δυνατότητα επικοινωνίας με ψηφιακό τρόπο.

Μετά από την πρώτη γνωριμία, πριν ακόμη ανοίξει η πρώτη βαλίτσα, ακολούθησαν συνομιλίες, μέσω του Twinspace και δημιουργία συνεργατικής ζωγραφικής μέσω των εργαλείων twiddla ή colorillo, και μέσω αυτών τα νήπια με ενθουσιασμό έμαθαν να συνδημιουργούν.

Β΄ ΣΤΑΔΙΟ

Κάθε δύο εβδομάδες κάθε σχολείο-συνεργάτης συνδεόταν στην πλατφόρμα του eTwinning προκειμένου να δει ένα βίντεο με τη βαλίτσα και την κούκλα που θα αποκάλυπτε τα υλικά με τα οποία θα δούλευαν οι μαθητές. Ο τρόπος που αποκαλύπτονταν κάθε φορά τα υλικά ήταν ευφάνταστος και αποσκοπούσε στο να ενεργοποιήσει το ενδιαφέρον και την περιέργεια των παιδιών, ώστε να δημιουργήσουν πρωτότυπα έργα και να εμπλουτίσουν την αισθητική και εικαστική εμπειρία τους μέσα από την αλληλεπίδραση και τον πειραματισμό με τα διάφορα υλικά. Τα προτεινόμενα υλικά-ερεθίσματα σε κάθε φάση του έργου ήταν συνήθως από ένα έως τρία και δινόταν η δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να επιλέξουν με

ποιο ή ποια από αυτά θα ασχολούνταν, χωρίς κάποιο περιορισμό στον βαθμό ενασχόλησης τους με αυτά ή στην ποσότητα των παραγόμενων εικαστικών δημιουργιών. Πιο συγκεκριμένα, οι επιλογές υλικών που είχαν οι εκπαιδευτικοί σε κάθε στάδιο του έργου ήταν: πηλός/γύψος, μαρκαδόροι/ξύλομπογιές, τέμπερες/δακτυλομπογιές, λαδοπαστέλ/κηρομπογιές/κιμωλία, ανακυκλώσιμα υλικά, κάρβουνο/νερομπογιές, κορδέλες/σκοινιά/κορδόνια, εφημερίδες/περιοδικά.

Όσον αφορά στις εικαστικές δημιουργίες που προέκυπταν από την ενασχόληση με κάθε υλικό, αυτές αναρτιούνταν ξεχωριστά από κάθε σχολείο σε υποσέλιδο που είχε δημιουργήσει για αυτόν τον σκοπό. Ειδικότερα, κάθε εκπαιδευτικός αναρτούσε στο υποσέλιδο του τμήματος του σχολείου του, στο οποίο ήταν υπεύθυνος, τις δημιουργίες που είχαν φτιάξει οι μαθητές του δουλεύοντας ατομικά ή σε ομάδες εργασίας. Οι δημιουργίες αυτές συνήθως σχετίζονταν με τη θεματική ενότητα ή κάποιο καινοτόμο πρόγραμμα που επεξεργάζονταν οι μαθητές τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο ή μπορεί η επιλογή τους να ήταν ελεύθερη. Πολλές φορές οι εκπαιδευτικοί αναρτούσαν κάποιες από τις δημιουργίες των μαθητών τους στο ημερολόγιο δραστηριοτήτων του έργου στο Twinspace. Με αυτόν τον τρόπο οι εκπαιδευτικοί αντάλλασαν και μοιράζονταν την εμπειρία τους από την αλληλεπίδραση των μαθητών τους με κάθε υλικό που είχε επιλεγεί σύμφωνα με το χρονοδιάγραμμα δράσης. Επιπρόσθετα, σημαντική υπήρξε και η εξοικείωση των μαθητών με τα διάφορα πεδία του Twinspace (chat, ημερολόγιο δραστηριοτήτων) και με τα web 2 εργαλεία (δημιουργία padlet, video, power point, ebook).

Όσον αφορά στην επικοινωνία και αλληλεπίδραση των σχολείων-συνεργατών του έργου, αυτή υπήρξε ιδιαίτερα πλούσια και εποικοδομητική. Ειδικότερα, η επικοινωνία αυτή ανάμεσα στους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς των σχολείων που συμμετείχαν στο έργο περιείχε ποικίλες παραμέτρους όπως:

- Ανταλλαγή μηνυμάτων/ευχών/επιστολών μέσω ηλεκτρονικού και συμβατικού ταχυδρομείου.
- Ανταλλαγές παιχνιδιών που δημιουργήθηκαν στον υπολογιστή (learningapps,slideboom) αλλά και απτών παιχνιδιών που δημιουργήθηκαν από τα παιδιά (φιδάκι, παιχνίδια με ανακυκλώσιμα υλικά).
- Συνεργατική ζωγραφική στον υπολογιστή μέσω των εφαρμογών colorillo και twiddla και κολλάζ σε χαρτόνι (γαϊτανάκι, κλόουν etw) που πήγε στα περισσότερα σχολεία μέσω συμβατικού ταχυδρομείου.
- Συνομιλίες των σχολείων μέσω του chat και του forum στο twinspace.
- Συμμετοχή με αναρτήσεις στο padlet και στο linoit για να δοθούν ευχές ή να γίνουν προτάσεις για την εύρεση λύσεων σε προβλήματα που είχαν προκύψει.
- Συμμετοχή σε ψηφοφορία για να αποφασιστεί το θέμα της συνεργατικής ζωγραφικής καθώς και για την αξιολόγηση του προγράμματος από τους συνεργάτες του έργου μέσω tricester.
- Συμμετοχή στη δημιουργία ebook που περιλάμβανε ενδεικτικές δημιουργίες από τα συνεργαζόμενα σχολεία.
- Απονομή κοινού αναμνηστικού διπλώματος στα παιδιά που συμμετείχαν στο πρόγραμμα.

Οι φωτογραφίες και τα βίντεο από τις δράσεις των σχολείων αναρτήθηκαν ξεχωριστά από κάθε σχολείο στη σελίδα του, καθώς λόγω του μεγάλου όγκου του υλικού που προέκυψε, το σύστημα δεν μπόρεσε να υποστηρίξει τη δημιουργία μιας κοινής σελίδας για όλους τους συμμετέχοντες.

Οι συνεργατικές δράσεις ανέδειξαν τη συμμετοχική διάσταση του έργου και συνέβαλλαν σημαντικά τόσο στην απόκτηση νέων εμπειριών όσο και στο συναισθηματικό δέσιμο των συμμετεχόντων (εκπαιδευτικών και μαθητών) από τα σχολεία-συνεργάτες. Συνεπώς, τα οφέλη της συμμετοχής σε ένα τέτοιο έργο υπήρξαν πολλαπλά και πολυδιάστατα, καθιστώντας όλους τους συμμετέχοντες κοινωνούς σε μια πολύ όμορφη και δημιουργική εμπειρία.

Γ΄ ΣΤΑΔΙΟ (ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ-ΔΙΑΧΥΣΗ)

Το τρίτο στάδιο υλοποίησης του έργου αφορούσε την παρουσίαση και τη διάχυση. Το κάθε μέλος-συνεργάτης, ανάλογα με τις ιδιαίτερες ανάγκες της τάξης του και το ιδιαίτερο πλαίσιο λειτουργίας του, επέλεξε τον αντίστοιχο τρόπο για να ανταποκριθεί στη συγκεκριμένη φάση του προγράμματος.

Κατά συνέπεια οι τρόποι παρουσίασης και διάχυσης του έργου ήταν ποικίλοι και περιλάμβαναν:

- συστηματική ενημέρωση και παρουσίαση των δράσεων του έργου στους γονείς των μαθητών, μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, κάθε φορά που ολοκληρωνόταν κάθε στάδιο
- παρουσίαση του συνόλου των δράσεων του έργου με την ολοκλήρωσή του, στους γονείς των μαθητών, στο πλαίσιο εκδηλώσεων που πραγματοποιήθηκαν σε φυσικό χώρο
 - πραγματοποίηση ψηφιακών παρουσιάσεων
 - παρουσίαση του έργου σε εκπαιδευτικούς και μαθητές δημοτικού σχολείου
 - πραγματοποίηση εκθέσεων με τα πρωτότυπα έργα των παιδιών
 - αναρτήσεις σε blogs και ιστοσελίδες εκπαιδευτικών και σχολείων, κοινωνικά δίκτυα
 - παρουσίαση του έργου στο 4ο Πανελλήνιο Συνέδριο eTwinning (Πάτρα, 2017)

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Μετά την ολοκλήρωση του έργου, ακολούθησε η αξιολόγηση του, σε διάφορα επίπεδα. Η αξιολόγηση πραγματοποιήθηκε σε επίπεδο εκπαιδευτικών, παιδιών αλλά και γονέων αφού είχε προηγηθεί ανταλλαγή απόψεων και επικοινωνία των συνεργατών στο forum για το συγκεκριμένο θέμα.

Αρχικά ζητήθηκε από τους συνεργάτες του έργου να ψηφίσουν τι τους άρεσε περισσότερο με τη βοήθεια του tricider. Όπως φάνηκε και στην ψηφοφορία οι συνεργατικές δράσεις, η δημιουργικότητα των παιδιών, οι ανταλλαγές ιδεών, τα παιχνίδια, η ποικιλία των υλικών, τα βίντεο των σχολείων αλλά και η μουσική της βαλίτσας και η κούκλα της παρουσίας βρέθηκαν στις πρώτες θέσεις των προτιμήσεων των συνεργατών του έργου.

Όσον αφορά την αξιολόγηση των παιδιών στα νηπιαγωγεία χρησιμοποιήθηκε ένα φύλλο αξιολόγησης (δημιουργία των ιδρυτών του έργου). Τα παιδιά των σχολείων καλούνταν το καθένα χωριστά να ζωγραφίσει τη βαλίτσα με τα υλικά που του άρεσε πιο πολύ, τη δράση που έκανε με τους φίλους του και την ξεχώρισε, μια κατασκευή ή μια ζωγραφιά που έκανε με υλικά από κάποια βαλίτσα και τα συναισθήματα που ένιωσε από τη συμμετοχή του σε ένα έργο eTwinning. Κάποια παιδιά έγραφαν μόνα τους ενώ στα περισσότερα φύλλα ανέλαβε η νηπιαγωγός να καταγράψει τις προτιμήσεις των παιδιών.

Τα νηπιαγωγεία χρησιμοποίησαν φωτογραφικό υλικό και διάφορες εφαρμογές όπως issuu, animoto, storyjumber, google form, joomag, για να παρουσιάσουν και να ομαδοποιήσουν τις απαντήσεις του σχολείου τους. Αξίζει να αναφέρουμε ότι τα συναισθήματα της χαράς, της ευτυχίας και του ενθουσιασμού ήταν έκδηλα σε όλα τα σχολεία.

Για την αξιολόγηση των γονιών χρησιμοποιήθηκε ένα φύλλο αξιολόγησης με 9 ερωτήσεις. Στα νηπιαγωγεία που χρησιμοποιήθηκε οι γονείς αξιολόγησαν θετικά τη συμμετοχή του παιδιού τους σε έργα eTwinning και η συντριπτική πλειοψηφία τους επιθυμεί τη συμμετοχή του και σε μελλοντικά έργα αλλά και μεγαλύτερη εμπλοκή τους στο συγκεκριμένο έργο.

Κάνοντας την τελική αξιολόγηση του έργου θα λέγαμε ότι το έργο ανταποκρίθηκε στα ενδιαφέροντα των παιδιών, συγκίνησε και ταξίδεψε τα παιδιά, τους εκπαιδευτικούς και τους γονείς μέσα από τις τελικές παρουσιάσεις του έργου. Τα παιδιά πειραματίστηκαν με τα υλικά, καλλιέργησαν δεξιότητες και στάσεις με σύγχρονους τρόπους και μεθόδους με τη βοήθεια της τεχνολογίας, δημιούργησαν κοινά έργα αλλά και έργα εντός σχολείου τα οποία μοιράστηκαν με τα παιδιά όλων των σχολείων. Ωφελήθηκαν σε πολλαπλά επίπεδα π.χ. στο γνωστικό, γλωσσικό, συναισθηματικό και κοινωνικό.

Το έργο τέλος βοήθησε εκπαιδευτικούς και παιδιά να αποκτήσουν δεξιότητες ψηφιακού εγγραμματος αλλά και τα σχολεία να εμπλακούν σε συνεργασίες και σύγχρονες μορφές διδασκαλίας.

ΣΥΖΗΤΗΣΗ-ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ

Η διεξαγωγή του έργου αυτού ξεκίνησε λαμβάνοντας υπόψη ότι η συμμετοχή των παιδιών σε έργα eTwinning δίνει τη δυνατότητα να ανταλλάξουν και να μοιραστούν ιδέες και εμπειρίες, να συνεργαστούν και να διευρύνουν τους ορίζοντές τους. Στο συγκεκριμένο έργο τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με διάφορα υλικά, κινητοποίησαν τη φαντασία τους και δημιούργησαν πρωτότυπα έργα. Η ενεργοποίηση της φαντασίας και της δημιουργικότητας τους επιτεύχθηκε με το άνοιγμα της ψηφιακής βαλίτσας, η οποία αποτέλεσε και την παιδαγωγική καινοτομία του έργου.

Τα παιδιά έρχονταν σε επαφή με ποικίλα υλικά ανακαλύπτοντάς τα με το άνοιγμα της ψηφιακής βαλίτσας. Η κούκλα της βαλίτσας με πρωτότυπο τρόπο, όπως με κάποιο αίνιγμα ή κρυμμένη πίσω από το υλικό ενθάρρυνε τα παιδιά να διατυπώσουν προβλέψεις και υποθέσεις με βάση τα δεδομένα που τους παρουσιάζονταν, αιτιολογώντας με επιχειρήματα την άποψή τους. Ο ενθουσιασμός των παιδιών ήταν μεγάλος και κρατούσε αμείωτο το ενδιαφέρον τους. Τα υλικά που εναλλάσσονταν ανά τακτά χρονικά διαστήματα, έδιναν την ευκαιρία να χρησιμοποιηθούν ποικίλες σύγχρονες παιδαγωγικές μέθοδοι όπως συνεργατική, βιωματική, διερευνητική, της ανακάλυψης και επίλυσης προβλημάτων.

Το συγκεκριμένο έργο ενσωματώθηκε τόσο στο Αναλυτικό πρόγραμμα όσο και στα προγράμματα που δουλεύονταν σε κάθε νηπιαγωγείο. Βασικός πυρήνας του ήταν τα εικαστικά, όμως αναπτύχθηκαν και άλλες δεξιότητες των παιδιών σχετικές με τα ΤΠΕ, τη δημιουργία και έκφραση, τα μαθηματικά, και με τον προφορικό και γραπτό λόγο.

Σε όλη τη διάρκεια του έργου ήταν δυναμική η υποστήριξη των ΤΠΕ. Τα παιδιά έμαθαν την χρήση του υπολογιστή και με το ξεκίνημα του έργου ήρθαν σε επαφή με το χώρο συνεργασίας τους με τα υπόλοιπα μέλη του, το Twinspace, παρατηρώντας το πώς είναι δομημένο. Χρησιμοποιήθηκαν καινούργια εργαλεία των ΤΠΕ, τα οποία ανταποκρίνονταν τόσο στην υλοποίηση των στόχων του έργου όσο και στην ηλικία των παιδιών. Σημαντικός παράγοντας για την υλοποίηση του έργου αποτέλεσε η επικοινωνία μεταξύ των μελών η οποία γινόταν τόσο με τα μέσα που παρείχε το Twinspace αλλά και με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Αναπτύχθηκαν συνεργατικές δράσεις που απαιτούσαν τη συμβολή των μελών για την ολοκλήρωσή τους και προήγαγαν την επικοινωνία, με στόχο τη δημιουργία παραγώγων και τελικών προϊόντων με την ισότιμη συμμετοχή όλων των μελών.

Από τα αποτελέσματα των φύλλων αξιολόγησης που δόθηκαν στα παιδιά φαίνεται ότι αισθάνθηκαν χαρούμενα με την συμμετοχή τους στο έργο, γιατί γνώρισαν καινούργιους φίλους, επικοινωνήσαν μαζί τους και συνεργάστηκαν με ένα τρόπο διαφορετικό, με την βοήθεια των ΤΠΕ. Ανέπτυξαν την φαντασία τους καλλιέργησαν την δημιουργικότητα τους παράγοντας πρωτότυπα έργα χρησιμοποιώντας ποικίλα υλικά και τεχνικές. Ανέπτυξαν την κριτική τους σκέψη και ενισχύθηκε η αυτοεκτίμησή τους. Οι γονείς μόνο θετικά σχόλια είχαν να πουν για το έργο απαντώντας σε ερωτηματολόγιο που τους δόθηκε. Θεώρησαν ότι ανταποκρίνονταν στα ενδιαφέροντα των παιδιών τους, τα βοήθησε να αναπτύξουν περισσότερες δεξιότητες επικοινωνίας, ενίσχυσε την δημιουργικότητα τους και απέκτησαν αρκετή ευχέρεια στην χρήση της τεχνολογίας. Για τους εκπαιδευτικούς - όπως φάνηκε και από την αξιολόγηση - ήταν ένα έργο μέσα από το οποίο δόθηκε η ευκαιρία για ανταλλαγή ιδεών και εμπειριών από απόσταση, απόκτηση νέων γνώσεων για τεχνικές έκφρασης και νέα εργαλεία, ανάπτυξη της δημιουργικότητας και των συνεργατικών δεξιοτήτων. Τέλος, το σύνολο των εκπαιδευτικών συνεργατών κατέληξε στη διαπίστωση ότι μέσα από ένα έργο eTwinning βελτιώνεται η ποιότητα της διδασκαλίας και οι δράσεις που υλοποιούνται θα πρέπει να γίνονται γνωστές στην εκπαιδευτική κοινότητα.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Βοσνιάδου, Σ. (2006). *Παιδιά, Σχολεία και Υπολογιστές*. Αθήνα: Gutenberg.
- Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π. & Μπασαγιάννη, Ε. (2006). *Οδηγός Νηπιαγωγού. Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί, Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Π.Ι.
- Ματσαγγούρας, Η. (2001). *Στρατηγικές Διδασκαλίας. Η κριτική σκέψη στη Διδακτική Πράξη, Θεωρία και Πράξη της Διδασκαλίας*. Αθήνα: Gutenberg.

- Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, (2011). *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό: Τόμος Α': Γενικό Μέρος & Τόμος Β: Ειδικό Μέρος ΠΕ 60 Νηπιαγωγοί*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Ντολιοπούλου, Ε. (2005). *Σύγχρονα προγράμματα για παιδιά προσχολικής ηλικίας*. Αθήνα: Τυπωθήτω – Γιώργος Δαρδανός
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). *Νέο Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου*, Αθήνα. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο <http://ebooks.edu.gr/new/ps.php>
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2001). *Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας*. Αθήνα: Εκδόσεις Ράπτη.
- ΥΠ.Ε.Π.Θ., (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Σπουδών Προγραμμάτων Σπουδών και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών. Για την Υποχρεωτική Εκπαίδευση, τομ. Α' (Φ.Ε.Κ. τεύχος Β' αρ. φύλλου 303/13-03-03) & Β' (Φ.Ε.Κ. τεύχος Β' αρ. φύλλου 304/13-03-03)*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- ΥΠΕΠΘ-ΠΙ (2012). *Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*.
- Χρυσοφίδης, Κ. (2000). *Βιωματική – επικοινωνιακή διδασκαλία. Η εισαγωγή της μεθόδου Project στο σχολείο*. Αθήνα: Gutenberg.
- Clemens, D.H., Nastasi, B.K., & Swaminathan (1993). *Young children and computers: Crossroads and directions from research*, *Young children*, 48 (2), 56-64.
- European Commission, (2007). *Impact of the Comenius School Partnerships on the participant schools*. Germany: Kassel
- Siraj – Blatchford, J. & Whitebread, D. (2003). *Supporting Information and communications Technology in the Early Years*, Series: Supporting Early Learning, V. Hurst & J. Joseph (series editors), Open University Press.

Εθνικό eTwinning Project: “χρωματοπιτσίλισματα-ιστοριοδημιουργήματα”

Παπαευθυμίου Αικατερίνη¹, Γιαννίκη Μαρία²

¹ ΠΕ 60 Νηπιαγωγός στο 8^ο Νηπιαγωγείο Πύργου (5^ο Νηπιαγωγείο Πύργου την περίοδο που υλοποιήθηκε το πρόγραμμα) kpapaethimiou@gmail.com

² ΠΕ60 Νηπιαγωγός στο 2^ο Νηπιαγωγείο Χρυσούπολης Καβάλας (1^ο Νηπιαγωγείο Χρυσούπολης Καβάλας την περίοδο που υλοποιήθηκε το πρόγραμμα) margan954@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η συνεχής ανάπτυξη των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) έχουν επηρεάσει τις εκπαιδευτικές πρακτικές των χωρών και τον τρόπο επικοινωνίας, συνεργασίας και αλληλεπίδρασης μεταξύ των εκπαιδευτικών τους και μαθητών τους, δημιουργώντας δίκτυα σχολείων που συμμετέχουν στην κοινότητα για τα σχολεία στην Ευρώπη, eTwinning. Η παρούσα εργασία παρουσιάζει το εθνικό πρόγραμμα eTwinning: «χρωμοπιτσίλισματα-ιστοριοδημιουργήματα» που υλοποιήθηκε την σχολική χρονιά 2015-16 και βραβεύτηκε με Εθνική Ετικέτα ποιότητας και στα δύο νηπιαγωγεία που συμμετείχαν, τον Φεβρουάριο του 2017. Στο έργο συμμετείχαν 2 νηπιαγωγεία από την Ελλάδα και συγκεκριμένα το 5^ο νηπιαγωγείο Πύργου και το 1^ο νηπιαγωγείο Χρυσούπολης. Στόχος του έργου ήταν τα παιδιά μέσα από ποικίλες δραστηριότητες να συνεργαστούν και να αλληλεπιδράσουν, έτσι ώστε να γίνουν συνοδοιπόροι σε ένα μαγικό ταξίδι δημιουργίας έργων τέχνης και συγγραφής ιστοριών, που θα απορρέουν από τα ίδια έργα τέχνης που θα δημιουργήσουν μαζί τα δύο νηπιαγωγεία.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: eTwinning, τέχνη, δημιουργική γραφή

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το eTwinning είναι μια Ευρωπαϊκή δράση μέσω της οποίας σχολεία από διαφορετικές Ευρωπαϊκές χώρες, κάνοντας χρήση εργαλείων Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ), συνεργάζονται ώστε να αποκομίσουν παιδαγωγικά, κοινωνικά και πολιτισμικά οφέλη. Η δράση eTwinning δίνει στα σχολεία την ευκαιρία να μάθουν μαζί, να μοιραστούν τις απόψεις τους και να δημιουργήσουν καινούργιες φιλίες. Το National eTwinning αφορά τη συνεργασία διαφορετικών σχολείων από την Ελλάδα (eTwinning η Κοινότητα των Σχολείων της Ευρώπης). Σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2002), σκοπός της εισαγωγής της πληροφορικής στο Νηπιαγωγείο είναι να εξοικειωθούν τα παιδιά με τις απλές βασικές λειτουργίες του Υπολογιστή και να έλθουν σε μια πρώτη επαφή με διάφορες χρήσεις του, ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας καθώς και ως εργαλείου ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης στο πλαίσιο των καθημερινών τους δραστηριοτήτων. Οι μαθητές, με την υποστήριξη της εκπαιδευτικού, στο πλαίσιο καθημερινών σχολικών δραστηριοτήτων έρχονται σε επαφή, γνωρίζουν, εξοικειώνονται και κατανοούν βασικές λειτουργίες των ΤΠΕ με στόχο α) την αναζήτηση, την οργάνωση, τη διαχείριση και την παραγωγή πληροφορίας σε πολλαπλές μορφές, την ανάπτυξη των ιδεών και την προσωπική έκφραση και δημιουργία, β) την επικοινωνία και την συνεργασία, γ) τη διερεύνηση, τον πειραματισμό, την ανακάλυψη και την επίλυση προβλημάτων σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα και δ) την κατανόηση του ρόλου των ψηφιακών τεχνολογιών στην σύγχρονη κοινωνία και τον πολιτισμό (Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση 2007). Η χρήση ΤΠΕ διευκολύνει τους

μαθητές να επικοινωνούν, να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν, καταργώντας τα φυσικά όρια της τάξης ενώ η μάθηση γίνεται αμφίδρομη και διασκεδαστική.

Το eTwinning project «χρωμοπιτσιλίσματα-ιστοριοδημιουργήματα» που υλοποιήθηκε την σχολική χρονιά 2015-16 με τη συνεργασία 2 τάξεων νηπιαγωγείου από την Ελλάδα, με τη συμμετοχή 3 εκπαιδευτικών και 37 παιδιών ηλικίας 4-6ετών. Επιδιώχτηκε να αναπτυχθεί η καλλιτεχνική έκφραση, η φαντασία, η δημιουργικότητα των μαθητών, η εξοικείωση τους με ποικίλα υλικά, η γνωριμία με έργα τέχνης. Τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με τη λογοτεχνία, καλλιέργησαν δεξιότητες γραπτού λόγου και ψηφιακού γραμματισμού, επικοινωνήσαν και να συνεργάστηκαν με χρήση Τ.Π.Ε. Παραγόμενο αποτέλεσμα της συνεργασίας ήταν δυο έργα τέχνης, δυο ιστορίες και η μετατροπή τους σε e-book αυτών. Κατά τη διάρκεια υλοποίησης του έργου χρησιμοποιήθηκαν σύγχρονες και ασύγχρονες μορφές επικοινωνίας μεταξύ των σχολείων συνεργατών. Η αρχική συνεννόηση για την οργάνωση λεπτομερειών και την επίλυση διαδικαστικών θεμάτων έγινε με μια skype συνάντηση μεταξύ των διαχειριστών του έργου. Στη συνέχεια και καθ' όλη τη διάρκεια του έργου οι συνεργάτες επικοινωνούσαν μέσω των δυνατοτήτων που παρείχε το TwinSpace, το Ημερολόγιο δραστηριοτήτων του έργου, τον πίνακα ανακοινώσεων εκπαιδευτικών, με mailbox-Twinmail, με τη φόρτωση αρχείων στα Υλικά (εικόνες-βίντεο-αρχεία) στους χώρους ανάρτησης του παραγόμενου έργου που ήταν κυρίως η πλατφόρμα του TwinSpace και με αναρτήσεις δραστηριοτήτων του έργου στα προσωπικά blog των διαχειριστών του έργου. Εκτός από τα παραπάνω χρησιμοποιήθηκαν τα προσωπικά mail των εκπαιδευτικών, διαμοιράστηκαν αρχεία μέσω google drive, πραγματοποιήθηκαν Chat και βιντεοκλήσεις (μέσω facebook). Επίσης με άμεση επικοινωνία, μέσω τηλεφώνου συζητήθηκαν ζητήματα που απαιτούσαν άμεση λύση (Καμπανά, Κορδερά, κ.α., 2014-15).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΡΓΟΥ

Στο έργο συμμετείχαν δύο νηπιαγωγεία. Έγιναν συνοδοιπόροι σε ένα ταξίδι δημιουργίας έργων τέχνης και συγγραφής ιστοριών που απορρέανε από τα ίδια έργα τέχνης. Με ερέθισμα τα θερμά χρώματα δημιουργήθηκε από το πρώτο νηπιαγωγείο ένα ημιτελές έργο και στάλθηκε στο δεύτερο νηπιαγωγείο με ένα αίνιγμα και κάποιο στοιχείο. Το δεύτερο νηπιαγωγείο αξιοποιώντας τα στοιχεία, ολοκλήρωσε το έργο. Ακολούθησε η δημιουργία μιας ιστορίας και από τα δύο νηπιαγωγεία, που απέρρεε από το θέμα του πίνακα. Η ίδια διαδικασία επαναλήφθηκε αντίστροφα και με ερέθισμα τα ψυχρά χρώματα. Το έργο ήταν συμβατό με τις βασικές αρχές που διέπουν το Αναλυτικό Πρόγραμμα του νηπιαγωγείου και τη φιλοσοφία του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ 2003), αναπτύσσοντας διαθεματικές δραστηριότητες που έχουν νόημα για το παιδί και αποσκοπούν στην ενοποίηση της γνώσης, την καλλιέργεια δεξιοτήτων, την ενεργό συμμετοχή και τη δημιουργική του έκφραση. Όλα αυτά επιτυγχάνονται μέσα από την ενσωμάτωση της τεχνολογίας, ως ένα εργαλείο έρευνας, ανακάλυψης και δημιουργίας, συμβαδίζοντας με τις σύγχρονες κοινωνικές απαιτήσεις. Οι διδακτικές μέθοδοι και τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν ήταν οι εξής: Project, ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, βιωματική μάθηση, καταγισμός ιδεών, ερωτήσεις- απαντήσεις, αφήγηση, περιγραφή, συζήτηση, επίλυση προβλήματος, λήψη αποφάσεων, επίδειξη από τη νηπιαγωγό, καθοδηγούμενη ανακάλυψη, διερεύνηση, πειραματισμό, καταγραφή, παιχνίδια ρόλων, ζωγραφική, κολάζ, χρήση τεχνολογίας. Η νηπιαγωγός δημιούργησε τις κατάλληλες συνθήκες, οργάνωσε όλη τη διαδικασία, συντόνισε, εμπύχωσε και καθοδήγησε τα παιδιά, όπου αυτό χρειάζεται, εξασφαλίζοντας τη συμμετοχή τους και προσπάθησε να προκαλέσει συζήτηση και αλληλεπίδραση μεταξύ των ομάδων.

Για την γνωριμία των σχολείων συνεργατών οργανώθηκε τηλεδιάσκεψη, με τη χρήση skype, δημιουργήθηκαν video γνωριμίας και αναρτήθηκαν στην πλατφόρμα του TwinSpace, σε on-

line λογισμικά (glogster, genial.ly) και στα προσωπικά blog των διαχειριστών του έργου. Χρησιμοποιήθηκε το ταχυδρομείο, για την ανταλλαγή των έργων τέχνης που δημιουργήθηκαν, των γρίφων, των φωτογραφιών γνωριμίας και των χριστουγεννιάτικων πακέτων που ανταλλάχθηκαν με κάρτες και δωράκια. Διαμοιράστηκαν αρχεία μέσω google drive, για τις ανάγκες της συγγραφής των ιστοριών. Οι ιστορίες έγιναν e-book στο issuu και στο Voice Thread πραγματοποιήθηκε η ψηφιακή τους αφήγηση. Αξιοποιήθηκαν on-line λογισμικά (τοίχοι όπως lino-it, padlet) για την ανταλλαγή χριστουγεννιάτικων και πασχαλιάτικων ευχών. Έπαιξαν online κοινά παιχνίδια και ψήφισαν (on-line) για τους τίτλους των ιστοριών που δημιουργήθηκαν. Δημιουργήθηκε ζωντανή εκδήλωση μέσω eTwinning Live χρησιμοποιώντας το Adobe Connect, (για την ανταλλαγή πασχαλιάτικων ευχών). Όλες οι δραστηριότητες του έργου εξακτινώνονται σε ολόκληρο το φάσμα του Προγράμματος Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (Παιδί και Γλώσσα –Μαθηματικά - Δημιουργία και Έκφραση- Περιβάλλον- Τ.Π.Ε) προάγοντας την ολόπλευρη σωματική, συναισθηματική, νοηματική, κοινωνική, ανάπτυξη του παιδιού. Το έργο παρουσιάστηκε στην σχολική κοινότητα και τους γονείς, στον τοπικό τύπο, σε blog και ιστοσελίδες και σε επιμορφωτική ημερίδα σε επίπεδο νομού. Το παραγόμενο αποτέλεσμα του έργου και όλη η πορεία του, παρουσιάζονται στην πλατφόρμα του twinspace στον σύνδεσμο: <https://twinspace.etwinning.net/13123/home>

ΒΑΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΕΡΓΟΥ

- Ανάπτυξη καλλιτεχνικής έκφρασης, φαντασίας και δημιουργικότητας με τον πειραματισμό, την επινόηση διάφορων τεχνικών και την εξοικείωση ποικίλων υλικών.
- Επαφή και εξοικείωση με έργα τέχνης και τεχντροπίες.
- Επαφή με την λογοτεχνία, βελτίωση και εμπλουτισμός προφορικού λόγου, σύνθεση προφορικού λόγου με τον γραπτό λόγο.
- Καλλιέργεια δεξιοτήτων γραπτού λόγου μέσα από τη χρήση ΤΠΕ.
- Ανάπτυξη συγγραφικών δεξιοτήτων.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας και εμπλοκή σε συνεργατικές δραστηριότητες με τη χρήση εργαλείων web 2 μέσω eTwinning.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΓΟΥ eTwinning «χρωματοπιτσιλίσματα-ιστοριοδημιουργήματα»

Οι εκπαιδευτικοί-συνεργάτες γνωρίστηκαν μέσω διαδικτύου, επικοινωνήσαν τηλεφωνικά και συμφώνησαν να υλοποιήσουν ένα κοινό πρόγραμμα eTwinning που θα αφορούσε την δημιουργία δύο έργων τέχνης βασισμένη στα θεرمά και τα ψυχρά χρώματα αντίστοιχα και τη συγγραφή δύο ιστοριών που θα απορρέανε από τα έργα τέχνης, σε συνεργατική βάση. Με μια Skype συνάντηση, μεταξύ των συνεργατών, συζητήθηκε ο προγραμματισμός, και η οργάνωση, δράσεων του έργου. Συμφωνήθηκε δε ότι έπρεπε να κατανεμηθούν οι αρμοδιότητες μεταξύ τους για την εύρυθμη εξέλιξη του προγράμματος ανταλλάσσοντας ιδέες και διαμορφώνοντας το πλαίσιο δουλειάς.

Σε πρώτη φάση πραγματοποιήθηκαν ποικίλες δραστηριότητες για τη γνωριμία των παιδιών με τον κόσμο του eTwinning. Πραγματοποιήθηκε αναζήτηση στο διαδίκτυο και επισκεφτήκαμε την επίσημη σελίδα του eTwinning, ώστε τα παιδιά να γνωρίσουν το λογότυπο και το περιβάλλον του (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/67939>).

Ακολούθησε η γνωριμία μεταξύ των παιδιών με σύνδεση μέσω skype, με ανάρτηση φωτογραφιών στο twinspace, με βίντεο γνωριμίας και με τη δημιουργία ενεργής αφίσας στο thinglink στο χάρτη των συνεργαζόμενων νηπιαγωγείων. Καθώς και γνωριμία με τον τόπο τους με τη βοήθεια του Google Earth και Google Earth Maps (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/67304>).

Οι δράσεις μας: Όλες οι δραστηριότητες είχαν στόχο να μνήσουν τα παιδιά στην ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας, τους προσέφεραν τη δυνατότητα να επικοινωνήσουν

να συνεργαστούν, να αναπτύξουν τη φαντασία τους και την αυτοεκτίμησή τους, να διατυπώσουν υποθέσεις, να αναθεωρήσουν, να πειραματιστούν, να επιλύσουν προβλήματα, να διευρύνουν το μυαλό τους, και να ενεργοποιήσουν τη σκέψη τους. Οι συνεργατικές δράσεις ήταν οι παρακάτω:

Δημιουργία λογότυπου: Προκειμένου να δημιουργηθεί το λογότυπο του έργου, πραγματοποιήθηκαν συνεργατικές δράσεις. Χωρίστηκε ο τίτλος του έργου σε δύο μέρη και το κάθε νηπιαγωγείο ανέλαβε από ένα μέρος, με το πρόγραμμα επεξεργασίας φωτογραφιών, piZap, έγινε η σύνθεση των στοιχείων (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/73001>) (Εικόνα 1).



Εικόνα 1: η σύνθεση του λογότυπου του έργου

Δημιουργία του πρώτου έργου-πίνακα: Από το νηπιαγωγείο Χρυσούπολης δημιουργήθηκε, σε ημιτελή μορφή, με βάση τα θερμά χρώματα, ο πρώτος πίνακας και στάλθηκε ταχυδρομικώς στο νηπιαγωγείο Πύργου με έναν γρίφο και ένα στοιχείο. Το συνεργαζόμενο νηπιαγωγείο καλούνταν να λύσει τον γρίφο και να αξιοποιήσει το στοιχείο προκειμένου να ολοκληρώσει τον πίνακα (εικόνα 2). Κατά την ανάπτυξη των καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων η εκπαιδευτικός προσπαθεί να «προσφέρει στα παιδιά ερεθίσματα που κεντρίζουν τη φαντασία τους και τη διάθεσή τους για δημιουργία, ενώ παράλληλα τους παρουσιάζει άγνωστες τεχνικές και πρωτότυπα υλικά που τους προσφέρουν νέες εκφραστικές δυνατότητες» (Βαφέα, 2002, Δαφέρμου, κ.α., 2006). Πριν την έναρξη του έργου αλλά και κατά τη διάρκεια του, μέσα από την ανάπτυξη των θεματικών, τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με έργα τέχνης και τεχνοτροπίες, προκειμένου να διευκολυνθεί η επεξεργασία και η ολοκλήρωση των δικών τους έργων τέχνης. Αξιοποιήθηκαν επίσης ποικίλες τεχνικές προσελκύνοντας το ενδιαφέρον των μαθητών για τις τέχνες, οι οποίες είναι διαθέσιμες στους ακόλουθους συνδέσμους: <https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/67424> <https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/73109>



Εικόνα 2: ο πρώτος πίνακας

Ο πρώτος πίνακας πλαισιώθηκε, με on-line παιχνίδια (στο Jigsaw), με τη δημιουργία φύλλων εργασίας και έγινε φωτοτυπία με το πρόγραμμα, gimp. Έπειτα επεξεργάστηκε με το πρόγραμμα ζωγραφικής tuxpaint.

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/75325>

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/93488>

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/74360>).

Συγγραφή της πρώτης ιστορίας: Πριν την έναρξη του έργου αλλά και κατά τη διάρκεια του, μέσα από την ανάπτυξη των θεματικών, τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με την λογοτεχνία, προκειμένου να διευκολυνθεί η επεξεργασία και η ολοκλήρωση των δικών τους ιστοριών που θα απέρρεαν από τα έργα τέχνης, τα οποία θα συνδημιουργούνταν στα πλαίσια του έργου. Συγκεκριμένα στον τομέα της "αγωγής του λόγου" και σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου τα παιδιά θα έρθουν σε επαφή με παραμύθια και έμμετρα κείμενα

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/67432>).

Αφού αναπτύχθηκαν και κατανοήθηκαν τα δομικά στοιχεία ενός παραμυθιού για την παραγωγή γραπτού λόγου, προχωρήσαμε στη συγγραφή μιας ενδεικτικής ιστορίας

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/90678>

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/90679>).

Λαμβάνοντας υπ όψιν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία των παιδιών, καθώς και τις πρότερες εμπειρίες τους και γνώσεις, που κατακτήθηκαν με παιγνιώδη τρόπο, κατά την επαφή τους με τη λογοτεχνία (παραμύθια και έμμετρα κείμενα), εκφράστηκαν σκέψεις και συναισθήματα και οδηγήθηκαν, στη δημιουργική γραφή. Απελευθερώθηκαν οι σκέψεις τους και τα συναισθήματα, ξύπνησε η δημιουργική τους διάθεση, που οδήγησε στη συγγραφή και εικονογράφηση της πρώτης συνεργατικής ιστορίας, που απέρρεε από τον πρώτο πίνακα. Η δημιουργική γραφή, σύμφωνα με τον Parnes (1963), είναι μια διαδικασία σκέψης και ανταπόκρισης, που σχετίζεται με τις προηγούμενες εμπειρίες, με την ανταπόκριση στα διάφορα ερεθίσματα (αντικείμενα, σύμβολα, ιδέες, άνθρωποι, καταστάσεις) και γενικά καταλήγει σε ένα τουλάχιστον μοναδικό συνδυασμό. Το γράψιμο είναι μια μορφή της προσωπικής ελευθερίας. Η συγγραφή δεν είναι μοναχική διαδικασία, αλλά μια συλλογική προσπάθεια που εξελίσσεται και μετασχηματίζεται συνεχώς (Πασσιά Α., Μανδηλαράς Φ., 2000). Στο πεδίο της προσωπικής και συναισθηματικής ανάπτυξης των παιδιών και των εφήβων, έχει αναγνωριστεί ως ένα πολύ δυνατό εργαλείο για την αύξηση της αυτοπεποίθησης και της αυτό-επίγνωσης. Όπως και με άλλες μορφές τέχνης, η δημιουργική γραφή είναι διασκεδαστική, περιέχει πολλές από τις δεξιότητες που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι, όπως η φαντασία, ο πειραματισμός και η αίσθηση της περιπέτειας (Καραγιάννης 2010). Ο εκπαιδευτικός συμβουλεύει και ενθαρρύνει τους μαθητές να απελευθερώσουν τις δημιουργικές τους ικανότητες, προσφέρει εναλλακτικές λύσεις, βοηθά να ξεπεραστούν εμπόδια χωρίς να κατευθύνει τη φαντασία του παιδιού. Οι δραστηριότητες πρέπει να έχουν έντονο ομαδικό χαρακτήρα, γιατί στηρίζονται στο στοιχείο της ανταλλαγής πληροφοριών και κειμένων (Τσιλιμένη- Παπαρούση, 2010). Τα παιδιά χωρίστηκαν σε ομάδες, τους συγγραφείς και τους εικονογράφους. Συμμετείχαν ενεργά στη «δημιουργία» δικών τους κειμένων με υπαγόρευση στη νηπιαγωγό, ενθαρρύνθηκαν να διορθώνουν να αναθεωρούν και να εμπλουτίσουν τα κείμενα. Οι μαθητές ανακαλούσαν και προσάρμοζαν την προηγούμενη εμπειρία τους και τις γνώσεις που κατέκτησαν, αποκτώντας δεξιότητες παραγωγής γραπτού λόγου και καλλιέργεια της προφορικής έκφρασης. Η ιστορία γράφτηκε on-line στο Google Docs και στο Google forms έλαβε χώρα η ψηφοφορία για τον τίτλο της ιστορίας <https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/90680>).

Η ιστορία έγινε e-book στο issuu (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/94519>), ενώ παράλληλα πλαισιώθηκε με επιδαπέδιο και επιτραπέζιο παιχνίδι, με δραματοποίηση και με ψηφιακά on-line παιχνίδια στο Quiz και στο tuxpaint (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/94958> <https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/95948>).

Τέλος στο Voice Thread έγινε η ψηφιακή αφήγηση της ιστορίας από τους μικρούς μαθητές (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/112104>). **Δημιουργία του δεύτερου έργου-πίνακα:** Η δημιουργία του δεύτερου πίνακα κινήθηκε ακριβώς στο ίδιο πλαίσιο, αλλά η διαδικασία συνεχίστηκε αντιστρόφα. Από το νηπιαγωγείο Πύργου δημιουργήθηκε, σε ημιτελή μορφή, με βάση τα ψυχρά χρώματα, ο δεύτερος πίνακας και στάλθηκε ταχυδρομικώς στο νηπιαγωγείο Χρυσούπολης, με έναν γρίφο και ένα στοιχείο. Το συνεργαζόμενο νηπιαγωγείο κλήθηκε να λύσει τον γρίφο και να αξιοποιήσει το στοιχείο προκειμένου να ολοκληρώσει τον πίνακα (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/96004>) (Εικόνα 3).



Εικόνα 3: ο δεύτερος πίνακας

Ο δεύτερος πίνακας πλαισιώθηκε, με on-line παιχνίδια στο Jigsaw, στο learningapps, στο abcya_paint και στο one motion, με φύλλα εργασίας και με τη δημιουργία ενός animation με την τεχνική stop motion στο Movie Maker, και την ανάρτησή του στο Youtube (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/110105> <https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/96070> <https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/113152>).

Συγγραφή της δεύτερης ιστορίας: Η συνεργατική συγγραφή και η εικονογράφηση της δεύτερης ιστορίας που απέρρευε από τον δεύτερο μας πίνακα, πραγματοποιήθηκε ομοίως όπως και στην πρώτη ιστορία. Η ιστορία γράφτηκε on-line στο Google Docs και στο easypolls έλαβε χώρα η ψηφοφορία για τον τίτλο της ιστορίας (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/113943>).

Η ιστορία έγινε e-book στο issuu (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/115813>), ενώ παράλληλα πλαισιώθηκε με κουκλοθέατρο και δραματικό παιχνίδι, με την τεχνική της παγωμένης εικόνας και παρουσιάστηκε με την εφαρμογή Prezi (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/115211>).

Τέλος στο Voice Thread έγινε η ψηφιακή αφήγηση της ιστορίας από τους μικρούς μαθητές (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/126827>).

Γιορτές στο νηπιαγωγείο: Σημαντική θέση στο πρόγραμμα υπήρξαν οι συνεργατικές μας δράσεις κατά την διάρκεια των γιορτών, Χριστούγεννα - Απόκριες και Πάσχα. Συγκεκριμένα πραγματοποιήθηκαν εργαστήρια γονέων, ανταλλαγή καρτών και ευχών on-line και ταχυδρομικώς, με παραδοσιακά κάλαντα, video, με ευχές σε ενεργή αφίσα (thinglink και

padlet) με on-line παιχνίδια στο LearningApps.org και στο Jigsaw, με τηλεδιάσκεψη μέσω eTwinning Live χρησιμοποιώντας το Adobe Connect

(<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/77732>

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/106192>

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/116246>). **Η εμπλοκή των γονέων στο**

πρόγραμμα: Κατά τη διάρκεια του προγράμματος οι γονείς ήταν παρόντες ως πολύτιμοι συνεργάτες και πηγή αμφίδρομης διαδικασίας. Το σχολείο ξέφυγε από τα στενά όρια των μαθησιακών διαδικασιών εντός τάξης, άνοιξε τις πόρτες του σε ευρύτερο κοινό και νέους τρόπους προσέγγισης της γνώσης. Το σημαντικότερο, βελτιώθηκε η ποιότητα σχέσεων μεταξύ σχολείου και γονιών, οι οποίοι ανέπτυξαν θετική στάση απέναντι στο σχολείο. Οι γονείς συμμετείχαν σε μια ποικιλία δραστηριοτήτων, σε χριστουγεννιάτικα εργαστήρια, σε ανταλλαγή on-line ευχών (στο lino-it) σε on-line quiz (στο QuizEgg), στη δημιουργία lap-book και art-box, σε επιτραπέζια παιχνίδια και σε on-line παιχνίδια (στο LearningApps.org και στο Jigsaw)

(<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/95272>

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/95262>

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/95261>

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/95353>

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/97614>

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/116761>

<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/126544>).

Η χρήση της τεχνολογίας και των web 2.0 στο έργο μας: Η υλοποίηση ενός έργου eTwinning, προϋποθέτει την αξιοποίηση των ΤΠΕ σε μεγάλο βαθμό. Οι οποίες διευκολύνουν την επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτικών και παιδιών, την εμπλοκή των γονέων στο έργο αλλά και την παρουσίαση του παραγόμενου έργου. Αυτό που επιδιώκεται, είναι η αξιοποίηση των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι ΤΠΕ, ώστε να δημιουργηθεί ένα πλούσιο και ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον, που θα προκαλεί το μαθητή να πειραματίζεται, να δημιουργεί και να μαθαίνει «κάνοντας» (Παπαδόπουλος, 2001). Οι εκπαιδευτικοί αξιοποίησαν την τεχνολογία στο μεγαλύτερο μέρος των δράσεων του έργου και την ενέταξαν στη σχολική διαδικασία και με τα κατάλληλα λογισμικά.[κατηγοριοποίηση εκπαιδευτικού λογισμικού, με βάση τις υποκείμενες θεωρίες μάθησης και τις συνεπαγόμενες διδακτικές πρακτικές (EAITY, 2007)].

Συγκεκριμένα χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω λογισμικά:

Το **Vimeo, Kizoa, Movie Maker, Sony Vegas, Roxio, Photoshow, Tripwow** και **Photo Story**, εφαρμογές για τη δημιουργία βίντεο γνωριμίας και παρουσίασης των σχολείων και μαθητών, καθώς και για την παρουσίαση ποικίλων δραστηριοτήτων του έργου.

Το **YouTube**, λογισμικό επικοινωνίας και πρόσβασης σε καταμεμημένους ψηφιακούς πόρους, που χρησιμοποιήθηκε για την ανάρτηση των βίντεο και για κάθε παρουσίαση που πραγματοποιήθηκε, με σκοπό να υποστηριχθεί το έργο.

Το **Google Earth** και **Google Earth Maps**, συστήματα οπτικοποίησης του διαδικτύου, για διερεύνηση και ανακάλυψη. Χρησιμοποιήθηκαν για την διερεύνηση και ανακάλυψη των περιοχών των συνεργαζόμενων σχολείων.

Το **Movie Maker**, εφαρμογή που αξιοποιήθηκε για τη δημιουργία animation, με την τεχνική, stop motion, στον δεύτερο πίνακα.

Το **Blogger**, μια εφαρμογή πολυμέσων, συμβολικής έκφρασης και επικοινωνίας. Αφορά τα προσωπικά ιστολόγια των εκπαιδευτικών όπου αναρτήθηκαν οι δραστηριότητες του έργου.

Το **Padlet**, εικονικός τοίχος, όπου αναρτάται οποιοδήποτε περιεχόμενο (εικόνες, βίντεο, έγγραφα), ο οποίος αξιοποιήθηκε για ανταλλαγή πασχαλιάτικων ευχών.

Το **Linoit**, εικονικός καμβάς, χρησιμοποιήθηκε από τους γονείς για την ανταλλαγή χριστουγεννιάτικων ευχών.

Το **Glogster** και **Genial.ly**, ψηφιακές αφίσες με την παρουσίαση μαθητών, σχολείων και των τόπων τους.

Το **Skype**, **Adobe Connect**, λογισμικά επικοινωνίας και πρόσβασης σε καταμεμημένους ψηφιακούς πόρους. Χρησιμοποιήθηκαν για την γνωριμία και την επικοινωνία των συνεργατών σχολείων, καθώς και για την ανταλλαγή πασχάλιατικών ευχών.

Το **Thinglink**, ενεργή, ψηφιακή αφίσα που χρησιμοποιήθηκε για την παρουσίαση φωτογραφιών, στο χάρτη των συνεργαζόμενων σχολείων και για την αποστολή χριστουγεννιάτικων ευχών.

Το **Google Docs**, διαδικτυακή συνεργατική πλατφόρμα που επιτρέπει τη δημιουργία αρχείων κειμένου, παρουσιάσεων κ.ο.κ. Υποστηρίζει επίσης τη συνεργατική επεξεργασία των εγγράφων και τον εύκολο διαμοιρασμό τους. Χρησιμοποιήθηκε για τη συνεργατική συγγραφή, των ιστοριών του έργου.

Το **Google Forms**, διαδικτυακό περιβάλλον που χρησιμοποιήθηκε για την on-line, ψηφοφορία, του τίτλου της πρώτης ιστορίας, του έργου. Επίσης στο ίδιο περιβάλλον έγινε η αξιολόγηση του έργου από παιδιά και γονείς.

Το **Easy Polls**, on-line εφαρμογή, που χρησιμοποιήθηκε για την on-line, ψηφοφορία, του τίτλου της δεύτερης ιστορίας του έργου.

Το **PiZap**, εφαρμογή επεξεργασίας φωτογραφιών. Χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία λογότυπου, του έργου.

Το **Gimp**, εφαρμογή επεξεργασίας φωτογραφιών. Χρησιμοποιήθηκε για τη μετατροπή του πρώτου πίνακα σε φωτοτυπία.

Το **Pixlr** και **Fotos Grid**, εφαρμογές επεξεργασίας φωτογραφιών. Χρησιμοποιήθηκαν σε διάφορα στάδια του έργου για την επεξεργασία των φωτογραφιών και τη δημιουργία κολλάζ.

Το **Issuu**, μια on-line εφαρμογή για την παρουσίαση των ψηφιακών μας ιστοριών, με τη μορφή βιβλίου (e-book).

Το **VoiceThread**, ένα συνεργατικό, πολυμεσικό εργαλείο παρουσιάσεων, που χρησιμοποιήθηκε για την ψηφιακή αφήγηση των ιστοριών του έργου.

Το **Prezi**, πολυμεσικό λογισμικό παρουσίασης που υποστηρίζει τη δημιουργία μη-γραμμικών παρουσιάσεων. Σε ένα μεγάλο εικονικό καμβά, ο χρήστης μπορεί να δομήσει την παρουσίασή του με μη-γραμμικό τρόπο. Χρησιμοποιήθηκε για την παρουσίαση ενός δραματικού παιχνιδιού, το οποίο έγινε με την τεχνική της παγωμένης εικόνας.

Το **Slideshare**, **Picture Trail** και **PhotoPeach**, πολυμεσικά λογισμικά παρουσίασης, συμβολικής έκφρασης και επικοινωνίας, διαδικτυακές εφαρμογές όπου οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν παρουσιάσεις, να τις καταχωρήσουν, να τις διαμοιράσουν και να κάνουν την παρουσίαση μόνο διαδικτυακά. Χρησιμοποιήθηκαν για την παρουσίαση διάφορων δραστηριοτήτων του έργου. Το **Tux Paint**, **Abeya Paint**, **Sketch-Paint** και **One Motion**, προγράμματα ζωγραφικής για την ανάπτυξη, έκφρασης και δημιουργικότητας. Χρησιμοποιήθηκαν στην ανάπτυξη δραστηριοτήτων που πλαισίωσαν εικαστικές δραστηριότητες των έργων ζωγραφικής.

Το **Jigsaw Planet**, **LerningApps.org** και **QuizEgg**, λογισμικά εξάσκησης και πρακτικής, τα οποία χρησιμοποιήθηκαν για να δημιουργηθούν on-line παιχνίδια και κουίζ. Με στόχο την ψυχαγωγία, την εργασία και κοινωνική αλληλεπίδραση. Αξιοποιήθηκαν κατά την διάρκεια των γιορτών και στην ανάπτυξη δραστηριοτήτων της πρώτης ιστορίας και του δεύτερου πίνακα.

Το **Tagul** και **Tagxedo**, διαδικτυακές εφαρμογές που μετατρέπουν τις λέξεις σε συννεφώλεξα. Χρησιμοποιήθηκαν να πλαισιώσουν δραστηριότητες του έργου μας.

Το **Tricider**, ψηφιακός τοίχος, όπου οι εκπαιδευτικοί, με τη μορφή ερωτήσεων- απαντήσεων- σχολίων, αξιολόγησαν το έργο και αντάλλαξαν απόψεις.

ΔΙΑΧΥΣΗ ΕΡΓΟΥ

Προκειμένου το έργο να ξεφύγει από τα στενά όρια του νηπιαγωγείου και να έρθει σε «επαφή» με τη σχολική κοινότητα, τους γονείς και τον ευρύτερο κοινωνικό ιστό, υλοποιήθηκαν παρουσιάσεις προς στην σχολική κοινότητα και τους γονείς, στον τοπικό τύπο, σε ιστοσελίδες και blog. Παρουσιάστηκε επίσης στους συναδέλφους μας, σε επίπεδο νομού στα πλαίσια δράσεων της επιμορφωτικής συνάντησης, που πραγματοποιήθηκε από τη Σχ. Σύμβουλο της 28ης Περιφέρειας Προσχολικής Αγωγής (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/129415> <https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/129416> <https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/129417> <https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/134487>).

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Στόχος του έργου ήταν να επιτευχθούν οι στόχοι που αρχικά τέθηκαν αλλά και να εμπλακούν οι μαθητές ενεργά σε ένα πλήθος δραστηριοτήτων. Να οικοδομήσουν τη γνώση και να αναπτύξουν δεξιότητες που ευνοούν την ενεργό, ερευνητική, βιωματική, εποικοδομητική, αυτόνομη και συνεργατική μάθηση. Κατά τη διάρκεια υλοποίησης του έργου οι μαθητές ανέπτυξαν ερευνητική διάθεση, κριτική και δημιουργική σκέψη, ενίσχυσαν τη φαντασία τους και την αυτοεκτίμησή τους, πειραματίστηκαν, καλλιέργησαν την ικανότητα λήψης αποφάσεων, εξασκήθηκαν στη σωστή χρήση της τεχνολογίας, μυήθηκαν στην ομαδοσυνεργατική εργασία, επικοινωνήσαν, συνεργάστηκαν και αλληλεπίδρασαν με το άλλο νηπιαγωγείο. Το έργο λειτούργησε ως πηγή ανατροφοδότησης για τους εκπαιδευτικούς. Αλληλεπίδρασαν και συνεργάστηκαν για την παραγωγή κοινού έργου, γνώρισαν καλύτερα τα ενδιαφέροντα των παιδιών και βελτίωσαν τις γνώσεις τους στα εργαλεία Web 2.0. Το σχολείο ξέφυγε από τα στενά όρια των μαθησιακών διαδικασιών της τάξης και άνοιξε τις πόρτες του, σε ευρύτερο κοινό και νέους τρόπους προσέγγισης της γνώσης. Το σημαντικότερο, βελτιώθηκε η ποιότητα σχέσεων μεταξύ σχολείου και γονιών, οι οποίοι απέκτησαν θετική στάση απέναντι στο σχολείο και ανέπτυξαν, μεταξύ τους, σχέσεις φιλίας. Τα παιδιά εξοικειώθηκαν με τις τεχνολογίες και τη χρήση αυτών με ασφαλή και σωστό τρόπο. Η αξιολόγηση για τα αποτελέσματα του έργου έγινε σε τρία μέρη, σε παιδιά - γονείς - εκπαιδευτικούς, με σκοπό να εκφραστούν οι εκτιμήσεις τους για τα θετικά και τα αρνητικά σημεία του έργου, αλλά και να σημειωθούν τα οφέλη που αποκόμισαν από αυτό. Η αξιολόγηση έργου από τα παιδιά και τους γονείς έγινε στο google forms ενώ η αξιολόγηση των εκπαιδευτικών έγινε στο tricider (<https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/128054> <https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/128055> <https://twinspace.etwinning.net/13123/pages/page/128056>).

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Βαφέα, Α., 2002 (εισαγωγή επιμέλεια). Πρακτικός οδηγός για δραστηριότητες στα Κέντρα Δημιουργικής Απασχόλησης Παιδιών. Ελληνική Εταιρία Τοπικής Ανάπτυξης και Αυτοδιοίκησης.

Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Μπασαγιάνη, Ε. (2006). Οδηγός Νηπιαγωγού. Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί –Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης. Αθήνα: ΟΕΔΒ

ΕΑΙΤΥ (2007α). Επιμορφωτικό υλικό για την εκπαίδευση των επιμορφωτών στα ΠΑΚΕ. Πάτρα

Καμπανά Θ., Κορδερά Μ., Κοτταρίδου Μ., Μασός Χ., Παλάσκα Κ., Φουρνάρη Μ., Φωτοπούλου Ρ. (2014-15), από έργο eTwinning, «παραμύθι του παππού ... πότε άρχισε και που» (<https://twinspace.etwinning.net/files/collabspace/5/65/365/6365/files/b71d6958.pdf>)

Καραγιάννης Στέλιος, (26 Φεβρουαρίου 2011), από διάλεξη, τίτλος διάλεξης, Η δημιουργική γραφή ως Καινοτόμος Δράση στο Σχολείο: όψεις μιας Παιδαγωγικής Εμπειρίας
(<https://www.scribd.com/doc/49612155/%CE%97-%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%B9%CE%BF%CF%85%CF%81%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CE%AE-%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%AE-%CF%89%CF%82-%CE%BA%CE%B1%CE%B9%CE%BD%CE%BF%CF%84%CF%8C%CE%BC%CE%BF%CF%82-%CE%B4%CF%81%CE%AC%CF%83%CE%B7-%CF%83%CF%84%CE%BF-%CE%A3%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%B5%CE%AF%CE%BF>).

Παπαδόπουλος, Γ. (2001). Έλεγχος ποιότητας εκπαιδευτικού λογισμικού: Ο σχεδιασμός του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου. Εισήγηση στο 1ο Συνέδριο Σύρου «Οι ΤΠΕ στην εκπαίδευση»

Πασσιάς Α., Μανδηλαράς Φ., (2000), Εργαστήρι δημιουργικής γραφής για παιδιά, Αθήνα: Πατάκης

Τσιλιμένη Τ., Παπαρούση Μ., (2010). Η τέχνη της μυθοπλασίας και της δημιουργικής γραφής. Συγγραφείς και θεωρητικοί μιλούν για την τέχνη του μυθιστορήματος, Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο

ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2002). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο. Προγράμματα Σχεδιασμού και Ανάπτυξης Δραστηριοτήτων, Αθήνα

ΥΠΕΠΘ - Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, Αθήνα.

ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2007) Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση «ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (Σχολείο 21ου αιώνα) – Νέο Πρόγραμμα Σπουδών, Οριζόντια Πράξη» MIS: 295450

eTwinning η Κοινότητα των Σχολείων της Ευρώπης από πύλη:
<http://www.etwinning.gr/etwinning/etwinning>

Folk Tales in Puppet Theatre

Παρούση Μαρία¹, Ναλμπάντη Μαρία,² Κοκκινάκη Αριάδνη³, Τσέζου Αθηνά-Σπυριδούλα⁴, Κουτσομητρόπουλος Δημήτριος⁵

¹ Εκπ/κός Αγγλικής Γλώσσας στο 8/θέσιο Πειραματικό Δ/Σ Παν/μίου Πατρών, ² Δασκάλα στο 8/θέσιο Πειραματικό Δ/Σ Παν/μίου Πατρών, ³ Δασκάλα στο 8/θέσιο Πειραματικό Δ/Σ Παν/μίου Πατρών, ⁴ Δασκάλα στο 8/θέσιο Πειραματικό Δ/Σ Παν/μίου Πατρών, ⁵ Εκπ/κός Πληροφορικής στο 8/θέσιο Πειραματικό Δ/Σ Παν/μίου Πατρών
m.parousi@gmail.com, mariamalgara@gmail.com,
ariadnikok@gmail.com, inestsezou@hotmail.com, koutsomi@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται μία δράση που υλοποιήθηκε από μαθητές/τριες του Πειραματικού Δημοτικού Σχολείου Πανεπιστημίου Πατρών σε συνεργασία με μαθητές/μαθήτριες αντίστοιχης ηλικίας εννέα Ευρωπαϊκών χωρών, στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+ «Discovering Europe». Στόχος του προγράμματος είναι η υιοθέτηση εναλλακτικών μαθησιακών μεθόδων που προσφέρουν στους μαθητές την ευκαιρία να εμπλακούν ενεργά και αποτελεσματικά στις διαδικασίες της ίδιας τους της μάθησης, στοχεύοντας στη σταδιακή εδραίωση της μαθησιακής αυτονομίας. Στη συγκεκριμένη δράση με τίτλο «Folk tales in Puppet Theatre», οι μαθητές καλούνται να επικοινωνήσουν αντιπροσωπευτικούς μύθους της χώρας μας, να δραματοποιήσουν τα παραμύθια των εταίρων στην Ελληνική και να δημιουργήσουν ηλεκτρονικά βιβλιάρια, να κατασκευάσουν μαριονέτες και, τέλος, να σκηνοθετήσουν και να παρουσιάσουν τα παραμύθια αυτά στους υπόλοιπους μαθητές του σχολείου μας, παίζοντας κουκλοθέατρο. Μέσα από τη συγκεκριμένη δράση (όπως και με τις υπόλοιπες του προγράμματος, άλλωστε), καλλιεργούνται οι 4 βασικές γλωσσικές δεξιότητες με έμφαση στη δημιουργική γραφή, η στρατηγική της 'διαμεσολάβησης' (mediation), προωθούνται η ανακαλυπτική, βιωματική, συνεργατική και διαπολιτισμική μάθηση και διασφαλίζεται η ανάπτυξη νέων πολλαπλών γραμματισμών.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: παραμύθι, διαμεσολάβηση (mediation), δραματοποίηση

ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

«Το παραμύθι αφηγηματικά αδρό, γεμάτο υπερβολές και αντιθέσεις έρχεται να ψυχαγωγήσει, να μαγέψει, να διδάξει με τον έμμεσο τρόπο του, μα περισσότερο να φτάσει μέσα από κλιμακούμενες εντάσεις στην αριστοτελική κάθαρση: να ανακουφίσει και να εξαγνίσει. Με λιτό ύφος και λόγο παραστατικό το εξαιρετικό αυτό είδος παρέχει το «εσωτερικό» του για εκρηκτικά τολμήματα και ανατροπές» (Σουλιώτης, 2012). Έχοντας κατά νου τις παραπάνω «οδηγίες πλεύσης», όπως είναι και ο τίτλος του βιβλίου από όπου και το παραπάνω απόσπασμα, «τολμήσαμε» με τους μικρούς μας μαθητές να ανατρέψουμε τη αφηγηματική φόρμα μετασχηματίζοντας την σε διαλογική μορφή, εφαρμόζοντας βασικές αρχές της δημιουργικής γραφής που στόχο έχουν την εξάσκηση του μικρού συγγραφέα, την ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικότητάς του, το παιχνίδι με τις λέξεις και τα νοήματα με απώτερο σκοπό την κατάκτηση συγγραφικών λογοτεχνικών δεξιοτήτων (Παπαμαργαρίτη, 2015). Κατά τον Halliwell (1992) τα παιδιά αρέσκονται να χρησιμοποιούν τη φαντασία τους και έτσι να ξεδιπλώνουν τη δημιουργικότητά τους. Μέσα στην τάξη, η ικανότητα αυτή παίζει καθοριστικό ρόλο στη διαδικασία της μάθησης. Επιπλέον, η διασύνδεση του κόσμου του μαθητή και της πραγματικότητας της τάξης προσφέρει το πλαίσιο για την έκφραση πολλαπλών μορφών νοημοσύνης, όπως επισημαίνει ο Gardner (1983), πλαίσιο που θα πρέπει να αποτελεί στόχευση του κάθε εκπαιδευτικού. Μέσα από τη δημιουργική γραφή ενθαρρύνεται η παραγωγή λόγου με παιγνιώδη τρόπο απαλλαγμένο από αυστηρά μαθησιακά και αξιολογικά πλαίσια. Όπως επισημαίνει η Παπαμαργαρίτη (2015), η μέθοδος προσεγγίζει βιωματικά τα στοιχεία της λέξης, της πρότασης και κατ' επέκταση του κειμένου, με σκοπό της παραγωγή νέων κειμένων. Η θεωρία αυτή προ(σ)καλεί τον

αναγνώστη να ξαναγράψει το έργο, με νέα ανάγνωση και νέα γραφή, ως δυνάμει δημιουργός, διεργασία που ακολουθείται και στην περίπτωση μας, όπου η πρόσληψη του παραμυθιού από αποκλειστικά παθητική γίνεται βιωματικά ενεργητική.

Από την άλλη πλευρά η δραματοποίηση, ως εργαλείο μάθησης, αποτελεί μια διδακτική προσέγγιση που μπορεί να λειτουργήσει συμπληρωματικά ή ενισχυτικά στον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας. Η Φανουράκη (2010) υποστηρίζει ότι η εμβέλεια του παιδαγωγικού της ρόλου είναι σημαντική, αφού προωθεί την καθολική εγρήγορση του πνεύματος και έχει τη δυνατότητα να αναζωογονεί την διαρκώς μετασχηματιζόμενη διδακτική-μαθησιακή διεργασία. Σύμφωνα με τον ορισμό του Bolton (1979) πρόκειται για μια μέθοδο που μεταφέρει το κέντρο βάρους της εμπειρίας από τη βίωση της δράσης στην κατανόηση της και που ενδιαφέρεται κυρίως όχι για την ταύτιση με το ρόλο αλλά για την κατανόηση μέσω της ανάληψής του. Η δραματοποίηση, λοιπόν, αποτελεί μια μορφή δημιουργικής γραφής, όπου η εφαρμογή της στην ξενόγλωσση τάξη μπορεί να προωθήσει τις διαμεσολαβητικές ικανότητες του μαθητή. Με αυτό εννοούμε την καλλιέργεια δεξιοτήτων τέτοιων που να διευκολύνουν τον μαθητή να μεταφέρει μηνύματα από την μία γλώσσα (source) στην άλλη (target language). Να μετασχηματίζει δηλαδή ένα κειμενικό είδος δοσμένο στην αγγλική δομή σεναρίου μύθων και παραμυθιών στην περίπτωση μας-σε διαφορετική γραπτή φόρμα, ήτοι σε διαλόγους στα ελληνικά. Το Ενιαίο Ευρωπαϊκό πλαίσιο για τη διδασκαλία γλωσσών (CEFR), δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην καλλιέργεια στρατηγικών διαμεσολάβησης, η οποία, όπως τονίζεται, αποτελεί καθοριστικής σημασίας δραστηριότητα για την ανάπτυξη των γλωσσικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων του μαθητή. Σύμφωνα με τους Dendrinos (2006), Schaffner (1996) και Katan (1999), ο διαμεσολαβητής ερμηνεύει και δημιουργεί μηνύματα για αναγνώστες ή ακροατές ενός διαφορετικού γλωσσικού ή πολιτισμικού υποβάθρου, λειτουργώντας ως “interlinguistic mediator” (Taft, 1981).

Ο Κουρετζής (1991), στην πολυετή ενασχόλησή του με τη θεατρική αγωγή, έχει αποδείξει ότι η μάθηση μπορεί να κατακτιέται με πολλούς τρόπους. Κι ένας από αυτούς είναι το Παιχνίδι και η Πράξη. «Μέσα από το Παιχνίδι και την Πράξη, δηλ. δράση-δρώμενο, η μάθηση αναφύεται αβίαστα, φυσιολογικά και ευχάριστα». Επίσης, σύμφωνα με την Κοντογιάννη (2011) το κουκλοθέατρο, δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να ζήσει την παιδική ηλικία της ανθρωπότητας. Πράγματι, μέσα από τα παθήματα των ηρώων αφομοιώνει τους ηθικούς νόμους, τους κανόνες, τους διάφορους κώδικες, τα ήθη, τα έθιμα, τις κρατούσες νοοτροπίες, τις τάσεις τις αξίες, τις απαγορεύσεις, και τα ιδανικά, καθώς και τη δομή και τη λειτουργία της κοινωνίας στην οποία ζει. Το παιδί αναστοχάζεται και αναδιηγείται την ιστορία επαναλαμβάνοντας τα λόγια των ηρώων (μιμείται), προκειμένου να κατανοήσει το συμβολικό, το φανταστικό και το γνωστικό περιεχόμενο της ιστορίας (Παναγιωτακοπούλου, 2007). Έτσι, η μίμηση που αποτελεί μία από τις βασικές λειτουργίες της γνώσης και του συμβολισμού, βοηθά τα παιδιά να βιώσουν, να αντιληφθούν και να αποκωδικοποιήσουν ευκολότερα τον ψυχισμό και τη συμπεριφορά των ηρώων της ιστορίας. Επίσης υποστηρίζει ότι μέσα στη συνθήκη μιας κουκλοθεατρικής παράστασης, το παιδί γίνεται ενεργό μέλος και όχι παθητικός δέκτης, μαθαίνει να συνεργάζεται και να επικοινωνεί με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας, εκπαιδεύεται στις απαιτήσεις και τις ανάγκες που προκύπτουν από μια ομαδική δουλειά και οριοθετεί τον εαυτό του στα πλαίσια ενός ευρύτερου συνόλου με ένα κοινό σκοπό. Δεξιότητες απαραίτητες για να καταφέρει ο εκπαιδευτικός να δημιουργήσει ένα διαφορετικό επικοινωνιακό πλαίσιο στην τάξη του που θα του επιτρέψει ένα συμμετοχικό τρόπο διδασκαλίας/μάθησης. Τρόπο, ο οποίος συγκρινόμενος με το παραδοσιακό διδακτικό μοντέλο, όπου ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνει την ευθύνη να διαχειριστεί το διδακτικό υλικό σε ένα προκαθορισμένο πλαίσιο δουλειάς προκειμένου να μεταδώσει τη γνώση (Κορδάκη, 2004), είναι σαφώς αποτελεσματικότερη, όπως υποστηρίζει πληθώρα ερευνητών (Alavi, Wheeler & Valacich, 1995; Piccoli, Ahmad & Ives, 2001; Wu, Bieber, Hilz & Han, 2004).

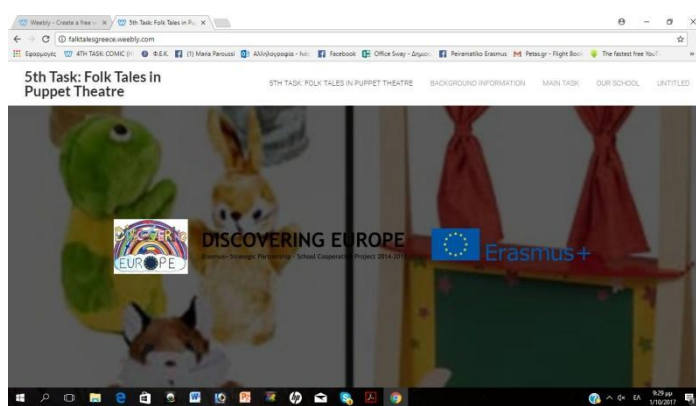
ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Θα πρέπει να τονιστεί εδώ ότι τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση της συγκεκριμένης δράσης έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στην επίτευξη των στόχων και την παραγωγή του αναμενόμενου προϊόντος. Η στοχευμένη πλοήγηση των μαθητών στο διαδίκτυο, η εξοικείωση με το weebly για την κατασκευή δικής τους ιστοσελίδας, η

ενασχόλησή τους με την εφαρμογή flipspack για τη δημιουργία ηλεκτρονικών βιβλίων, ο πειραματισμός τους με τις νόρμες δραματοποίησης, υπό την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών της ελληνικής αλλά και της αγγλικής γλώσσας, αποτελούν ενέργειες/εργαλεία που με τη σειρά τους προσδίδουν στοιχεία καινοτομίας στο όλο εγχείρημα.

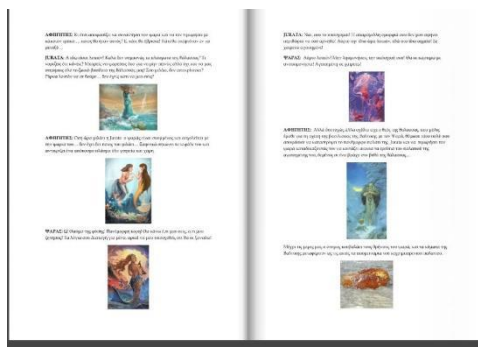
Η ΔΡΑΣΗ

Η δράση “Folk Tales in Puppet Theatre”, υλοποιήθηκε στο Πειραματικό Δημοτικό σχολείο του Πανεπιστημίου Πατρών από κοινού με δημοτικά σχολεία της Πολωνίας, Ολλανδίας, Αγγλίας, Καταλονίας, Ρουμανίας, Φινλανδίας, Σλοβενίας, Ιταλίας και Γερμανίας. Οι συμμετέχοντες ήταν μαθητές των Ε΄ και ΣΤ΄ τάξεων, ηλικίας ένδεκα ως δώδεκα ετών. Η δράση διήρκησε 6 μήνες και εξελίχθηκε σε τρεις φάσεις. Κατά την 1η φάση, οι μαθητές κλήθηκαν να δημιουργήσουν υλικό για τους μαθητές των άλλων χωρών, εξερευνώντας τις ιστοσελίδες που η υπεύθυνη εκπαιδευτικός είχε ήδη αναρτήσει στον αντίστοιχο δικτυακό χώρο (weebly), τον οποίο οι ίδιοι μαθητές είχαν κατασκευάσει, με τις οδηγίες του εκπαιδευτικού ΤΠΕ (<http://falktalesgreece.weebly.com/>).



Σχήμα 1: Η ιστοσελίδα μας

Στη φάση 2, υλοποίησαν δραστηριότητες βασισμένοι στο παραγόμενο υλικό από μαθητές των εταίρων, ενώ στην τελευταία φάση μοιράστηκαν τις αποκτηθείσες γνώσεις με τους συμμαθητές τους. Επομένως γίνεται κατανοητό πως κάθε βήμα της δραστηριότητας ήταν αποτέλεσμα ομαδοσυνεργατικότητας μεταξύ των μαθητών μας αλλά και αλληλεπίδρασης μεταξύ των διαδικτυακών συμμαθητών. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά της ΣΤ΄ τάξης, ύστερα από διαλογική συζήτηση, επέλεξαν να παρουσιάσουν 4 μύθους του Αισώπου, ως τους πιο αντιπροσωπευτικούς μύθους του τόπου μας. Αφού ερεύνησαν τις ήδη αναρτημένες στο weebly σχετικές ιστοσελίδες στην ελληνική γλώσσα, χωρισμένοι σε ομάδες, δημιούργησαν κείμενα στην αγγλική, (collaboration and mediation) και τα ανάρτησαν στο weebly μας για να τα επικοινωνήσουν στους διαδικτυακούς συμμαθητές τους. Για να κάνουν τους μύθους ακόμα πιο δελεαστικούς ανάρτησαν και σχετικά βίντεο (<http://falktalesgreece.weebly.com/our-folk-tales.html>). Ακολούθως (φάση 2), σχηματίστηκαν εννέα ομάδες (6 από την ΣΤ΄ και 3 από την Ε΄ τάξη), οι οποίες και καταπιάστηκαν με τα παραμύθια των εταίρων. Ανάλογα με τη χώρα που είχαν αναλάβει οι ομάδες εξερεύνησαν τον αντίστοιχο ιστότοπο, όπου οι διαδικτυακοί μας φίλοι είχαν αναρτήσει στους δικούς τους ιστοχώρους (<http://folktalesinpuppettheatre.weebly.com/resources.html>), μελέτησαν και προχώρησαν στη δημιουργία διαλόγων στα ελληνικά (στρατηγική της διαμεσολάβησης-mediation). Κατά τη συγγραφή επιχειρήθηκε η κατά το δυνατόν μεγαλύτερη συμμετοχή όλων των μελών σε κάθε ομάδα εφαρμόζοντας τα κριτήρια της θετικής αλληλεξάρτησης και της ατομικής ευθύνης, όπως διατυπώθηκαν από τους Jacobs & Ball (1996). Τα μέλη της κάθε ομάδας για να αποτυπώσουν διαλογικά το παραμύθι της χώρας που είχαν αναλάβει, κινητοποίησαν τη φαντασία τους, εκμεταλλεύτηκαν δημιουργικά τις γνώσεις που διέθεταν αναφορικά με τη δημιουργική γραφή αλλά και τις νόρμες του συγκεκριμένου κειμενικού είδους και τέλος δημιούργησαν εννέα εικονογραφημένα ηλεκτρονικά βιβλία (flipbooks) <http://falktalesgreece.weebly.com/our-partners-ales.html>.



Σχήμα 2: Flipsnack book: Poland's folk tale dramatized by our pupils

Στην συνέχεια, καταπιάστηκαν με την κατασκευή μαριονέτας. Κατά τη διάρκεια όλου αυτού του χρονικού διαστήματος, παρατηρήθηκε να ενισχύεται ο συντονισμός ματιού – χεριού, να αναπτύσσεται η λεπτή κινητικότητα, να ενθαρρύνεται η ενασχόληση και ο πειραματισμός με διάφορα υλικά, ενώ παράλληλα να απελευθερώνεται η δημιουργικότητα και η έκφραση των παιδιών. Φάνηκε να ευνοείται η δυνατότητα εύρεσης λύσεων και αντιμετώπισης προβληματικών καταστάσεων/δυσκολιών, αλλά και η οριοθέτηση του εαυτού τους στα πλαίσια ενός ευρύτερου συνόλου με ένα κοινό σκοπό (Τσούκα, 2014).

Τέλος, επιμελήθηκαν τα σκηνικά και παρουσίασαν στα υπόλοιπα παιδιά του σχολείου έξοχες παραστάσεις κουκλοθέατρου (σχήμα 3), <http://falktalesgreece.weebly.com/our-partners-tales.html> (όλα τα βίντεο). Ένας έμπειρος θεατής θα μπορούσε να παρατηρήσει, τον ισχυρισμό των Astell-Burt (2002), ότι δηλαδή κατά το στάδιο εμφύχωσης της μαριονέτας, οι κουκλοπαίχτες ένιωθαν την ελευθερία και τη δυνατότητα προβολής και εκτόνωσης, καθώς μέσα από την κούκλα το παιδί μπορεί να εκφράσει τον ψυχισμό του και να εκθέσει το ψυχικό του υλικό.



Σχήμα 3: Οι μαθητές εν δράσει

ΟΦΕΛΗ-ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Αξιολογώντας τα διαλογικά κείμενα και τη διαδικασία που ακολουθήθηκε για τη συγγραφή τους, τις διαδικασίες κατασκευής μαριονέτας αλλά και αυτή της αντιμετώπισης του εαυτού σε άψυχα αντικείμενα (κουκλοθέατρο), μπορούμε να υποστηρίξουμε με βεβαιότητα, ότι οι μαθητές μας προσέλαβαν το όλο εγχείρημα σαν μια νέα μαθησιακή εμπειρία γεμάτη ποικίλες προκλήσεις. Σαν μικροί εξερευνητές πειραματίστηκαν με την ξένη αλλά και τη μητρική τους γλώσσα και αξιοποιώντας τις προϋπάρχουσες δομές και γνώσεις (schemata) (Anderson & Pearson, 1984; Carrell P. & Eisterhold, 1983; Wallace, 1992; Williams, 1984; Williams, 1986), δόμησαν το καινούριο, με την αρωγή των καινοτόμων μέσων που είχαν στη διάθεσή τους, και έτσι κατάφεραν σταδιακά να γίνουν υπεύθυνοι για τα αποτελέσματα των πειραματισμών τους.

Συνειδητοποίησαν την πραγματική διάσταση της συνεργατικότητας μέσα από τη στοχευμένη συλλογική έρευνα στο διαδίκτυο, την αποδοχή και εναλλαγή ρόλων εντός της ομάδας, την αλληλεπίδραση με τους ηλεκτρονικούς συμμαθητές, αλλά και την ανάγκη αυτοαξιολόγησης και ετεροαξιολόγησης των γραπτών τους κειμένων, αφού γνώριζαν ότι αυτά δεν απευθύνονται στην εκπαιδευτικό για απλή βαθμολόγηση, αλλά σε πραγματικούς

αποδέκτες για συγκεκριμένο σκοπό. Η μεταφορά των μύθων του Αισώπου στην αγγλική, αλλά και ο μετασχηματισμός της αφηγηματικής φόρμας σε διαλογική μορφή στην ελληνική με τη στρατηγική της διαμεσολάβησης, καταδεικνύουν με σαφήνεια την καλλιέργεια των δεξιοτήτων διαμεσολάβησης και την ενδυνάμωση των συγγραφικών τους δεξιοτήτων και μεταγνωστικών στρατηγικών. Η κατασκευή και η διαχείριση της ιστοσελίδας, η εξερεύνηση των προεπιλεγμένων ιστοσελίδων και η δημιουργία flipbook books δηλώνει τη προώθηση νέων τεχνολογιών. Τέλος, η ασύγχρονη αλληλεπίδραση με μαθητές προερχόμενους από εννέα διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα τους βοήθησε να εκτιμήσουν τον πλούτο του ευρωπαϊκού πολιτισμού και συνέβαλε στην ισχυροποίηση της ευρωπαϊκής προοπτικής στο σχολείο μας.

Κλείνοντας, θα θέλαμε να καταθέσουμε ότι μέσα από την εμπειρία μας αυτή παρακολούθησαμε έναν «μετασχηματισμό» των παιδιών. Επιχειρηματολογώντας και συναποφασίζοντας για την υλοποίηση της δράσης, σε όλα της τα στάδια, κατανόησαν και βίωσαν τη μετάβαση από τη μηχανική παραγωγή της γνώσης στη δημιουργική μάθηση. Το παραμύθι, η δραματοποίηση, η συμμετοχή τους στην παράσταση βοήθησαν τα παιδιά να μπουν στην πραγματικότητα της ζωής από το παράθυρο και όχι από την πόρτα, μάθημα πολύτιμο, όπως ισχυρίζονταν ο παππούς του Λένιν κατά τον Rontari.

ΔΙΕΥΡΥΝΣΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ

Αναστοχαζόμενοι την όλη διαδικασία υλοποίησης της εν λόγω δράσης, θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι η διεύρυνση της με σκοπό τη συνεργασία και των υπόλοιπων τάξεων του σχολείου μας θα ήταν δυνατή με την ανάθεση κατασκευής μαριονέτων στις μικρότερες τάξεις, αφού βεβαίως θα είχε προηγηθεί η εξοικείωσή τους με το συγκεκριμένο παραμύθι, ή ακόμα και με την άμεση εμπλοκή τους στην κάθε αυτό παράσταση.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Κοντογιάννη, Α. (2011). *Κουκλοθέατρο Σκιών*. Αθήνα: Πεδίο.
- Κορδάκη, Μ. (2004). *Σημειώσεις για το μάθημα Διδακτική της Πληροφορικής: Η Πληροφορική ως αντικείμενο και ως εργαλείο μάθησης, Μια κοινωνικο-γνωστική προσέγγιση*. Κεφάλαιο 4. Πανεπιστήμιο Πατρών.
- Παναγιωτακοπούλου, Ι. (2007). *Το κουκλοθέατρο ως μέσο ψυχαγωγίας και επικοινωνίας σε παιδιά προσχολικής ηλικίας*. Θέματα Ειδικής Αγωγής, 36, 27-32.
- Παπαμαργαρίτη, Σ. (2015). Η δημιουργική Γραφή στην Εκπαίδευση, Προαιρετικό σεμινάριο: *Η διδασκαλία της Λογοτεχνίας στη Μέση Εκπαίδευση*, Π.Ι.
- Σουλιώτης, Μ. (2012). *Δημιουργική Γραφή, Οδηγίες Πλεύσεως (βιβλίο εκπαιδευτικού)*. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Υπηρεσία Ανάπτυξης προγραμμάτων.
- Τσούκα, Ι. (2014). *Η κούκλα και το κουκλοθέατρο στην εκπαίδευση και τη θεραπεία. Μάθημα επιλογής Δ' εξαμήνου: «Η τέχνη στην ειδική αγωγή»*. Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ειδική Αγωγή».
- Φανουράκη, Κ. (2010). *Η διδασκαλία των Φιλολογικών μαθημάτων μέσω της Θεατρικής Αγωγής στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση (διδακτορική διατριβή)*. Πανεπιστήμιο Πατρών.
- Alavi, M., Wheeler, B.C., Valacich, J. S., (1995). Using IT to reengineer business education: An exploratory investigation on collaborative telelearning. *MIS Quarterly*, Volume 19, No. 3, Special Issue on IS Curricula and Pedagogy (Sep., 1995), pp. 293-312.
- Anderson C. R. & Pearson P.D. (1984). *A schema-theoretic view of basic processes in reading comprehension. Handbook of Reading Research*. Ed. P.D. Pearson 1984, 37-53. Longman Inc.
- Astell-Burt, C. (2002). *I am the story – The art of puppetry in education and therapy*. London: Souvenir Press (E&A) Ltd.
- Bolton, G. (1979). *Towards a Theory of Drama in Education*. London: Longman.
- Carrell P. & Eisterhold J. (1983). Schema Theory and ESL Reading Pedagogy in *TESOL Quarterly*, 17 (4): 553-578.
- CEFR (2001). *Common European Framework for Languages: Learning, Teaching, Assessment*. Cambridge: CUP.

- Dendrinos, B. (2006). Mediation in communication, *Language Teaching and Testing, Journal of Applied Linguistics* 22: pp 9-35
- Gardner, H. (1983). *Frames in mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Halliwell, S. (1992). *Teaching English in the Primary Classroom*. Harlow: Longman.
- Jacobs, M. & Ball, J. (1996). An investigation of the structure of group activities in *ELT coursebooks. ELT Journal* 50/2:99-106.
- Katan, D. (1999). *Translating Cultures: An Introduction for Translators, Interpreters and Mediators*. Manchester: St Jerome.
- Piccoli, G., Ahmad, R. & Ives, B. (2001). Web-based virtual learning environments: A research framework and a preliminary assessment of effectiveness in basic IT skills training. *MIS Quarterly*, Vol. 25, pp.401-426.
- Schaffner, C. (1996). From 'good' to 'functionally appropriate': Assessing Translation quality, in C. Schaffner (ed) *Translation and Quality* (pp. 1-6). Philadelphia: Multilingual Matters.
- Taft, R. (1981). The Role and Personality of the Mediator, in S. Bochner (ed.) *The Mediating Person: Bridges between cultures*. Cambridge: Schenkman Publishers, pp. 53-88.
- Wallace, C. (1992). *Reading*. Oxford: OUP.
- Williams, E. (1984). *Reading in the Language classroom*. London: ELTS Macmillan.
- Williams, R. (1986). Top Ten Principles for teaching Reading, in *ELT J*:40/1:42-45.
- Wu, D., Bieber, M., Hiltz, S. R. & Han, H. (2004). Constructive learning with participatory examinations. *Proceedings of the 37th Hawaii International conference on System Sciences*.

eTwinning Project: “Traditional Games”

Λαδά Αγγελική¹, Μαράθου Σταματία², Ρέλλια Μαρία³

¹ Εκπ/κός Αγγλικής Γλώσσας, Ράλλεια Πειραματικά Δημοτικά Σχολεία Πειραιά
angelinalada@hotmail.com

² Εκπ/κός Φυσικής Αγωγής, Ράλλεια Πειραματικά Δημοτικά Σχολεία Πειραιά
maratandr@yahoo.com

³ Εκπ/κός Αγγλικής Γλώσσας, Ράλλεια Πειραματικά Δημοτικά Σχολεία Πειραιά
m_rellia@yahoo.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εισήγηση αφορά στην παρουσίαση μίας ευρωπαϊκής σχολικής σύμπραξης eTwinning κατά το σχολικό έτος 2016-17, στο πλαίσιο του 4^ο Πανελληνίου Συνεδρίου eTwinning για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στα συνεργατικά σχολικά προγράμματα (Πάτρα, 24-26 Νοεμβρίου 2017). Συνεργάτες ήταν τα Ράλλεια Πειραματικά Δημοτικά Σχολεία Πειραιά, το 1^ο Δημοτικό Σχολείο Σαλαμίνας και το Istituto Comprensivo Statale "Ten. F. Petrucci" di Montecastrilli - Scuola Primaria di Castel dell'Aquila, Montecastrilli (Ιταλία).

Έχοντας τη δυνατότητα να συνεργαστούμε σε ευρωπαϊκό επίπεδο μέσω του eTwinning, υλοποιήσαμε ένα έργο με σκοπό την ανταλλαγή πληροφοριών/γνώσεων που αφορούν στην περιγραφή και υλοποίηση παραδοσιακών αλλά και σύγχρονων παιχνιδιών από τις εμπλεκόμενες χώρες. Βασικός στόχος ήταν να έρθουν οι μικροί μαθητές σε επαφή με παραδοσιακά παιχνίδια τόσο της χώρας τους όσο και των συνεργαζόμενων χωρών, να παρατηρήσουν ομοιότητες και διαφορές και, φυσικά, να παίζουν και να διασκεδάσουν.

Οι θεματικές ενότητες/δραστηριότητες του έργου καθορίζονταν κατόπιν συνεννόησης των εμπλεκόμενων εκπαιδευτικών. Κάθε συνεργαζόμενο μέλος αποφάσιζε για τον τρόπο συμμετοχής στις δραστηριότητες και τα εργαλεία προς χρήση (ΤΠΕ και Web 2.0).

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Ευρωπαϊκή σχολική σύμπραξη, ΤΠΕ, συνεργατική προσέγγιση, Web 2.0

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα δράση προέκυψε μέσα από τη συζήτηση και τη διάθεση των εμπλεκόμενων εκπαιδευτικών τριών Δημοτικών Σχολείων, με βασικό στόχο τον εμπλουτισμό της μαθησιακής διαδικασίας και την πρόσληψη, εκ μέρους των μαθητών, χρήσιμων δεξιοτήτων. Παράλληλα, κατά το σχεδιασμό της δράσης, θεωρήθηκε ως δεδομένο ότι οι ΤΠΕ αποτελούν έναν εξαιρετικό και ταυτόχρονα απλό τρόπο για τη διευκόλυνση της επικοινωνίας και της συνεργασίας μεταξύ σχολείων από διαφορετικές περιοχές (Muir-Herzig, 2004). Οι Νέες Τεχνολογίες χρησιμοποιήθηκαν για να στηρίξουν τις προσπάθειες των μαθητών για κατανόηση και όχι για μηχανική απομνημόνευση, για την προαγωγή της εννοιολογικής αλλαγής, καθώς και τη μεταγνωσιακή επίγνωση και τη γνωσιακή ευελιξία (Κασιμάτη & Γιαλαμάς, 2001).

Το κοινό σκεπτικό ήταν ότι το eTwinning αφορά βεβαίως στη συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτικών, αλλά το σημαντικότερο είναι ότι αφορά στη συνεργασία μεταξύ μαθητών. Η συμμετοχή τους στο πρόγραμμα θα έδινε στους μαθητές τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν βασικές γνώσεις που ήδη κατείχαν στην Αγγλική Γλώσσα για να επικοινωνήσουν με τους συνομηλίκους τους από άλλες περιοχές της Ευρώπης. Παράλληλα, μέσω της συγκεκριμένης δράσης, οι μαθητές θα παροτρύνονταν να δημιουργήσουν δεσμούς συνεργασίας μέσα από την ανταλλαγή πληροφοριών και απόψεων, έχοντας την ευκαιρία να σκεφτούν και να εκφραστούν, στην ξένη (Αγγλική) γλώσσα, αναδεικνύοντας ταυτόχρονα τη δημιουργική τους πλευρά, βελτιώνοντας και εμπλουτίζοντας τις μαθησιακές τους ευκαιρίες.

Οργανώνοντας δραστηριότητες μέσα και έξω από τη σχολική τάξη, εστιασμένες τόσο στη συλλογή και την ανάλυση πληροφοριών όσο και στην πρακτική εφαρμογή τους, οι εμπλεκόμενοι εκπαιδευτικοί θεώρησαν ότι θα είχαν τη δυνατότητα να προσφέρουν στους μαθητές διαφορετικούς τρόπους παρουσίασης των πληροφοριών, οι οποίοι ξεπερνούν τον

κλασσικό, παραδοσιακό τρόπο συγγραφής κειμένων με χαρτί και μολύβι. Παράλληλα, έγινε μια προσπάθεια να επιδείξουν τον αυτοματισμό της εργασίας στο πνεύμα του «δουλεύω εξυπνότερα, όχι σκληρότερα» και να βοηθήσουν τους μικρούς μαθητές να οργανώσουν και να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό χώρο εργασίας. Η δημιουργία παρουσιάσεων με τη χρήση ΤΠΕ, η δημιουργία και επεξεργασία βίντεο και η διαχείριση της δικής τους διαδικτυακής πλατφόρμας έδωσαν τη δυνατότητα στους μαθητές να αναδείξουν τη δημιουργική τους πλευρά και να μπουν σε διαδικασία σκέψης.

Οι εκπαιδευτικοί στηρίχθηκαν, τέλος, στην πεποίθηση πως οι γνώσεις και οι δεξιότητες που θα αποκτούσαν οι μαθητές με αυτό τον τρόπο θα παρέμεναν για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα, λόγω της άμεσης εμπλοκής τους στη δημιουργική διαδικασία. Υποδεικνύοντάς τους τρόπους εύρεσης αξιόπιστων, ενημερωμένων πληροφοριών σε ένα δοθέν θέμα (δηλ. τα παραδοσιακά παιχνίδια της χώρας τους), βοήθησαν τους μαθητές να εξασκηθούν μόνοι τους στην αναζήτηση πληροφοριών και τους εξασφάλισαν περισσότερες πιθανότητες επιτυχίας σε μία κοινωνία που εξαρτάται όλο και περισσότερο από την πληροφορία (Cristi, 2012).

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Η εκπαιδευτική δράση με τίτλο “Traditional Games” οργανώθηκε από εκπαιδευτικούς και μαθητές Δημοτικών Σχολείων, από δύο διαφορετικές περιοχές της Ελλάδας, τον Πειραιά και τη Σαλαμίνα, καθώς και μία ευρωπαϊκή πόλη, την ιταλική Ακουΐλα, κατά το χρονικό διάστημα Σεπτεμβρίου 2016 – Ιουνίου 2017. Επίσημα, η συνεργασία ξεκίνησε στις 26 Σεπτεμβρίου 2016. Στη δράση συμμετείχαν συνολικά έξι εκπαιδευτικοί (ΠΕ06, ΠΕ11 και ΠΕ70): πέντε από την Ελλάδα και μία από την Ιταλία.

Το κεντρικό θέμα της καινοτόμου δράσης είναι η ανταλλαγή πληροφοριών/γνώσεων που αφορούν σε παραδοσιακά παιχνίδια και περιλαμβάνονται τόσο στην ύλη της Γλώσσας όσο και της Αγγλικής Γλώσσας, καθώς επίσης και στην παρουσίαση και γνωριμία του περιβάλλοντα χώρου και των πολιτιστικών συνηθειών των εμπλεκόμενων μαθητών.

Η παρούσα δράση ενίσχυσε, σε μεγάλο βαθμό, τη διαθεματικότητα στη διδασκαλία. Κατά συνέπεια, τα μαθήματα που ενεπλάκησαν άμεσα ήταν, φυσικά, οι ξένες γλώσσες (συγκεκριμένα, η Αγγλική Γλώσσα), η Πληροφορική και διάφορα άλλα μαθήματα της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης όπως η Φυσική Αγωγή, η Γλώσσα, τα Εικαστικά, η Ιστορία και η Γεωγραφία.

Η γλώσσα εκπόνησης της δράσης ήταν η Αγγλική, με απώτερο στόχο την προετοιμασία των μαθητών για τη συμμετοχή τους σε ευρωπαϊκό έργο Erasmus+ την επόμενη σχολική χρονιά.

Οι μαθητές των χωρών που συμμετείχαν στη δράση αυτή ήταν ηλικίας 8 έως 9 ετών.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν περιλαμβάνουν το chat, το e-mail, το Forum, το Twinspace, τη χρήση ηχητικών αρχείων μορφής MP3, τη χρήση βίντεο, εικόνων και σχεδίων, καθώς και διάφορα άλλα λογισμικά και εργαλεία Web 2.0 όπως, για παράδειγμα, τα Google Forms, το Poll Maker και το Padlet.

ΣΤΟΧΟΙ

Βασικοί στόχοι της δράσης ήταν οι ακόλουθοι:

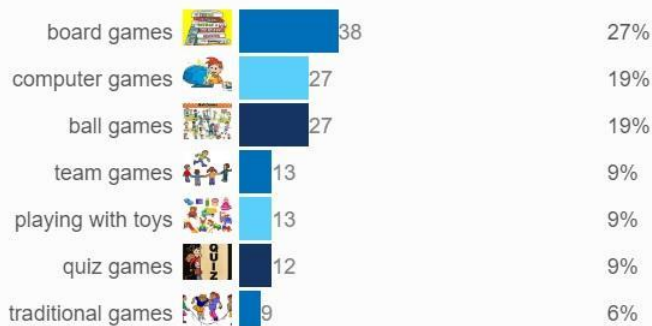
- Η εξοικείωση των μαθητών με όρους που σχετίζονται με τη λαογραφία και την περιγραφή παραδοσιακών (και μη) παιχνιδιών
- Η ανάπτυξη της ομαδοσυνεργατικότητας μεταξύ μαθητών, εκπαιδευτικών και σχολείων
- Η ανάπτυξη της διαθεματικότητας με την εμπλοκή διαφορετικών διδακτικών αντικειμένων
- Η εξοικείωση των μαθητών με τις ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία
- Ο εμπλουτισμός των γνώσεων των μαθητών
- Η ανταλλαγή εμπειριών

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ

- Συζήτηση και απόφαση των ιδρυτών εκπαιδευτικών Ελλάδας και Ιταλίας για την ωφέλεια και τον εμπλουτισμό της μαθησιακής διαδικασίας μέσω της δράσης eTwinning
- Συζήτηση με τους Διευθυντές των εν λόγω σχολικών μονάδων και ενημέρωση των εκπαιδευτικών και των γονέων για την εκπόνηση της δράσης
- Επιλογή των τάξεων που θα συμμετείχαν στη δράση
- Εγγραφή και εμπλοκή εκπαιδευτικών ΠΕ70 και ΠΕ11 στη δράση, από τα Ράλλεια Πειραματικά Δημοτικά Σχολεία Πειραιά
- Ενημέρωση και αναλυτικές οδηγίες προς τους μαθητές των εμπλεκόμενων τμημάτων για τις υποχρεώσεις, τις απαιτήσεις και τη φύση της παρούσας εκπαιδευτικής δράσης

Κάθε τμήμα, με την επίβλεψη των εκπαιδευτικών, οργάνωνε, σε τακτά χρονικά διαστήματα, συνέτασσε και ετοιμάζε το υλικό που θα αποστέλλόταν, μέσω του διαδικτύου, στους μαθητές των συνεργαζόμενων σχολείων. Αρχικά, κατά το μήνα Οκτώβριο του 2016, οι μαθητές έγραψαν και αντάλλαξαν σύντομες παρουσιάσεις PowerPoint, μιλώντας για τους συνεργάτες/συμμαθητές τους από τις άλλες χώρες και τις αγαπημένες τους συνήθειες, σε μια προσπάθεια γνωριμίας και εξοικείωσης, ενώ παράλληλα παρουσίασαν την πόλη τους. Στη συνέχεια, το Δεκέμβριο του 2016, οι μαθητές έγραψαν γράμματα στον Άγιο Βασίλη, περιγράφοντας και ζητώντας το αγαπημένο τους παιχνίδι. Παράλληλα, αντάλλαξαν πληροφορίες σχετικά με ήθη και έθιμα, εικόνες, τραγούδια / κάλαντα για τον εορτασμό των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς. Οι μικροί μαθητές, με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών, ζωγράφισαν διαφορετικά χριστουγεννιάτικα έθιμα και έγραψαν σύντομα σχετικά κείμενα, στην Αγγλική Γλώσσα, τα οποία στη συνέχεια ενώθηκαν σε μια παρουσίαση PowerPoint. Επίσης μέσω Padlet (https://padlet.com/m_rellia/9ajfnribths) αντάλλαξαν το χριστουγεννιάτικο υλικό και τα γράμματά τους προς τον Άγιο Βασίλη, ενώ μέσω ταχυδρομείου έστειλαν ευχετήριες κάρτες στους διαδικτυακούς τους φίλους.

Τον Ιανουάριο του 2017, οι μαθητές (μέσω του εργαλείου poll maker) ψήφισαν το αγαπημένο τους είδος παιχνιδιών. Τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης ανακοινώθηκαν στο ημερολόγιο του έργου, πριν οι μικροί μαθητές αρχίσουν να ερευνούν και να παράγουν τα δικά τους παιχνίδια:



σης

Εικόνα 1: What's your favourite kind of games?
(<https://www.poll-maker.com/poll945043xb4FB4720-40>)

Τον ίδιο μήνα, οι μαθητές του σχολείου μας επισκέφτηκαν το πολιτιστικό κέντρο Ελληνικός Κόσμος και ήρθαν σε μια πρώτη επαφή με παιχνίδια των προγόνων τους, τα οποία

αποτύπωσαν και παρουσίασαν μέσω PowerPoint. Επίσης, με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού ΠΕ70 ξεκίνησαν να ανταλλάσσουν ιδέες για τη δημιουργία επιτραπέζιων παιχνιδιών μέσα στην τάξη τους.

Η κατασκευή των πρώτων επιτραπέζιων παιχνιδιών πραγματοποιήθηκε το Φεβρουάριο του 2017: Φιδάκι, Μονόπολη και παιχνίδι ερωτήσεων/γνώσεων ήταν τα παιχνίδια που δημιούργησαν και στη συνέχεια έπαιζαν και με τα παιδιά της Ιταλίας οι μαθητές των Ραλλείων ΠΔΣ. Ο μήνας τελείωσε με μια σύντομη παρουσίαση των εθίμων της Αποκριάς.

Το Μάρτιο του 2017 ήρθε η σειρά του ιταλικού σχολείου, το οποίο άρχισε να κατασκευάζει τα δικά του επιτραπέζια παιχνίδια. Τα παιχνίδια αυτά ενθουσίασαν τους Έλληνες μαθητές, οι οποίοι απάντησαν με μερικά ακόμη επιτραπέζια, όπως για παράδειγμα την Τυφλόμυγα (Blindfolded). Σε συνεργασία με την εκπαιδευτικό της Φυσικής Αγωγής, οι μαθητές των Ραλλείων διδάχτηκαν, έπαιζαν στην αυλή και στη συνέχεια παρουσίασαν μέσω βίντεο (<https://vimeo.com/209346956>) τέσσερα ακόμη ελληνικά παραδοσιακά παιχνίδια: Περνά Περνά η Μέλισσα, Ο Βασιλιάς, Τα Μήλα και το Κουτσό.

Αρχές Απριλίου, ανταλλάξαμε τις πασχαλινές ευχές μας μέσω παρουσιάσεων PowerPoint, αλλά και παίξαμε, στο μάθημα της Φυσικής Αγωγής, πασχαλινά παραδοσιακά παιχνίδια. Τον ίδιο μήνα, λάβαμε και τα επιτραπέζια παιχνίδια του ιταλικού σχολείου, τα οποία οι μαθητές μας παρακολούθησαν και στη συνέχεια έπαιζαν με μεγάλο ενθουσιασμό.

Το Μάιο του 2017 το πρόγραμμα έφτασε στο τέλος του. Σχεδιάστηκαν σύντομες παρουσιάσεις όλων των παιχνιδιών, καθώς και παρουσίαση των αγαπημένων παιχνιδιών των μαθητών. Το πρόγραμμα ολοκληρώθηκε τον Ιούνιο του 2017, με ένα ερωτηματολόγιο αποτύπωσης της εμπειρίας των μαθητών (<https://goo.gl/forms/DX5GRMzB4PsQZRV53>). Τα αποτελέσματα ανακοινώθηκαν στο ημερολόγιο του έργου (<https://vimeo.com/221097296>).

Οι μαθητές χρησιμοποίησαν τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές του σχολείου και έγραψαν τα κείμενα που στη συνέχεια απέστειλαν μέσω του TwinSpace που τους παρείχε το eTwinning, εμπλουτίζοντας το υλικό τους με σχετικές εικόνες της επιλογής τους από το διαδίκτυο.

Αφού το υλικό «ανέβαινε» στην ηλεκτρονική πλατφόρμα, οι μαθητές, μέσα από το διαδραστικό πίνακα της τάξης τους, παρακολουθούσαν το αντίστοιχο υλικό των συνεργατών τους και στη συνέχεια συζητούσαν και σύγκριναν, με αφορμή την προβολή αυτή, το θέμα που πραγματεύονταν.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Αν παρακολουθήσει κανείς τη συγκεκριμένη δράση, καθ'όλη την εξέλιξή της, μπορεί εύκολα να διακρίνει έναν αρκετά ικανοποιητικό αριθμό θετικών στοιχείων που απορρέουν από αυτή.

Κατά γενική ομολογία, (και όπως προέκυψε από συζήτηση κατά τη διάρκεια ενημερωτικών συναντήσεων) τόσο των εμπλεκόμενων εκπαιδευτικών όσο και των μαθητών και των γονέων τους, η αντίδραση των μαθητών στην εφαρμογή και την εκπόνηση της παρούσας δράσης και η επαφή τους με τη σύγχρονη τεχνολογία και τη συχνή χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών ήταν ιδιαίτερος θετική, ενώ η ικανοποίησή τους για τη συμμετοχή σε κάτι πρωτοποριακό, που ξεφεύγει από τη συνηθισμένη, καθημερινή πρακτική της σχολικής πραγματικότητας ήταν ολοφάνερη. Αυτό το συναίσθημα ενισχύθηκε ακόμη περισσότερο από τη δυνατότητα της άμεσης επικοινωνίας με συνομηλίκους τους από διαφορετικές ευρωπαϊκές πόλεις, εκπονώντας δραστηριότητες στα πλαίσια πάντα των δυνατοτήτων τους. Τέλος, είναι γεγονός ότι τα παιδιά, μέσα από αυτή τη δράση, έμαθαν να συνεργάζονται καλύτερα μεταξύ τους, να αναζητούν πληροφορίες, να δημιουργούν και να δραστηριοποιούνται.

Όσον αφορά στους εκπαιδευτικούς, η παρούσα δράση έδωσε και σ' αυτούς τη δυνατότητα να συνεργαστούν, τόσο μέσα στα πλαίσια της σχολικής μονάδας, όσο και με τους συναδέλφους των εμπλεκόμενων σχολικών μονάδων, προσφέροντας έτσι νέες εμπειρίες και βελτιώνοντας το υπάρχον εργασιακό κλίμα. Επιπρόσθετα, ανέπτυξαν τη δημιουργικότητά τους, καλλιέργησαν δεξιότητες και να ανανεώθηκαν και οι ίδιοι ως εκπαιδευτικοί.

Κατά γενική ομολογία, μέσα από δράσεις αυτής της μορφής, η σχολική μονάδα αποκτά μια ιδιαίτερη δυναμική, ανοίγεται προς την κοινωνία και αποκτά μία ζωντάνια που τη βγάζει

από τα στενά πλαίσια της διδακτικής διαδικασίας, εμπλουτίζοντας έτσι την παραδοσιακή διδακτική προσέγγιση.

ΠΙΘΑΝΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΔΙΕΥΡΥΝΣΗΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ

Παράλληλα με τη δυνατότητα εμπλουτισμού των γνωστικών δεξιοτήτων των μαθητών, η παρούσα εκπαιδευτική δράση ξεπερνά τη στενή έννοια της απλής θεματικής συνεργασίας μεταξύ διαφορετικών σχολικών μονάδων, στοχεύοντας σε μία πλήρη και συστηματική συνεργασία σε όλα τα επίπεδα (μαθητές, δάσκαλοι/εκπαιδευτικοί ειδικοτήτων, σχολικές τάξεις και σχολική διεύθυνση).

Το πρόγραμμα “Traditional Games” παρουσιάζει μεγάλο εύρος λόγω του θέματος που πραγματεύεται και, συνεπώς, θα μπορούσε να επεκταθεί σε όλα σχεδόν τα γνωστικά αντικείμενα της σχολικής μονάδας και να εμπλέξει όλους τους εκπαιδευτικούς που εργάζονται σε αυτή.

Έτσι για παράδειγμα, θα μπορούσε ο εκπαιδευτικός της Φυσικής Αγωγής να διδάξει στους μαθητές περαιτέρω παραδοσιακά ομαδικά παιχνίδια.

Ακόμη, θα ήταν δυνατό, στα πλαίσια του μαθήματος της Θεατρικής Αγωγής, να παρουσιάσουν οι μαθητές δρώμενα που να σχετίζονται με τα παραδοσιακά παιχνίδια.

Στα πλαίσια επίσης του μαθήματος των Εικαστικών, θα μπορούσε να γίνει κατασκευή παραδοσιακών επιτραπέζιων παιχνιδιών.

Στο μάθημα της Γλώσσας/Φιλαναγνωσίας, οι μαθητές θα μπορούσαν να μελετήσουν και να επεξεργαστούν σχετικά κείμενα, ενώ παράλληλα να σχεδιάσουν και να διανείμουν αντίστοιχα φυλλάδια.

Είναι, συνεπώς, προφανές ότι ποικίλες δραστηριότητες θα μπορούσαν να πραγματοποιηθούν σε μία προσπάθεια διεύρυνσης του συγκεκριμένου προγράμματος, με στόχο την προώθηση της διαθεματικότητας, της ομαδοσυνεργατικότητας, της δημιουργικότητας και της συνεργασίας των εκπαιδευτικών ολόκληρης της σχολικής μονάδας.

ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΕΣ ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΤΙΟΤΕΡΗ ΕΚΠΟΝΗΣΗ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ

Η ανάπτυξη και η εφαρμογή ανάλογων καινοτόμων δράσεων προϋποθέτει και απαιτεί την άριστη συνεργασία μεταξύ των εμπλεκόμενων (μαθητών και εκπαιδευτικών), ώστε να προωθείται η δράση και η καλλιέργεια της δημιουργικότητας.

Προς αυτή την κατεύθυνση, σημαντικό ρόλο διαδραματίζει η κατάλληλη υλικοτεχνική υποδομή. Εφόσον πρόκειται για μία δράση που εξελίσσεται διαδικτυακά, ο σωστός υλικοτεχνικός εξοπλισμός είναι απολύτως απαραίτητος για την υλοποίησή της – για παράδειγμα, να υπάρχει επαρκής αριθμός ηλεκτρονικών υπολογιστών για όλους τους εμπλεκόμενους μαθητές, οι οποίοι να είναι άρτια εξοπλισμένοι με τα αντίστοιχα εκπαιδευτικά λογισμικά που απαιτούνται για την εκπόνηση των δραστηριοτήτων. Σημαντικό ρόλο παίζει επίσης και η δυνατότητα πρόσβασης των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών στο εργαστήριο της Πληροφορικής.

Επιθυμητή θα ήταν επίσης η ύπαρξη ενός κατάλληλου χώρου που να παρέχει τη δυνατότητα προβολής της παρούσας δράσης στους συναδέλφους, τους υπόλοιπους μαθητές και τους γονείς / κηδεμόνες.

Τέλος, απαραίτητη κρίνεται κάποια ευελιξία/τροποποίηση του ωρολογίου προγράμματος, ώστε να μπορέσουν τόσο οι εμπλεκόμενοι εκπαιδευτικοί όσο και οι μαθητές να συμμετέχουν από κοινού και να συνεργάζονται καλύτερα κατά την εκπόνηση και πραγματοποίηση των απαιτούμενων δραστηριοτήτων. Το γεγονός αυτό συνεπάγεται την άμεση ανάγκη υποστήριξης της Διεύθυνσης της σχολικής μονάδας, η οποία αποτελεί βασική προϋπόθεση για όλα τα υπόλοιπα.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΚΑΙ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Το έργο “Traditional Games” αποτέλεσε μία καινοτόμο δράση των συνεργαζόμενων σχολικών μονάδων, εφόσον ήταν η πρώτη φορά που πραγματοποιήθηκε σε αυτές ένα διαδικτυακό πρόγραμμα σε συνεργασία με μαθητές άλλων χωρών. Εγκαινίασε μία νέα

διδασκτική πρακτική, ανοίγοντας το δρόμο και για άλλες, παρόμοιες δράσεις που αποτελούν, στις μέρες μας, βασικό στοιχείο της σύγχρονης κοινωνίας της πληροφορίας.

Αυτή ακριβώς η καινοτομία του έργου αποτέλεσε το ιδιαίτερο κίνητρο για τους μαθητές. Με δεδομένη την καθημερινή ενασχόληση της πλειοψηφίας των μαθητών με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, η ευκαιρία που τους δόθηκε μέσα από την παρούσα δράση να τους χρησιμοποιήσουν κατά τη διδασκτική πράξη, επικοινωνώντας με μαθητές από άλλες πόλεις, ήταν συναρπαστική και πραγματικά καινοτόμα.

Το αποτέλεσμα όλων αυτών ήταν ότι οι μαθητές κινητοποιήθηκαν, συμμετείχαν ενεργά και χάρηκαν τη διαδικασία της μάθησης. Ιδιαίτερα, μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες ή προβλήματα συμπεριφοράς βγήκαν από το περιθώριο, συμμετέχοντας κι αυτοί στις δράσεις της ομάδας χωρίς δισταγμό, ο καθένας αναπτύσσοντας τις δεξιότητές του, τονώνοντας έτσι την αυτοπεποίθηση και το αυτοσυναισθημά τους. Η χρήση των ΤΠΕ διευκόλυνε ιδιαίτερα τους μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, οι οποίοι συμμετείχαν ενεργά και έγιναν αποδεκτοί από τους άλλους μαθητές, κάτι που συχνά τους στερεί η συνήθης διδασκτική πρακτική.

Είναι επίσης αυτονόητο ότι όλοι οι εμπλεκόμενοι μαθητές ωφελήθηκαν γνωστικά, εφόσον εφάρμοσαν όσα είχαν μάθει στο μάθημα της Γλώσσας και της Αγγλικής Γλώσσας μέσα από ιδιαίτερα ευχάριστες δραστηριότητες, οι οποίες τους κινητοποιούσαν χωρίς ιδιαίτερα μεγάλη προσπάθεια. Κατά συνέπεια, η μάθηση δεν αποτέλεσε αυτοσκοπό, όπως γίνεται συνήθως στην καθημερινότητά τους, αλλά ένα μέσο για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.

Τέλος, όπως ήδη αναφέρθηκε, το έργο αυτό έδωσε στους εκπαιδευτικούς την ευκαιρία να δοκιμάσουν μία δράση, η οποία ανοίγει καινούριους δρόμους επικοινωνίας με συναδέλφους άλλων περιοχών, αναπτύσσοντας τη μεταξύ τους συνεργασία και διευκολύνοντας την ανταλλαγή ιδεών. Προήγε μία ομαδοσυνεργατική, διερευνητική, μαθητοκεντρική μέθοδο διδασκαλίας, η οποία συντέλεσε άμεσα στη διαμόρφωση θετικού κλίματος μέσα στη σχολική τάξη (Wood et al, 2005).

Σαφώς, λόγω της διαθεματικής φύσης της παρούσας δράσης, ενισχύθηκε επίσης η συνεργασία των εκπαιδευτικών της σχολικής μονάδας, αφού υπήρξε η δυνατότητα επέκτασής της και σε άλλα σχολικά μαθήματα, βελτιώθηκαν οι διαπροσωπικές τους σχέσεις και, εν κατακλείδι, διευκολύνθηκε η εύρυθμη λειτουργία της.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Κασιμάτη, Κ. & Γιαλαμάς, Β. (2001). *Απόψεις εκπαιδευτικών για τη συμβολή των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 114-125.

Cristi, B. (2012). *Τα πλεονεκτήματα των ΤΠΕ στο eTwinning*. Ανακτήθηκε στις 15 Νοεμβρίου 2012 από τη διεύθυνση http://www.etwinning.net/el/pub/get_support/help/other_features/the_benefits_of_ict_in_etwinning.htm.

Muir-Herzig, R. G. (2004). *Technology and its impact in the classroom. Computers & Education*, 42, 111-131.

Wood, E., Mueller, J., Willoughby, T., Specht, J., & De Young, T. (2005). *Teachers' perceptions: Barriers and supports to using technology in the classroom. Education, Communication & Information*, 5, 183-206.

Χρήση συνεργατικών εργαλείων σε ένα έργο eTwinning

Καρανταϊρη Ξανθή¹, Ρέλλια Μαρία²

¹ Δασκάλα, Ράλλεια Πειραματικά Δημοτικά Σχολεία Πειραιά
Xanthiblue2@gmail.com

² Εκπ/κός Αγγλικής Γλώσσας, Ράλλεια Πειραματικά Δημοτικά Σχολεία Πειραιά
m_rellia@yahoo.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εισήγηση αφορά στην παρουσίαση συνεργατικών εργαλείων κατά την εκπόνηση μίας ευρωπαϊκής σχολικής σύμπραξης eTwinning, στο πλαίσιο του 4^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου eTwinning για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στα συνεργατικά σχολικά προγράμματα (Πάτρα, 24-26 Νοεμβρίου 2017).

Στο πλαίσιο του e-Learning, μία σχολική σύμπραξη eTwinning προωθεί τις αρχές της ενεργητικής μάθησης, της ομαδοσυνεργατικότητας, του ψηφιακού γγγραμματισμού και της πολυπολιτισμικότητας. Οι αρχές αυτές διέπουν το Νέο Σχολείο, παρέχοντας τη δυνατότητα αναβάθμισης του διδακτικού έργου. Η αξιοποίηση των νέων διαδικτυακών εργαλείων κατά την υλοποίηση έργων eTwinning αποτελεί βασική προϋπόθεση για τη δημιουργία ενός ποιοτικότερου αποτελέσματος, την εξοικείωση των μαθητών με τις νέες τεχνολογίες και την επαγγελματική ανάπτυξη των εμπλεκόμενων εκπαιδευτικών.

Στην παρούσα εργασία, παρουσιάζονται, ενδεικτικά, διαδικτυακά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά την εκπόνηση ενός έργου eTwinning, με έμφαση στον τρόπο αξιοποίησής τους για την επίτευξη των στόχων ενός έργου.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: *eTwinning, διαδικτυακά εργαλεία, ενεργητική μάθηση, συνεργασία*

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύμφωνα με την παιδαγωγική θεωρία του εποικοδομητισμού, η γνώση οικοδομείται ενεργητικά μέσα σε μια διαδικασία κατά την οποία η γνώση λαμβάνεται μέσω της εμπειρίας (Lameras et al, 2007). Με βάση αυτή τη θεωρία, και προκειμένου να γίνεται το άτομο κοινωνός της μάθησης, είναι αναγκαίο να εμπλέκεται σε αυθεντικές μαθησιακές δραστηριότητες, μέσα σε περιβάλλοντα και καταστάσεις της πραγματικής ζωής. Στην περίπτωση λοιπόν που η ενεργητική μάθηση συμβαίνει στο πλαίσιο μιας ομάδας (όπως ορίζεται η ομαδοσυνεργατική μάθηση από τον McConnell, 2006), το κέντρο βάρους της εκπαιδευτικής διαδικασίας μετατοπίζεται από τον εκπαιδευτικό στους μαθητές. Σε ένα τέτοιο μαθησιακό περιβάλλον η επικοινωνία ανάμεσα στους μαθητές διαδραματίζει ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο για την πραγμάτωση των στόχων κάθε εκπαιδευτικής δραστηριότητας, ενώ οι συμμετέχοντες βρίσκονται αντιμέτωποι με την πρόκληση να υπερβούν τα όποια εμπόδια και να συνεργαστούν (Felder & Brent, 2007).

Στο πλαίσιο του e-Learning, τόσο η ομαδοσυνεργατικότητα όσο και η ενεργητική μάθηση αποτελούν βασικές πτυχές των συμπράξεων eTwinning, (Crawley et al, 2010). Η διαδικτυακή πλατφόρμα του eTwinning (<http://www.etwinning.net>) δίνει τη δυνατότητα της ηλεκτρονικής αδελφοποίησης και διαδικτυακής συνεργασίας σε σχολεία της Ευρώπης και προάγει με αυτόν τον τρόπο τις αρχές που διέπουν το Νέο Σχολείο, όπως είναι η πολυπολιτισμικότητα, η διαδραστικότητα και η ομαδοσυνεργατικότητα (Ματσαγγούρας, 1987, 2000). Μια ακ σημαντική αρχή του Νέου Σχολείου και βασική δεξιότητα της εποχής μας (European Reference Framework, 2007), δηλαδή ο ψηφιακός γγγραμματισμός των μαθητών, υπηρετείται αποτελεσματικά από τα πολυάριθμα διαδικτυακά εργαλεία που προσφέρει η πλατφόρμα σε εκπαιδευτικούς και μαθητές, με σημαντικότερα αυτά του χώρου Twinspace, όπου πραγματοποιείται η συνεργασία και η υλοποίηση ενός έργου. Με αυτόν τον τρόπο, όλοι οι συμμετέχοντες απολαμβάνουν τις θετικές επιδράσεις της ένταξης των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην εκπαιδευτική διαδικασία, ειδικότερα

όσον αφορά την ανάπτυξη κινήτρων μάθησης (Mahdizadeh, Biemans & Mulder, 2008), κριτικής σκέψης (Lim, Teo, Wong, Khine, Chai & Divahara, 2003) και αυτονομίας (Claudia, Steil & Todesco, 2004).

Παράλληλα όμως με τα διαδικτυακά εργαλεία της πλατφόρμας, είναι αναγκαίο να χρησιμοποιηθούν και να αξιοποιηθούν επιπρόσθετα ψηφιακά εργαλεία νέας γενιάς (Web 2.0) από τα συνεργαζόμενα μέλη, έτσι ώστε να επιτευχθούν αποτελεσματικότερα οι στόχοι της εκάστοτε συνεργασίας και να επιτελεσθούν οι απαιτούμενες λειτουργίες, όπως, για παράδειγμα, παρουσιάσεις, δημιουργία ηλεκτρονικών βιβλίων, βίντεο και ψηφιακών άλμπουμ, διαμοιρασμός παρουσιάσεων και βίντεο, ομαδική εργασία, επικοινωνία, αναπαράσταση εννοιών και αξιολόγηση. Στην παρούσα εργασία, επιχειρείται η παρουσίαση διαφορετικών διαδικτυακών εργαλείων, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη κάποιων από τις παραπάνω λειτουργίες σε ένα έργο eTwinning, με δεδομένο ότι οι ΤΠΕ αποτελούν έναν εξαιρετικό και ταυτόχρονα απλό τρόπο για τη διευκόλυνση της επικοινωνίας και της συνεργασίας μεταξύ σχολείων από διαφορετικές περιοχές (Muir-Herzig, 2004). Οι Νέες Τεχνολογίες χρησιμοποιούνται για να στηρίξουν τις προσπάθειες των μαθητών για κατανόηση και όχι για μηχανική απομνημόνευση, για την προαγωγή της εννοιολογικής αλλαγής, καθώς και τη μεταγνωσιακή επίγνωση και τη γνωσιακή ευελιξία (Κασιμάτη & Γιαλαμάς, 2001).

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Βασικός στόχος κάθε σύμπραξης eTwinning είναι να γνωρίσουν οι μαθητές τις συμμετέχουσες χώρες, ενώ οι ειδικότεροι στόχοι αφορούν συνήθως στη χρήση της ξένης γλώσσας (συνήθως της Αγγλικής) ως μέσο επικοινωνίας και συνεργασίας με την αξιοποίηση γλωσσικών δομών σε συνάρτηση με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών. Ως προς το κοινωνικό επίπεδο, οι μαθητές συχνά αναμένεται να συνεργαστούν τόσο δια ζώσης με τους συμμαθητές τους, όσο και διαδικτυακά με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων, καθώς και να αναπτύξουν διαπολιτισμική συνείδηση και ανοχή στη διαφορετικότητα μέσω της συνεργασίας με τους Ευρωπαίους συμμαθητές τους. Τέλος, ως προς το συναισθηματικό επίπεδο, η πραγματοποίηση ενός έργου έχει συνήθως ως στόχο την επαύξηση των κινήτρων των εκπαιδευόμενων όσον αφορά στην εκμάθηση της ξένης γλώσσας μέσα σε ένα κλίμα δημιουργικότητας, διασκέδασης και χαράς.

Για την επίτευξη των παραπάνω στόχων, επιχειρείται μια «ομαδική διδασκαλία στην οποία συμμετέχουν αποφασιστικά όλοι και η ίδια η διδασκαλία διαμορφώνεται και διεξάγεται από όλους όσους συμμετέχουν» (Frey, 1998). Επομένως, ο σχεδιασμός των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων πραγματοποιείται με τη συνεχή ανατροφοδότηση και τον εμπλουτισμό του αρχικού σχεδίου από όλους τους συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς και μαθητές. Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης, νέες ιδέες ενσωματώνονταν συνεχώς με αποτέλεσμα το σχέδιο ουσιαστικά να προσαρμόζεται στις ανάγκες των συμμετεχόντων, παρά το αντίθετο. Οι δραστηριότητες πραγματοποιούνται τόσο εντός σχολικής αίθουσας όσο και διαδικτυακά στον χώρο Twinspace του έργου (ομαδικές διαδικτυακές εργασίες, τηλεδιδασκείες, ανταλλαγή υλικού κλπ.), αφού δημιουργηθεί προηγουμένως ένα χρονοδιάγραμμα με δραστηριότητες. Μέσα από ομαδοσυνεργατικές κυρίως δράσεις, οι μαθητές καλούνται να παρουσιάσουν πλήθος πληροφοριών για τη χώρα τους ποικιλοτρόπως. Το υλικό μεταφορτώνεται στο Twinspace και στη συνέχεια παρουσιάζεται με τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων - με τον ίδιο τρόπο, πραγματοποιείται συχνά και η τελική αξιολόγηση του έργου.

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

Μια από τις βασικότερες ανάγκες για τους συμμετέχοντες σε ένα έργο eTwinning είναι η δημιουργία παρουσιάσεων, που μπορεί να αφορούν στο υλικό που έχει συγκεντρωθεί ή δημιουργηθεί στο πλαίσιο μιας δραστηριότητας, δηλαδή φωτογραφίες, βίντεο ή ζωγραφίες σε σχέση με κάποια θεματική, πληροφορίες, ή ακόμα και ήχος (τραγούδι, μουσική ή ηχογράφηση). Εκτός από το πρόγραμμα PowerPoint, που είναι ένας πολύ διαδεδομένος τρόπος για τη δημιουργία παρουσιάσεων, υπάρχει μία ποικιλία διαδικτυακών εργαλείων, τα οποία προσφέρουν μεγαλύτερες δυνατότητες στο χρήστη, καθώς και ένα πιο εντυπωσιακό

αποτέλεσμα. Πλεονέκτημα των εν λόγω εργαλείων είναι ότι επιτρέπουν δωρεάν χρήση μετά από εγγραφή στην αντίστοιχη πλατφόρμα, ενώ μπορούν να ενσωματωθούν στο Twinspace του έργου (ενσωμάτωση με κώδικα HTML) και να είναι άμεσα προσβάσιμες για προβολή από τους χρήστες.

Ενδεικτικά αναφέρουμε:

α) το εργαλείο **Tripadvisor** (tripwow.tripadvisor.com) για την παρουσίαση των χωρών που συμμετέχουν στο έργο, το οποίο επιτρέπει τη δημιουργία πολύ εντυπωσιακών παρουσιάσεων με μουσική επένδυση και θέμα τα ταξίδια.

β) το **Smilebox** (<http://www.smilebox.com>), το οποίο είναι ένα εργαλείο δημιουργίας παρουσιάσεων με την ενσωμάτωση εικόνων, φωτογραφιών, βίντεο και κείμενου σε ένα καμβά της επιλογής του χρήστη, με γνώμονα τη θεματική ή το σκοπό της παρουσιάσής του.

γ) το **Empressr** (<http://www.empressr.com>), ένα εργαλείο για δημιουργία παρουσιάσεων με πλούσιο περιεχόμενο (εικόνα, ήχο, βίντεο).

δ) το **ProshowWeb** (<http://www.photodex.com/proshow/web>), ανάλογο εργαλείο με το Smilebox και το Empressr.

Εκτός από τις παρουσιάσεις, που συνήθως ενσωματώνουν εικόνα, ήχο ή και βίντεο, κατά τη διάρκεια ενός έργου eTwinning προκύπτει η ανάγκη δημιουργίας ηλεκτρονικών βιβλίων, ψηφιακών άλμπουμ και βίντεο. Στο διαδίκτυο υπάρχουν πολυάριθμα εργαλεία που προσφέρουν μόνο κάποιες, ωστόσο αρκετές για τις ανάγκες ενός έργου, από τις δυνατότητές τους δωρεάν. Έτσι, για τη δημιουργία ηλεκτρονικών βιβλίων αναφέρουμε ενδεικτικά το **issuu** (<http://issuu.com>) και το **calameo** (<http://www.calameo.com>). Για τη δημιουργία ψηφιακών άλμπουμ μπορούν να χρησιμοποιηθούν τόσο το **Smilebox** όσο και το **Picturetrail** (<http://www.picturetrail.com>).

Για την παραγωγή βίντεο, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν τόσο το **YouTubeEditor** (<https://www.youtube.com/editor>) όσο και το **WindowsMoviemaker**. Προκειμένου να εκμεταλλευτεί κανείς τις δυνατότητες του εργαλείου YouTubeEditor, θα πρέπει να είναι εγγεγραμμένος χρήστης στην υπηρεσία YouTube, να έχει δημιουργήσει ένα δικό του «κανάλι» και να έχει ανεβάσει σε αυτό κάποιο βίντεο που θέλει να επεξεργαστεί ενσωματώνοντας εικόνες, ήχο και κείμενο. Το εργαλείο WindowsMoviemaker (windows.microsoft.com/en-gb/windows-live/moviemaker) επιτρέπει στους χρήστες να κατασκευάσουν από την αρχή ένα δικό τους βίντεο με τη χρήση φωτογραφιών, εικόνων, ήχου της επιλογής τους, ακόμα και ενσωματώνοντας άλλα βίντεο.

Σε ένα έργο e-Twinning τα εργαλεία διαμοιρασμού παρουσιάσεων επιτρέπουν τη διάδοση των αποτελεσμάτων σε μια ευρύτερη κοινότητα. Για αυτόν το σκοπό μπορεί να χρησιμοποιηθεί το εργαλείο **Slideshare** (<http://www.slideshare.net>). Για τον ίδιο σκοπό, αυτόν της διάδοσης των αποτελεσμάτων του έργου, μπορεί να αξιοποιηθεί και το εργαλείο διαμοιρασμού βίντεο, το **YouTube**.

Πολύ σημαντική θέση σε μια διαδικασία συνεργασίας διαδραματίζει και η χρήση εργαλείων που επιτρέπουν την ομαδική εργασία εξ' αποστάσεως. Τέτοια εργαλεία είναι και τα **voicethread**, **interactive realboard** και **padlet**. Ξεκινώντας με το voicethread (<http://voicethread.com>), πρόκειται για εργαλείο που επιτρέπει στους χρήστες να συμβάλουν στη δημιουργία μιας συλλογής εικόνων και γραπτών ή και προφορικών σχολίων σχετικά με κάποιο θέμα. Με το εργαλείο interactive realboard (<https://realtimeboard.com>) οι συμμετέχοντες μπορεί να συνεργαστούν πάνω σε έναν κοινό διαδικτυακό πίνακα, να κάνουν σχόλια και να αποτυπώσουν τις σκέψεις τους. Τέλος, σε έναν ψηφιακό «τοίχο» padlet μπορούν να αναρτήσουν πληροφορίες (κείμενα, εικόνες, βίντεο κλπ) με τη μέθοδο «σύρε και τοποθέτησε» (drag and drop).

Στον τομέα της επικοινωνίας, τα συνεργαζόμενα μέρη μπορούν να πραγματοποιήσουν διαδικτυακές συναντήσεις μέσω του εργαλείου **Skype** (www.skype.com), προκειμένου να γνωριστούν και να πραγματοποιήσουν ποικίλες δραστηριότητες (για παράδειγμα, να παρακολουθήσουν μια ομάδα «εν δράσει»).

Τα εργαλεία για εννοιολογική χαρτογράφηση χρησιμοποιούνται ευρέως προκειμένου οι μαθητές να περιγράψουν βασικές έννοιες χρησιμοποιώντας άλλες έννοιες που συνθέτουν τις βασικές και περιγράφουν τις σχέσεις μεταξύ τους. Για αυτόν το σκοπό μπορεί να γίνει χρήση των εργαλείων **Wordle** (www.wordle.net) και **Tagxedo** (www.tagxedo.com), τα οποία

μετατρέπουν το κείμενο που εισάγει ο χρήστης σε σύννεφο λέξεων, δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση σε λέξεις που εμφανίζονται συχνότερα στο αρχικό κείμενο.

Τέλος, προκειμένου να διαπιστωθεί κατά πόσο επιτεύχθηκαν οι αρχικοί στόχοι, οι μαθητές συχνά καλούνται να απαντήσουν σε ερωτηματολόγιο, το οποίο μπορεί να δημιουργηθεί με το εργαλείο **Google Forms** (<https://docs.google.com/forms/create?hl=en>) και στη συνέχεια να μεταφορτωθεί στην πλατφόρμα του Twinspace. Για την αξιολόγηση της εκπλήρωσης των κοινωνικο-συναισθηματικών στόχων, μπορεί να αξιοποιηθεί το εργαλείο **Answergarden.ch** (answergarden.ch), το οποίο συλλέγει απαντήσεις χρηστών σχετικά με μια ερώτηση.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Συμπερασματικά, η συμμετοχή σε ένα έργο eTwinning θέτει σε εφαρμογή τις αρχές της ομαδοσυνεργατικότητας, της ενεργητικής μάθησης και του ψηφιακού εγγραμματισμού όλων των συμμετεχόντων, μαθητών και εκπαιδευτικών. Όλα αυτά συντελούνται σε ένα κλίμα συνεργασίας που προάγει την πολυπολιτισμικότητα και την ευρωπαϊκή ενσυναίσθηση και μπορεί να ενισχυθεί με τη χρήση διαφορετικών συνεργατικών εργαλείων Web 2.00.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Claudia, M., Steil, A., & Todesco, J. (2004). *Factors influencing the adoption of the Internet as a teaching tool at foreign language schools*. Computers & Education, 42(4), 353 - 374.

Crawley, C., Gi.leran, A., Nucci, D. & Scimeca, S. (2010). *Οι φωνές του eTwinning Οι φωνές των εκπαιδευτικών*, Brussels: Κεντρική Υπηρεσία Υποστήριξης για το eTwinning (KYY). Ανακτήθηκε από http://www.etwinning.net/shared/data/etwinning/booklet/eTwinning_book_2010/EL_handbook_2011_web.pdf στις 3-6-2014.

Felder, R. M. & Brent, R. (2007). Cooperative Learning. In P.A. Mabrouk, ed., *Active Learning: Models from the Analytical Sciences, ACS Symposium Series 970*. Washington, DC: American Chemical Society, pp 34-53.

Frey, K. (1998). *Η μέθοδος Project*, μετ. Κ. Μάλλιου, Θεσσαλονίκη: Α/φοι Κυριακίδη.

Key Competences for Lifelong Learning: European Reference Framework (2007). Ανακτήθηκε από www.britishcouncil.org/sites/...uk2/.../youth-in-action-keycomp-en.pdf στις 5-6-2014.

Lameras, P., Paraskakis, I. & Levy, P. (2007). Pedagogy and tools for e-Learning practice. In *Proceedings of the International Informatics Education Europe II Conference*.

Lim, C. P., Teo, Y. H., Wong, P., Khine, M. S., Chai, C. S. & Divaharan, S. (2003). *Creating a conductive learning environment for the effective integration of ICT: Classroom management issues*. Journal of Interactive learning Research, 14 (4), 405-423.

Mahdizadeh, H., B iemans, H. & Mulder, M. (2008). *Determining factors of the use of elearning environments by university teachers*. Computers and Education, 51 (4), 142-154. Ανακτήθηκε από <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2007.04.004>.

McConnell, J. (2006). Active and cooperative learning: final tips and trick. In *Proceedings ITiCSE-WGR working group on ITiCSE on innovation and technology in computer science*, New York.

Muir-Herzig, R. G. (2004). *Technology and its impact in the classroom*. Computers & Education, 42, 111-131.

Κασιμάτη, Κ. & Γιαλαμάς, Β. (2001). *Απόψεις εκπαιδευτικών για τη συμβολή των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία*. Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων, 114-125.

Ματσαγγούρας, Η. (1987). Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Αθήνα: Γρηγόρης.

Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία: «Γιατί», «Πώς», «Πότε» και «για Ποιούς»*. Διήμερο Επιστημονικό Συμπόσιο: "Η εφαρμογή της ομαδοκεντρικής διδασκαλίας-Τάσεις και εφαρμογές". Θεσσαλονίκη, 8-9 Δεκεμβρίου 2000. Ανακτήθηκε από <http://www.geocities.com/pee2000mac>.

Τρεις περιπτώσεις δημιουργίας βίντεο σε eTwinning project

Σουβατζόγλου Βασίλειος¹, Δημογόροντα Αντωνία²

¹ Εκπ/κός ΠΕ19- Πληροφορικής 4^{ου} Λυκείου Τρίπολης.
basou@sch.gr

² Εκπ/κός ΠΕ19- Πληροφορικής 2^{ου} Γυμνασίου Τρίπολης
dimogeront@sch.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το κείμενο επιχειρεί να αποτυπώσει τις διαδικασίες από το σχεδιασμό έως την υλοποίηση τριών βίντεο στο πλαίσιο ενός συνεργατικού έργου eTwinning ανάμεσα σε ευρωπαϊκά σχολεία. Για κάθε βίντεο παρέχεται μια τεκμηρίωση της ιδέας και του σκοπού υλοποίησης. Το πρώτο βίντεο αποτελεί μια εναλλακτική επιλογή στη διαδικασία γνωριμίας των δύο τόπων που εδράζονται τα σχολεία. Συγκεκριμένα επιχειρείται να μην υπάρξει αυτοπαρουσίαση των τόπων αλλά δυναμική προσπάθεια κάθε εταιρικού σχολείου να γνωρίσει τον τόπο του άλλου. Το δεύτερο βίντεο είναι σαφέστατα προσανατολισμένο στην αύξηση των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών αλλά και της διαχείρισης ψηφιακού υλικού. Το τρίτο βίντεο επιδιώκει να δημιουργήσει μια σύνδεση ανάμεσα στην τέχνη και τον ψηφιακό κόσμο. Για κάθε βίντεο δικαιολογείται η επιλογή των μέσων υλοποίησης, περιγράφεται η διάδραση ανάμεσα στους συνεργάτες στην διαδικασία σχεδίασης και παραγωγής και έπειτα κατατίθενται παρατηρήσεις επί της διαδικασίας και του αποτελέσματος. Τέλος κατατίθενται ορισμένες παρατηρήσεις και συμπεράσματα. Σκοπός της εργασίας δεν αποτελεί να παρουσιάσει ολοκληρωμένο ένα πρόγραμμα συνεργασίας σχολείων αλλά ιδέες για τη χρήση του βίντεο κατά τη διάρκεια της συνεργασίας.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: βίντεο, etwinning,

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η σύμπραξη σχολείων πάνω σε ένα σχέδιο εργασίας, αποτελεί τον κυρίαρχο άξονα της Δράσης eTwinning. Στα προγράμματα συνεργασίας, μεταξύ άλλων απαιτείται να παραχθούν ψηφιακά έργα. Τα βίντεο αποτελούν συνήθη προϊόντα μιας τέτοιας συνεργασίας. Στο κείμενο που ακολουθεί θα δούμε τρεις περιπτώσεις παραγωγής βίντεο κατά τη διάρκεια ενός τέτοιου συνεργατικού προγράμματος, αφού πρώτα παρατεθούν βιβλιογραφικά δεδομένα που τεκμηριώνουν την ένταξη της διαδικασίας παραγωγής βίντεο στη μαθησιακή διαδικασία.

ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Η δυνατότητα αξιοποίησης των πολυμεσικών εφαρμογών στη διαδικασία της μάθησης αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό του σημερινού σχολείου. Εκπαιδευτικοί και εκπαιδευόμενοι μπορούν να έχουν πρόσβαση σε ψηφιακούς πόρους που υποστηρίζουν τη μάθηση αλλά και να δημιουργούν και οι ίδιοι εκπαιδευτικό υλικό. Η έρευνα έχει αναδείξει τη θετική επίδραση της χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών στη διαδικασία της ενίσχυσης της μαθησιακής αποτελεσματικότητας (Targamadze & Petrauskiene, 2010) και μεταξύ αυτών η χρήση του βίντεο έχει από παλαιότερα αναδειχθεί ως ένα αποτελεσματικό μέσο στην κατεύθυνση αυτή (Barford & Weston, 1997). Η επιλογή της δημιουργίας βίντεο για τη προώθηση της συνεργασίας στα πλαίσια του έργων eTwinning αποτελεί δυναμικά αποτελεσματική επιλογή, καθώς όπως δείχνουν πολλές έρευνες, παρουσιάζει χαρακτηριστικά που ευνοούν και τη μάθηση αλλά και τη δυνατότητα συνεργασίας ανάμεσα στους δημιουργούς (Buzetto-More, 2015).

Ο Middleton (2009) υποστηρίζει ότι το βίντεο έχει αποδεδειγμένα την ικανότητα να διευκολύνει την αυθεντική εμπλοκή σε ζητήματα που διαπραγματεύεται το υλοποιούμενο σχέδιο, και των θεατών αλλά και των δημιουργών. Επιπλέον παρέχει τη δυνατότητα έκφρασης της καλλιτεχνικής δημιουργίας ως μια από τις διαστάσεις του έργου αλλά και τη δυνατότητα να παρουσιάζουν οι δημιουργοί, διαφορετικές απόψεις και στάσεις πάνω στο

θέμα (Bates, 2012). Δηλαδή η δημιουργία βίντεο έχει διαπιστωθεί ότι ενισχύει και τη δημιουργικότητα των μαθητών αλλά και την κατανόηση του περιεχομένου του θέματος που διαπραγματεύονται (Grunewald, 2010) καθώς μπορούν να συνθέσουν, να συνοψίσουν ή να συμπυκνώσουν δεδομένα και πληροφορίες σχετικές με το θέμα (Bates, 2012).

Ιδιαίτερα σε έρευνα για την αποτελεσματικότητα της εφαρμογής του Microsoft MovieMaker (πρόγραμμα επεξεργασίας ψηφιακού βίντεο) διαπιστώθηκε ότι αποτελεί αποτελεσματικό εργαλείο δημιουργίας (Owens & Fralinger, 2007). Επιπλέον η συσχέτιση της δημιουργίας του βίντεο με την ανάρτηση του στο Youtube, διαπιστώθηκε ότι γίνεται αντιληπτή με θετικό τρόπο από τους εκπαιδευόμενους (Fralinger & Owens, 2009). Είναι βέβαιο ότι η θετική στάση των μαθητών είναι ουσιαστικός παράγοντας στην επιτυχία της ενσωμάτωσης εργαλείων ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία. Καθώς το Movie Maker δεν απαιτεί ιδιαίτερες δεξιότητες και είναι δωρεάν (Snelson & Perkins, 2009), μπορεί να κυριαρχήσει στη δημιουργία των βίντεο. Με τη δημιουργία αυτή αυξάνεται η δυνατότητα να επιτύχουν οι μαθητές βαθύτερη, πιο συμμετοχική και πιο ενεργή μάθηση (Greene & Crespi, 2012). Σημαντικό γεγονός αποτελεί και ότι οι έρευνες υποδεικνύουν ότι η δημιουργία ή παρακολούθηση βίντεο δεσμεύει ικανοποιητικά τους μαθητές στη μαθησιακή διαδικασία, ενισχύει το κίνητρο της μάθησης, προωθεί το δυναμισμό στις τάξεις και την κατανόηση του περιεχομένου (Bravo et al., 2011).

Όσον αφορά στα κίνητρα των μαθητών, έχει παρατηρηθεί ότι όταν οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να δημιουργήσουν εντός της τάξης ψηφιακό υλικό για χρήση από την ευρύτερη κοινότητα, αναπτύσσουν ευκολότερα το αίσθημα της ενδυνάμωσης, της αυτοκυριαρχίας και του σκοπού. Αυτό με τη σειρά του ενισχύει αλλά και στη συνέχεια συμβάλλει στην ανάπτυξη πρόσθετων δεξιοτήτων, όχι μόνο ψηφιακών, όπως η καινοτομία, η δημιουργικότητα, η ηγεσία και η κοινωνική αλληλεπίδραση. Σημαντικό είναι ότι αυξάνεται η δέσμευση των μαθητών στο θέμα (Greenberg & Zanetis, 2012). Για τη δέσμευση επίσης οι έρευνες δείχνουν ότι λόγω της ύπαρξης έντονης προσωπικής συμμετοχής αλλά και ομαδικής, αναπτύσσεται η δέσμευση με τους άλλους και εντός και εκτός τάξης με πιο ουσιαστικό τρόπο (Greene & Crespi, 2012). Η δέσμευση αυτή συνδυάζεται με το γεγονός ότι τέτοιου είδους δημιουργίες αποτελούν μέρος της τεχνολογικής κουλτούρας της γενιάς των μαθητών. Όμως επιπρόσθετα θα πρέπει να ληφθεί υπόψη κατά την υλοποίηση των δράσεων δημιουργίας, ότι αν και οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά με τα ψηφιακά εργαλεία προκειμένου να διαχειριστούν πληροφορίες και δεδομένα όταν πολλές φορές τα ζητήματα είναι αυστηρά επιστημονικά, εμφανίζουν αρνητική ανταπόκριση στη χρήση τους (Wilson & Boldeman, 2012). Πάντως έχει παρατηρηθεί ότι τα μικρά σε διάρκεια βίντεο επιτυγχάνουν μεγαλύτερη δέσμευση των μαθητών (Guo, Kim & Rubin, 2014). Επίσης οι μαθητές δεσμεύονται και όταν αξιοποιούν τα κινητά τους στη διαδικασία παραγωγής, όταν αυτό επιτρέπεται από το σύστημα εκπαίδευσης και ήδη έχουν κατατεθεί ιδέες για τη χρήση των φορητών συσκευών στην τάξη (Kolb, 2011; Clark & Luckin, 2013).

ΤΑ ΒΙΝΤΕΟ ΣΤΟ ΕΡΓΟ ‘SHINY HAPPY PEOPLE’

Τα βίντεο που παρουσιάζονται αποτελούν δημιουργίες στο πλαίσιο του έργου eTwinning με τίτλο SHINY HAPPY PEOPLE ανάμεσα σε σχολεία από τις χώρες Ελλάδα, Ιταλία, Γαλλία, Ηνωμένο Βασίλειο και Πορτογαλία. Σκοπός του έργου ήταν η διαπολιτισμική επικοινωνία και η ανάπτυξη των ταλέντων των μαθητών μέσα σε μια αίσθηση δικτύωσης και συνεργασίας με ψηφιακά μέσα.

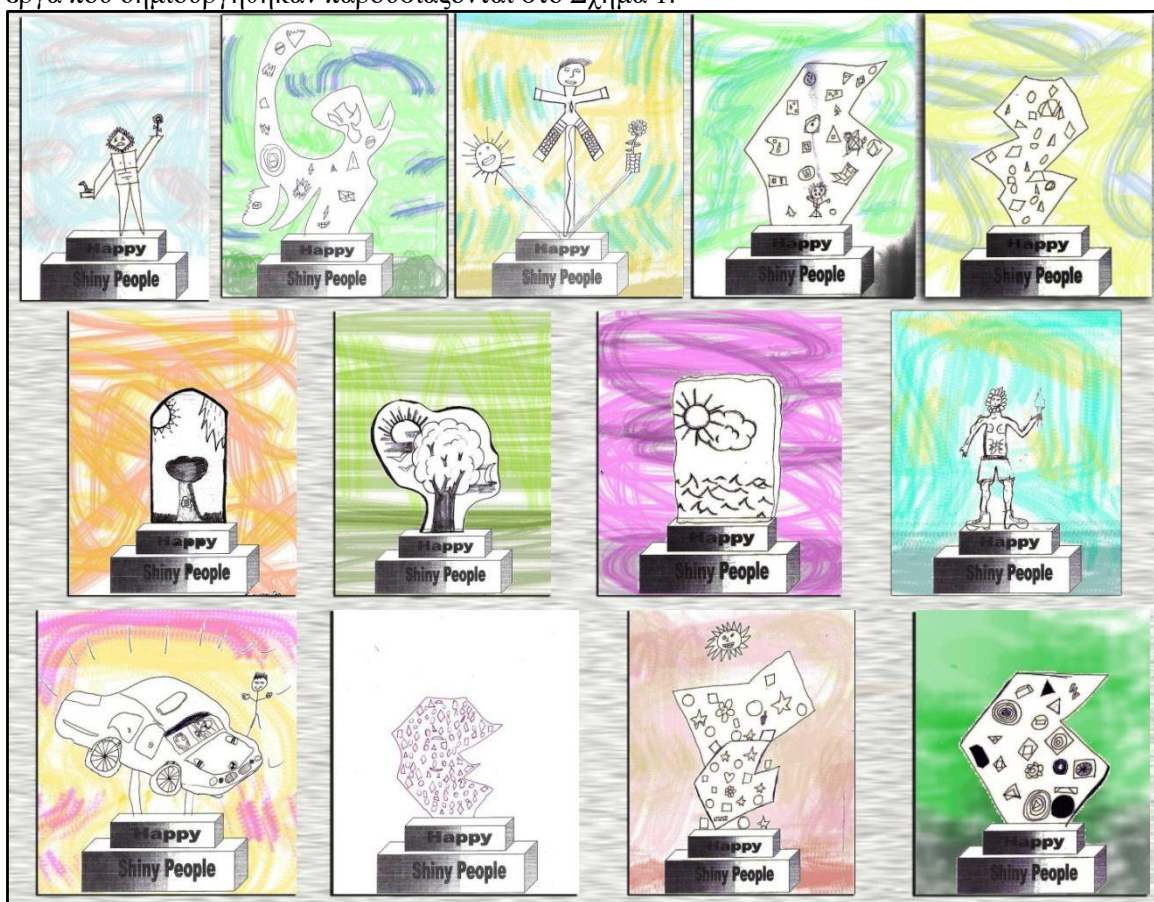
Η επιλογή για τα βίντεο ήταν να γίνεται χρήση τόσο του ακουστικού καναλιού όσο και του οπτικού καναλιού για τη μετάδοση των μηνυμάτων-πληροφοριών αλλά χωρίς υπερφόρτωση πληροφοριών. Δηλαδή η παρουσίαση περιείχε εικόνες (οπτικό κανάλι) και μουσική (ακουστικό κανάλι) και παρατέθηκε γραπτό κείμενο μόνο στις εισαγωγικές διαφάνειες και αποφεύχθηκε στις υπόλοιπες για να μην υπερφορτώνεται το οπτικό κανάλι καθώς αυτό έχει παρατηρηθεί ότι παρεμποδίζει τη πρόσληψη του περιεχομένου (Mayer & Moreno, 2003).

ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ “NEW SCULPTURES FOR LORETO”

Το συγκεκριμένο βίντεο δημιουργήθηκε με διάδραση ανάμεσα στο ελληνικό σχολείο και το συνεργαζόμενο ιταλικό από το Λορέτο. Η βούληση ήταν να γνωρίσουν οι μαθητές την

πόλη του άλλου σχολείου με πιο δυναμικό τρόπο από το απλά να παρακολουθήσουν ένα βίντεο ή μια παρουσίαση που θα έστελναν οι ιταλοί μαθητές. Προς τούτο και κατόπιν συμφωνίας των εταίρων, αποφασίστηκε οι έλληνες μαθητές να σχεδιάσουν φανταστικά γλυπτά με θέμα ‘SHINY HAPPY PEOPLE’ και να τα τοποθετήσουν σε σημεία της πόλης του Λορέτο που θα υποδείκνυαν οι ιταλοί μαθητές και το αντίστροφο

Πράγματι οι έλληνες μαθητές δημιούργησαν ζωγραφικά έργα που αποδίδουν ένα φανταστικό γλυπτό που αποδίδει την ιδέα ‘Happy Shiny People’ (Σχήμα 1). Η δραστηριότητα εντάχθηκε και στο πλαίσιο των βιωματικών δράσεων που ήταν μέρος του ωρολογίου προγράμματος. Ως βοηθητικό υλικό προβλήθηκε παρουσίαση με έργα μοντέρνας αλλά και σύγχρονης γλυπτικής δημιουργίας, όπως για παράδειγμα δημιουργίες των Barbara Hepworth (1903-1975), Henri Matisse (1869-1954), Alberto Giacometti (1901-1966), Joan Miró (1893-1983) και άλλων. Οι επιρροές από τη θέαση αυτών των γλυπτών είναι φανερές στα σχέδια που εκπονήθηκαν. Προκειμένου να καθοδηγηθούν οι μαθητές στη σχεδίαση των έργων τους δόθηκε χαρτί στο οποίο απεικονιζόταν ήδη το βάθρο στο οποίο θα εδράζετο το γλυπτό τους. Αυτό αποδείχτηκε αποτελεσματικό στοιχείο στην επιτυχή υλοποίηση της δραστηριότητας. Τα έργα που δημιουργήθηκαν παρουσιάζονται στο Σχήμα 1.



Σχήμα 1: Τα παραχθέντα σχέδια γλυπτών

Αυτά τα σχέδια έπρεπε να τοποθετηθούν ως γλυπτά σε χώρους της πόλης του Λορέτο που θα υποδείκνυαν οι ιταλοί μαθητές. Προς τούτο οι ιταλοί έστειλαν τις τοποθεσίες που επέλεξαν με τη μορφή συντεταγμένων που άντλησαν με χρήση του Google maps

[Η λήψη των συντεταγμένων ενός μέρους γίνεται ως εξής: Κάνουμε δεξιό κλικ στο μέρος ή την περιοχή στον χάρτη, Επιλέγουμε Τι υπάρχει εδώ; και στο κάτω μέρος, θα εμφανιστεί μια κάρτα με τις συντεταγμένες.].

Παρατίθενται μερικά παραδείγματα από συντεταγμένες που έστειλαν οι ιταλοί μαθητές
 Via Donato Bramante, 43.438818, 13.612592
 Piazza della Madonna, 43.440893, 13.609266
 Piazza Francesco Basili, 43.439754, 13.606964

Με δεδομένες τις συντεταγμένες οι έλληνες μαθητές, τις τοποθετούσαν στο Google maps και είχαν την εικόνα του σημείου που τους υποδεικνυόταν την οποία λάμβαναν και αποθήκευαν με χρήση του εργαλείου Αποκομμάτων, σε μορφή εικόνας.jpg..

[Η Εισαγωγή συντεταγμένων για εντοπισμό μέρους, γίνεται ως εξής: Σε υπολογιστή, ανοίγουμε το Google maps. Στο πλαίσιο αναζήτησης στο επάνω μέρος, πληκτρολογούμε ή επικολλούμε τις συντεταγμένες. Στο σημείο που αντιστοιχεί στις συντεταγμένες θα εμφανιστεί μια πινέζα. Επιλέγουμε μορφή Δορυφόρος και κάνουμε ζουμ. Τελικά έχουμε μια τρισδιάστατη διαδραστική απεικόνιση της περιοχής].

Προκειμένου η παραγωγή να απλοποιηθεί, ακολουθήθηκε η εξής διαδικασία: Οι μαθητές δημιούργησαν μια παρουσίαση PowerPoint με τις εικόνες που αποθήκευσαν και εισήγαν ως εικόνα το σχέδιο γλυπτού που θεωρούσαν ότι ταίριαζε στον τόπο. Τελικά τα σχέδια τους αποτέλεσαν είτε νέα γλυπτά στην πόλη είτε αντικατέστησαν υπάρχοντα. Προκειμένου η εργασία των μαθητών να διευκολυνθεί ο εκπαιδευτικός τους παρείχε τα σχέδια των γλυπτών σε μορφή εικόνων τύπου.gif, κομμένων στο περίγραμμα του εικονιζόμενου. Στα σχήματα 2, 3 και 4 παρουσιάζονται χαρακτηριστικές επιλογές τοποθεσιών, σχεδίων γλυπτών και η τελική σύνθεση που συμπεριλήφθηκε στο βίντεο που δημιουργήθηκε.



Σχήμα 2: Φανταστικό γλυπτό στη Corso Traiano Boccalini –Loreto



Σχήμα 3: Φανταστικό γλυπτό στη Via Don Giovanni Minzoni –Loreto



Σχήμα 4: Φανταστικό γλυπτό στη Via Don Giovanni Minzoni –Loreto

Στην παρουσίαση προστέθηκαν και δύο εισαγωγικές διαφάνειες και μια για το κλείσιμο (Σχήμα 5) και κατόπιν αυτή μετατράπηκε σε βίντεο μέσω του Movie Maker με εικόνες που παράχθηκαν από την παρουσίαση μέσω της διαδικασίας ‘Αποθήκευση ως 7 Μορφή Ανταλλαγής Αρχείων JPEG 7 Όλες οι διαφάνειες’.



Σχήμα 5: Οι εισαγωγικές και η τελική διαφάνεια της παρουσίασης

Προκειμένου να υπάρξει μουσική στο βίντεο ζητήθηκε από τους ιταλούς μαθητές να προτείνουν μια μικρή λίστα τραγουδιών ή μουσικής που θα μπορούσαν να επενδύσουν το βίντεο. Η λίστα που προτάθηκε ήταν α) Angelo Branduardi - Il dono del cervo β) Tiziano Ferro - Perdono γ) Fabri Fibra - Tranne Te και δ) Marco Mengoni – Guerriero. Οι έλληνες μαθητές επέλεξαν αυτό του Angelo Branduardi. Η επιλογή αυτή, εξηγήθηκε από τους μαθητές με το σκεπτικό ότι μοιάζει πιο παλιά, άρα πιο ταιριστή αν και δεν ήταν αυτή που τους άρεσε πιο πολύ.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ. “New Sculptures for Loreto”

Το έργο μπορεί να θεωρηθεί καινοτομικό για τον τρόπο προσέγγισης της διαδικασίας κατά την οποία επιδιώκεται η γνωριμία με τον τόπο του άλλου σχολείου, καθώς η παρουσίαση δεν γίνεται από το ίδιο το σχολείο αλλά το εταιρικό σχολείο προσεγγίζει τον τόπο του εταιρικού σχολείου μέσα από μια δυναμική και διαδραστική διαδικασία. Η όλη διαδικασία μπόρεσε να ενταχθεί εύκολα στο μάθημα των Βιοματικών Δράσεων και της Πληροφορικής. Έγινε δυνατό να διασφαλιστεί η επιτυχής υλοποίηση του βίντεο καθώς εξασφαλίστηκε ότι θα είναι στη σωστή μορφή για ανάρτηση, θα υλοποιείτο με απλά και υπάρχοντα εργαλεία και το μέγεθος του θα ήταν εύκολα διαχειρίσιμο και από τους παραγωγούς αλλά και τους θεατές (Hartsell & Yuen, 2006). Το βίντεο βρίσκεται αναρτημένο στη διεύθυνση <https://www.youtube.com/watch?v=VPCds5rxczc>.

ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ “Shiny Happy People in Tagul”

Καθώς το έργο etwinning έφερε τον τίτλο Shiny Happy People και συνεπείς στην ιδέα της ανάπτυξης της δημιουργικότητας των μαθητών αλλά και των δεξιοτήτων στις ΤΠΕ, σχεδιάστηκε η δημιουργία ενός βίντεο βασισμένου σε μορφοποίηση των στίχων του ομώνυμου τραγουδιού σε συννεφόλεξα. Προκειμένου να υπάρξει διάδραση ανατέθηκε στους ιταλούς μαθητές να δημιουργήσουν τις βασικές εικόνες των συννεφόλεξων και οι έλληνες μαθητές να υλοποιήσουν το βίντεο. Κάθε ιταλός μαθητής δημιούργησε στο Tagul ένα συννεφόλεξο βάσει των στίχων

Shiny happy people laughing / Meet me in the crowd, / people, people / Throw your love around / love me, love me/ Take it into town / happy, happy / Put it in the ground / where the flowers grow / Gold and silver shine κλπ. Στο Σχήμα 6 παρατίθενται μερικές από τις εικόνες.



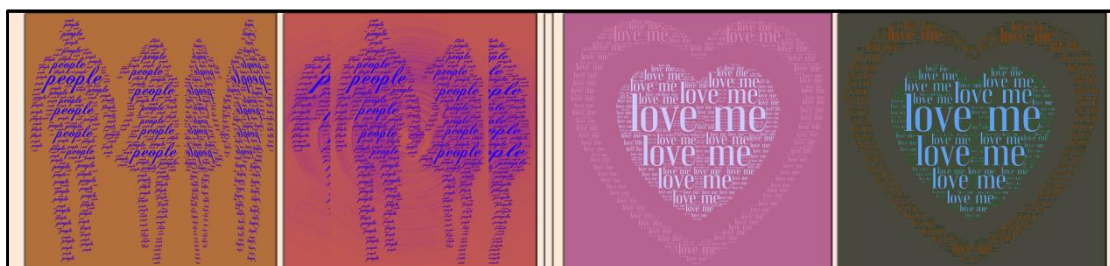
Σχήμα 6: Στίχοι μορφοποιημένοι σε συννεφόλεξα

Στη συνέχεια οι έλληνες μαθητές δημιούργησαν μια παρουσίαση σε PowerPoint με τις εικόνες αυτές. Ο τελικός στόχος ήταν να δημιουργηθεί ένα βίντεο με μουσική το τραγούδι Shiny Happy People. Χρησιμοποιήθηκε ο χρονισμός της παρουσίασης προκειμένου να υπάρχει συντονισμός ανάμεσα στα συννεφόλεξα και τον σχετικό στίχο. Χρειάστηκε να προστεθούν εικόνες εισαγωγικές (σχήμα 7) αλλά και άλλες για να καλύπτονται χρονικά οι στίχοι. Επιλέχτηκε να γίνει χρωματική παραλλαγή των εικόνων που είχαν δημιουργήσει οι ιταλοί μαθητές (σχήμα 8). Πρέπει να σημειωθεί ότι η εισαγωγική εικόνα του σχήματος δημιουργήθηκε ως κινούμενη (τύπου gif) από τριμελή ομάδα μαθητών με καθοδήγηση του καθηγητή πληροφορικής και με χρήση του προγράμματος gimp2.

Η παρουσίαση τελικά με το σωστό χρονισμό αποθηκεύτηκε σε μορφή βίντεο καθώς υπάρχει σχετική δυνατότητα σε νεώτερες εκδόσεις του PowerPoint και με χρήση του MovieMaker προστέθηκε ο ήχος.



Σχήμα 7: Οι διαφορετικές εκδοχές της εικόνας που δημιουργήθηκαν στο ελληνικό σχολείο



Σχήμα 8: Οι διάφορες εκδοχές μερικών εικόνων

Το βίντεο ενσωματώθηκε στο twinspace αφού πρώτα αναρτήθηκε στο Youtube στη διεύθυνση <https://www.youtube.com/watch?v=TNMJ5b4NQTO>.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ. “Shiny Happy People in Tagul”

Το έργο μπορεί να θεωρηθεί καινοτομικό ως προς το στοιχείο της άντλησης του υλικού για την δημιουργία του βίντεο. Η ανάθεση της παραγωγής του υλικού στο συνεργαζόμενο σχολείο και η εμπλοκή με υλικό που προέρχεται από άλλους μαθητές, αύξησαν την αίσθηση ότι το σχολείο είναι ενωμένο με κάποιο άλλο. Η όλη διαδικασία μπόρεσε να ενταχθεί εύκολα στο μάθημα της Πληροφορικής. Η εμπλοκή τους με δραστηριότητες παραγωγής ενός καθαρά ψηφιακού έργου και η ανάγκη εξεύρεσης λύσεων σε ζητήματα παραγωγής του βίντεο, αύξησαν τις ψηφιακές δεξιότητες των μαθητών και του παρείχε μια ικανοποιητική αίσθηση ως παραγωγών στον ψηφιακό κόσμο και όχι απλά ως καταναλωτών ψηφιακών προϊόντων (Frau-Meigs, 2007). Επίσης έγινε ορατό ότι οι μαθητές δεν ήταν πολύ άνετοι με τις τεχνολογίες Web 2.0 και χρειάστηκαν οδηγίες και παραδείγματα για τον τρόπο χρήσης τους (An, Aworuwa, Ballard & Williams, 2009).

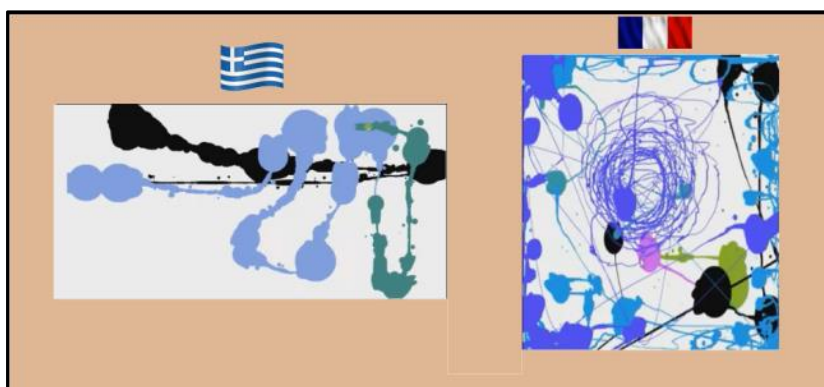
ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ “Shiny Happy People in the manner of Pollock”

Το τρίτο βίντεο αποτελεί ένα συνδυασμό καθαρής τέχνης δημιουργημένης με ψηφιακά μέσα. Δημιουργήθηκε με χρήση της ιστοσελίδας που δημιούργησε ο Μίλτος Μανέτας <http://jacksonpollock.org/>, που είναι μια εφαρμογή web-art, στην οποία μπορεί κάποιος με χρήση του ποντικιού, του πλήκτρου space και του κλικ του ποντικιού να δημιουργήσει εικόνες με την τεχνική που δημιουργούσε ο Jackson Pollock τα έργα του, δηλαδή με ελεγχόμενο σκόρπισμα του χρώματος πάνω στο μουσαμά. Συγκεκριμένα οι μαθητές ακούγοντας το τραγούδι Shiny Happy People έπρεπε να συντονιστούν και το χέρι τους με χρήση του ποντικιού να δημιουργήσει στην οθόνη ένα συνεχόμενου ρυθμού εικαστικό έργο. Το αποτέλεσμα της κίνησης του καταγραφόταν ως ένα δημιουργούμενο έργο τέχνης στο ρυθμό του τραγουδιού. Η καταγραφή της δράσης σε βίντεο στο κάθε υπολογιστή βασίστηκε στον καταγραφέα οθόνης Iccream Recorder. Ένα ολοκληρωμένο έργο αναρτήθηκε στο Youtube στη διεύθυνση <https://www.youtube.com/watch?v=DQoY3XIHmHg>. Μερικά καρτέ από το βίντεο παρατίθενται στο σχήμα 9.



Σχήμα 9: Καρέ από το βίντεο “Shiny Happy People in the manner of Pollock”

Στόχος ήταν κάθε μαθητής, έλληνας και ξένος, να δημιουργήσει μια δική του εκδοχή του βίντεο, καθώς η συνεργασία δεν ήταν εφικτή αφού το ποντίκι μπορεί να το χειρίζεται ο καθένας μόνος του, και κατόπιν όλα τα βίντεο να παίξουν ταυτόχρονα πάνω σε μια βάση, όπως για παράδειγμα μια διαφάνεια, και να δημιουργηθεί ένα βίντεο των βίντεο. Η εικόνα αναμενόταν σαν αυτή του σχήματος 10 που περιλαμβάνει μόνο δύο βίντεο.



Σχήμα 10: Καρέ από το βίντεο των βίντεο

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΒΙΝΤΕΟ. “Shiny Happy People in the manner of Pollock”

Αν και η συγκεκριμένη δραστηριότητα είναι εξαιρετικά ενδιαφέρουσα, αποδείχθηκε εξαιρετικά δύσκολο να ολοκληρωθεί πετυχημένα. Οι μαθητές χάνουν καθ’ οδόν το συντονισμό τους και πρέπει να αρχίσουν από την αρχή την καταγραφή. Επειδή δεν επαρκούσε ο χρόνος δεν έγινε εφικτό να παραχθεί ο αναμενόμενος αριθμός των βίντεο. Η πλειοψηφία ήσαν ημιτελή. Αναρτήθηκε ένα ενδεικτικά. Επίσης δεν έγινε εφικτό να παραχθούν και από τους ξένους μαθητές. Μικρό δείγμα στάλθηκε από γάλλο μαθητή. Προκειμένου να εφαρμοστεί η συγκεκριμένη δραστηριότητα θα πρέπει να σχεδιαστεί με τρόπο που να δίνει περισσότερα κίνητρα στους μαθητές ώστε να δεσμεύονται περισσότερο. Μια ιδέα είναι να οργανώνεται ένας διαγωνισμός για το ποιος πρώτος θα ολοκληρώσει το έργο ή να δίνεται το τραγούδι κομματιασμένο και κάθε μαθητής να ολοκληρώνει ένα κομμάτι μικρότερης διάρκειας και έπειτα να ενώνονται όλα τα κομμάτια.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η παρατήρηση του τρόπου εργασίας των μαθητών και μαθητριών, τα αποτελέσματα που πέτυχαν αλλά και οι απόψεις τους που εκφράστηκαν με το τέλος των δραστηριοτήτων, παρέχουν ενδείξεις ότι η δημιουργία βίντεο αυξάνει τις ψηφιακές τους δεξιότητες και ότι η ανταλλαγή υλικού με τους απομακρυσμένους συνομηθικούς etwinners όπως και η επαφή μαζί τους μπορεί να υποστηρίξει μορφές αυθεντικής μάθησης (Reeves, Caglayan & Torr, 2017).

Η τμηματοποίηση του έργου όπου εφαρμόστηκε, φάνηκε να λειτουργεί αποτελεσματικά. Οι μαθητές διατηρούσαν το ενδιαφέρον τους, έλεγχαν τη ροή της πληροφορίας και έβλεπαν σχετικά γρήγορα το αποτέλεσμα. Αρχικά παρατηρήθηκε ότι προσδοκούσαν το αποτέλεσμα πολύ γρήγορα χωρίς να καταβάλουν την απαιτούμενη προσπάθεια. Επιθυμούσαν οι δραστηριότητες να ολοκληρώνονται όσο το δυνατόν πιο σύντομα για να βλέπουν το αποτέλεσμα. Όπως φάνηκε ο σχεδιασμός και η επιλογή να δημιουργηθούν βίντεο μικρά σε

διάρκεια με κατάτμηση της εργασίας, υπήρξαν καθοριστικοί παράγοντες που ενίσχυσαν την εμπλοκή και δέσμευση των μαθητών με τη διαδικασία παραγωγής τους (Guo et al., 2014, Zhang et al., 2005) και τη μάθηση μέσα από αυτά (Ibrahim, 2012, Zhang et al., 2006). Η συνήθης διάρκεια ενός τραγουδιού φαίνεται να είναι η διάρκεια στην οποία μπορούν επαρκώς να ανταποκριθούν. Σε έρευνα έχει διαπιστωθεί ότι η διάρκεια του βίντεο είναι καθοριστικός παράγοντας στην επιτυχημένη ολοκλήρωση του. Συγκεκριμένα έχει παρατηρηθεί ότι η προσπάθεια να δημιουργήσουν οι μαθητές βίντεο πιθανό να αποτύχει όταν επιδιώκεται να είναι μεγαλύτερο από 6-9 λεπτά (Guo, Kim & Robin, 2014).

Διαπιστώθηκε ότι πρέπει να υπάρχει πρόβλεψη διαχείρισης της αποτυχίας καθώς καταγράφηκε έντονη άρνηση των μαθητών που δεν τα κατάφεραν να συνεχίσουν στη διαδικασία παραγωγής ενός επόμενου έργου. Αντίθετα οι μαθητές και οι μαθήτριες που ολοκλήρωσαν το έργο απέκτησαν μεγάλη αυτοπεποίθηση. Έγινε ορατό ότι η δημιουργία ενός ολοκληρωμένου βίντεο θεωρείται αρκετά δύσκολη υπόθεση και το προϊόν επιδιώκεται να επιδειχθεί στα κοινωνικά δίκτυα, αν και η προβολή στο προσωπικό τους προφίλ στο Facebook δεν είναι κάτι συνηθισμένο. Αντίθετα είναι πρόθυμοι να το ανεβάσουν στο προφίλ του σχολείου στο Fb και να διαδοθεί από εκεί. Καθώς η παραγωγή βίντεο που αντιπροσωπεύει το σχολείο φαίνεται σημαντική, πρέπει να εξετασθεί η δυνατότητα να συγκροτείται στη σχολική μονάδα μια κοινότητα εκπαιδευτικών και μαθητών/τριών με σκοπό τη δημιουργία των βίντεο της σχολικής μονάδας (Henderson et al., 2010) που να αφορούν για παράδειγμα στις σχολικές εορτές και στις εκπαιδευτικές εκδρομές.

Αξιοσημείωτο αποτελεί το γεγονός ότι η πλειοψηφία των μαθητών δεν είχε κάποιο ενδοιασμό να συμμετάσχει στο πρόγραμμα αλλά και αυτοί που εξέφρασαν κατά τη διάρκεια του προγράμματος κάποια μορφή άρνησης ή διάθεσης παραίτησης, τελικά παρέμειναν δεσμευμένοι. Η ερμηνεία αυτής της δέσμευσης, πιθανολογείται ότι αφορά στη διάθεσή τους να εμπλακούν στη διαδικασία και να δημιουργούν πράγματα που μπορούν να ειπωθούν και από άλλους. Σταθερή προσδοκία των εκπαιδευτικών αποτελεί ότι μέσω της δράσης eTwinning οι εκπαιδευόμενοι απέκτησαν, χωρίς αυτό να μετρηθεί, δεξιότητες κριτικής σκέψης και πολυμορφικής παιδείας (Morgan, 2013).

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

An, Y-J., Aworuwa, B., Ballard, G., & Williams, K. (2009). Teaching with web 2.0 technologies: Benefits, barriers, and best practices. In the *proceedings of the 2009 Annual Convention of the Association for Educational Communications and Technology*.

Barford, J. and Weston, C. (1977). The use of video as a teaching resource in a new university. *British Journal of Educational Technology*, 28, 40-50.

Bates, T (2012). *Pedagogical roles for video in online learning*. Retrieved 20 Σεπτ, 2017 from www.tonybates.ca/2012/03/10/pedagogical-roles-for-video-in-online-learning/

Bravo, E., Amante, B., Simo, P., Enache, M. & Fernandez, V. (2011). Video as a new teaching tool to increase student motivation. In *Proceedings of IEEE Global Engineering Education Conference, EDUCON 2011*. (pp.638 – 642).

Buzzetto-More, N. (2015). Student Attitudes Towards The Integration Of YouTube In Online, Hybrid, And Web-Assisted Courses: An Examination Of The Impact Of Course Modality On Perception. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 11(1), 55-73.

Clark, W & Luckin, R. (2013). *What the research says iPads in the Classroom*. London: London Knowledge Lab.

Fralinger, B. & Owens, R. (2009). You Tube As A Learning Tool. *Journal of College Teaching & Learning*, 6(8), 15-29.

Frau-Meigs, D. (2007). *Media Education: A Kit for Teachers, Students, Parents and Professionals*. Paris: Unesco.

Greenberg, D. A. & Zanetis, J. (2012). *The Impact of Broadcast and Streaming Video in Education*. Duxbury, MA: Wainhouse Research, LLC.

Greene, H. & Crespi, C. (2012). The Value of Student Created Videos in the College Classroom-An Exploratory Study In Marketing And Accounting. *International Journal of Arts & Sciences*, 5(1), 273-283.

- Grunewald, N. (2010). Engaging students in the classroom using YouTube. *LATM Journal*, 5(1), 1-11.
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. In Proceedings of *the first ACM Conference on Learning@Scale Conference* (pp. 41-50).
- Hartsell, T., & Yuen, S. (2006). Video streaming in online learning. *AACE Journal*, 14(1), 31-43.
- Henderson, M., Auld, G., Holkner, B., Russell, G., Seah, W. T., Fernando, A., & Romeo, G. (2010). Students creating digital video in the primary classroom: Student autonomy, learning outcomes, and professional learning communities. *Australian Educational Computing*, 24(2), 12-20.
- Kolb, L. (2011). *Cell Phones in the Classroom: A Practical Guide for Educators*. Arlington, VA: International Society for Technology in Education.
- Mayer, R. E and Moreno, R (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38, 43-52.
- Middleton, A. (2009). Beyond podcasting: creative approaches to designing education audio. *Research in Learning Technology*, 17(2), 143-155.
- Morgan, H. (2013) Technology in the Classroom: Creating Videos Can Lead Students to Many Academic Benefits. *Childhood Education*, 89:1, 51-53,
- Owens, R. & Fralinger, B. (2007). Animation and Visual Imagery with Microsoft Moviemaker as a Learning Tool. Paper presented and published in the *conference proceedings of the 2007 ISETL Conference*. Atlanta, Georgia. Oct. 10-13, 2007.
- Reeves, T., Caglayan, E & Torr, R. (2017). Don't shoot! understanding students' experiences of video-based learning and assessment in the arts. *Video Journal of Education and Pedagogy* 2(1), 1-13.
- Snelson, C. & Perkins, R.A. (2009). From Silent Film to YouTube: Tracing the Historical Roots of Motion Picture Technologies in Education. *Journal of Visual Literacy*, 28(1), 1-27.
- Targamadze, A. & Petrauskiene, R. (2010). Impact of information technologies on modern learning. *Information Technology and Control*, 39, 169-175.
- Wilson, K.L. & Boldeman, S.U. (2012). Exploring ICT Integration as a Tool to Engage Young People at a Flexible Learning Centre. *Journal of Science Education and Technology*, 21(6), 661-668.
- Zhang D, Zhou L, Briggs RO and Nunamaker JF Jr. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & Management* 43, 15-27.

"EMPLOYABILITY:A CHALLENGE FOR YOUTH - DREAMS AND REALITY". Η υλοποίηση ενός Erasmus + project 2014- 2016 και ο αντίκτυπός του

ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΥ ΕΛΕΝΗ¹, ΚΟΥΣΚΟΥΛΗ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ²

¹ Εκπαιδευτικός ΠΕ 1601 Μουσικής (Πιάνο), Μουσικό Σχολείο Τρίπολης
helensp494@gmail.com

² Εκπαιδευτικός ΠΕ 0401 Φυσικών, Μουσικό Σχολείο Τρίπολης
kouskoulip@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η αρχική ιδέα για την πραγματοποίηση του έργου Erasmus+ στον τομέα της σχολικής εκπαίδευσης ("*Employability: A Challenge for Youth -Dreams and Reality*")* ήταν η οικονομική κρίση, οι δυσκολίες και τα προβλήματα που αυτή δημιουργεί και η ανεργία που σημειώνει μεγάλα ποσοστά στις νεαρές ηλικίες. Η επαφή μεταξύ των σχολείων αποκτήθηκε μέσω της πλατφόρμας e-twinning και τα σχολεία που συμμετείχαν προέρχονται από 7 διαφορετικές χώρες της Ευρώπης: Ιταλία, Γαλλία, Ισπανία, Ελλάδα, Τουρκία, Ρουμανία, Ηνωμένο Βασίλειο.

Ο κύριος σκοπός του έργου ECY (*Employability: Challenge for Youth*) ήταν η ευαισθητοποίηση των νέων και η -όσο το δυνατόν- πληρέστερη απεικόνιση της οικονομικής και της εργασιακής κατάστασης στις χώρες που εμπλέκονταν στο πρόγραμμα. Το θέμα αυτό είχε μεγάλη απήχηση στα νέα παιδιά, πράγμα που συνετέλεσε στην αποτελεσματική τους συνεργασία μέσα στις πολυεθνικές ομάδες όπου δούλεψαν είτε δια ζώσης είτε διαδικτυακά.

ΛΕΞΕΙΣ - ΚΛΕΙΔΙΑ: *employability, ecy, challenge for youth*

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Μουσικό Σχολείο Τρίπολης, τις σχολικές χρονιές 2014-2016 υλοποίησε το Ευρωπαϊκό πρόγραμμα με τίτλο Erasmus+ "*Employability:A Challenge for youth -Dreams and Reality*" (Απασχόληση: Μία πρόκληση για τη νεολαία- Όνειρα και Πραγματικότητα), με αριθμό έγκρισης 2014-1-IT02-KA201-003514_6 το οποίο χρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ήταν μία στρατηγική σύμπραξη μεταξύ 7 Ευρωπαϊκών χωρών: Ιταλία, Γαλλία, Ισπανία, Ελλάδα, Τουρκία, Ρουμανία, Ηνωμένο Βασίλειο. Η σύμπραξη αυτή ανήκει στον τομέα της σχολικής εκπαίδευσης των προγραμμάτων Erasmus+ στον άξονα KA2 (Key Action 2).

Ο κύριος σκοπός του ήταν να σκιαγραφήσει τα πιθανά προβλήματα που θα αντιμετωπίσουν οι νεαροί Ευρωπαίοι πολίτες στην αγορά εργασίας μετά από το τέλος των σπουδών τους. Κατά τη διάρκεια των δύο ετών προσπαθήσαμε να δημιουργήσουμε ένα στιγμιότυπο που απεικονίζει τη σχέση μεταξύ των νέων εργαζομένων και την πραγματική αγορά εργασίας για τους Ευρωπαίους πολίτες, σύμφωνα με τα διαφορετικά γεωγραφικά και κοινωνικο-οικονομικά χαρακτηριστικά της κάθε χώρας που συμμετείχε στο πρόγραμμα. Αυτή η απεικόνιση περιέγραψε πιστά και τις επιθυμίες - προσδοκίες των μαθητών για την εργασία που ονειρεύονται και ανέδειξε τις διαφορές των μαθητικών επιθυμιών με τον πραγματικό κόσμο της εργασίας.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ PROJECT ΚΑΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ

Η μεθοδολογία περιελάμβανε την ανάλυση της αγοράς εργασίας πριν και μετά την οικονομική κρίση, την αξιολόγηση των εκπαιδευτικών δομών της κάθε χώρας -εταίρου που συμμετείχε στο πρόγραμμα και την σκιαγράφηση του επιπέδου της αυτογνωσίας των μαθητών ως προς τις δεξιότητες και τις ικανότητες που διαθέτουν προκειμένου να βρουν μία θέση εργασίας. Αρχικά οι μαθητές διδάχθηκαν τον σωστό τρόπο συγγραφής ενός επιστημονικού δοκιμίου (Σταμέλος,Γ.& Δακοπούλου,Αθ., 2007) και τον τρόπο διάρθρωσης και σύνταξης ενός ερωτηματολογίου έρευνας (Cohen, L., & Manion, L., 1994). Η συμμετοχή στο πρόγραμμα και η ενασχόληση με την ανάλυση της οικονομικής κατάστασης στις χώρες -εταίρους διέυρνε τους ορίζοντες των μαθητών και τους βοήθησε να κατανοήσουν όσο το δυνατόν βαθύτερα τη σημερινή κατάσταση της αγοράς εργασίας στην Ευρώπη.

Απαραίτητο μέρος της προσέγγισης αποτέλεσαν οι κινητικότητες των μαθητών και των καθηγητών στην Ευρώπη μαζί με τη χρήση των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνίας

□ □. Στην ηλεκτρονική πλατφόρμα twinspace δημιουργήθηκαν λογαριασμοί για όλους τους συμμετέχοντες και μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης την χρησιμοποιούσαν σε καθημερινή σχεδόν βάση. Εκεί, συνομιλούσαν με τους συμμαθητές τους στις 7 χώρες του προγράμματος (Ιταλία, Γαλλία, Ισπανία, Ελλάδα, Τουρκία, Ρουμανία, Ηνωμένο Βασίλειο), συμμετείχαν σε forum, ψήφισαν το καλύτερο slogan για το πρόγραμμα ανάμεσα σε προτάσεις που αναρτήθηκαν από τους ίδιους και έφταιζαν το δικό τους answergarden προσθέτοντας στην αντίστοιχη ιστοσελίδα το επάγγελμα των ονείρων τους.

Κατά τη διάρκεια των συναντήσεων των αποστολών σε μία χώρα, οι μαθητές συμμετείχαν σε δραστηριότητες σε πολυεθνικές ομάδες και απέκτησαν ενεργές, βιωματικές εμπειρίες εξερευνώντας την αγορά εργασίας, συνάντησαν και πήραν συνεντεύξεις από επαγγελματίες, αντάλλαξαν πληροφορίες για τον τομέα εργασίας της χώρας τους.

Για την επικοινωνία ανάμεσα στους συνεργάτες - καθηγητές, το συγκεκριμένο πρόγραμμα Erasmus + ECY (Employability: Challenge for Youth), εκτός από τις συναντήσεις καθηγητών στις διάφορες χώρες για το συντονισμό του προγράμματος (Teachers' meeting), διατηρούσε τη χρήση της ηλεκτρονικής πλατφόρμας twinspace και άλλα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (κλειστή ομάδα στο facebook). Όμως, η πλατφόρμα twinspace ήταν ο κύριος χώρος συνάντησης των καθηγητών και εκεί πραγματοποιήθηκαν τηλεδιασκέψεις για την επιμέρους και την τελική αξιολόγηση του προγράμματος.

Η ιστοσελίδα του προγράμματος στο twinspace είναι:

- <https://twinspace.etwinning.net/751>

Η διεύθυνση για το μέσο κοινωνικής δικτύωσης (facebook) είναι:

- <https://www.facebook.com/erasmusECY>

Επιπλέον, κάθε σχολείο δημιούργησε τη δική του σελίδα στο facebook ή ειδικό εδάφιο στην ιστοσελίδα του σχολείου ή δημιούργησε blog για το πρόγραμμα.

- <http://musicschooltripolis.blogspot.gr>
- Στην ομάδα στο facebook: Erasmus+: "Απασχόληση - Μία πρόκληση για τη νεολαία"

Προκειμένου να διασφαλιστεί ο συλλογικός χαρακτήρας της εργασίας του προγράμματος Erasmus +, οι μαθητές και οι καθηγητές συμμετείχαν στην ηλεκτρονική πλατφόρμα e-twinning, στην οποία λειτουργεί επίσημη σελίδα με τον τίτλο του προγράμματος "*Employability: A Challenge for Youth-Dreams and Reality*" (<https://twinspace.etwinning.net/751>). Η σελίδα αυτή ενημερωνόταν συνεχώς και οι μαθητές αντάλλασαν εκεί σχετικές πληροφορίες για το θέμα που τους ενδιέφερε και ενημερώνονταν για αντίστοιχα στοιχεία και πληροφορίες από τις άλλες χώρες. Στην ίδια σελίδα έχουν αναρτηθεί όλα τα παραδοτέα προϊόντα του προγράμματος.

Τα αποτελέσματα του έργου παρουσιάστηκαν στη σχολική κοινότητα μέσω παραδοτέων όπως εργαστήρια και παρουσιάσεις της υφιστάμενης κατάστασης, δημιουργία σχετικής ιστοσελίδας, ερωτηματολόγια με θέμα την απασχόληση, επισκέψεις σε χώρους εργασίας, σύνθεση πρωτότυπου τραγουδιού με θέμα την απασχόληση, λογότυπο του προγράμματος κ.ά.

ΕΡΕΥΝΑ

Κατά τη διάρκεια των δύο χρόνων του προγράμματος, πραγματοποιήθηκαν δύο συναντήσεις καθηγητών (Transnational Meetings) και πέντε συναντήσεις αποστολών (Learning, Teaching and Training Activities). Κάθε κινητικότητα των αποστολών σε μία χώρα προαπαιτούσε τη σύνθεση και παρουσίαση μιας εργασίας με συγκεκριμένη θεματική ενότητα γύρω από την απασχόληση. Με τον τρόπο αυτό δημιουργήθηκαν από τους μαθητές μικρά video για το σχολείο στο οποίο φοιτούν, για το επάγγελμα που ονειρεύονται ή για τις αναμνήσεις από τις μετακινήσεις που πραγματοποίησαν (βλ. ενδεικτικά <https://www.youtube.com/watch?v=Im9FFwqi59o>). Αναζητώντας αξιόπιστες πληροφορίες στο διαδίκτυο, οι μαθητές συνέλλεξαν στατιστικά στοιχεία από τις εθνικές τους στατιστικές αρχές. Επίσης, δημιουργήθηκε από τους Γάλλους συναδέλφους καθηγητές που ήταν οικονομολόγοι, ένα ερωτηματολόγιο σχετικά με την απασχόληση. Αυτό στη συνέχεια μοιράστηκε στις τοπικές κοινωνίες των σχολείων που συμμετείχαν στο πρόγραμμα. Αφού συμπληρώθηκε και αναλύθηκε, προέκυψαν τα αποτελέσματα που οι μαθητές παρουσίασαν στην Ευρωπαϊκή Επιτροπή στην τελευταία συνάντηση στη Γαλλία.

Η παρουσίαση αυτή περιελάμβανε προτάσεις για τη βελτίωση ή την εξάλειψη των αλυσιδωτών προβλημάτων που προκαλεί η ανεργία αρχίζοντας από το σχολικό περιβάλλον και καταλήγοντας στο χώρο εργασίας μέσα από την οπτική των νέων. Το κείμενο αυτό με τίτλο Manifesto of the Young European είναι το κύριο προϊόν του προγράμματος και έχει αποσταλεί στο Τμήμα της Εκπαιδευτικής και Κοινωνικής Πολιτικής του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου (Erasmus + 2016).

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Αναλυτικότερα τα αποτελέσματα παρουσιάζονται παρακάτω:

A) Τομείς απασχόλησης:

Οι βιομηχανίες που ακμάζουν με μεγαλύτερη ταχύτητα στον πρωτογενή τομέα στις 3 από τις 7 χώρες του προγράμματος δηλαδή στη Ρουμανία, στην Ισπανία και στην Ελλάδα, είναι αυτές των τροφίμων, των ποτών και του αγροτικού τομέα. Στην Ισπανία η μεγαλύτερη ανάπτυξη παρατηρείται στην παραγωγή του κρασιού και του ελαιολάδου. Στη Ρουμανία ακμάζει ο αγροτικός τομέας ενώ στην Ελλάδα η μεγαλύτερη παραγωγή σημειώνεται στην ιχθυοκαλλιέργεια. Οι τομείς που αναπτύσσονται γρήγορα στις υπόλοιπες 4 χώρες διαφέρουν ανά κατηγορία. Στο Ηνωμένο Βασίλειο ο κατασκευαστικός τομέας αναπτύσσεται πολύ γρήγορα, στην Ιταλία το ηλεκτρονικό εμπόριο ενώ στην Τουρκία η αυτοκινητοβιομηχανία.

Στο δευτερογενή τομέα στη Γαλλία σπουδαία θέση κατέχει η αυτοκινητοβιομηχανία και στην Ισπανία οι αγροτικές καλλιέργειες. Στη Ρουμανία αναπτύσσεται κυρίως ο τομέας της τεχνολογίας γιατί στη χώρα οι εταιρίες χρειάζονται τους υπολογιστές για αναπτυχθούν και να δημιουργήσουν κέντρα παραγωγής. Στο Ηνωμένο Βασίλειο κυρίαρχη θέση κατέχει η βιομηχανία, ενώ η Τουρκία έχει αναπτύξει την κλωστοϋφαντουργία. Τέλος, η Ελλάδα στο δευτερογενή τομέα έχει αναπτύξει την αγορά ελαιολάδου και τα προϊόντα που απορρέουν από το λάδι κυρίως γιατί υπάρχει αυξανόμενο ενδιαφέρον από τις άλλες χώρες για εξαγωγές αυτών των προϊόντων (Eurostat (a), 2015. Eurostat (b), 2015).

B) Ωρες εργασίας

Η έρευνα αυτή επεκτάθηκε στο ωράριο εργασίας για όλες τις χώρες του προγράμματος, τον Μ.Ο των αποδοχών σε αυτές και το ποσοστό ανεργίας για την κάθε χώρα το έτος 2015 (Eurostat (a), 2015). Eurostat (b), 2015).

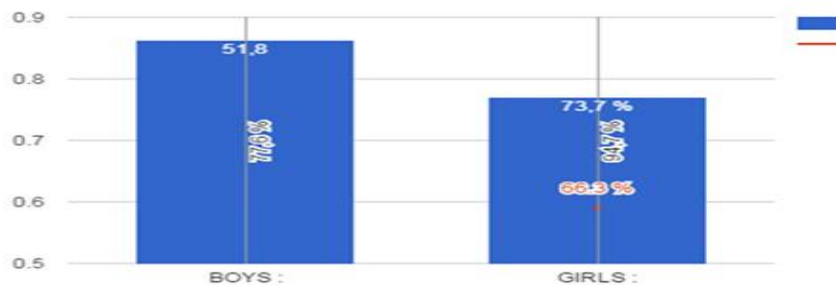
Γ) Νέοι και Τριτοβάθμια Εκπαίδευση

Στον τομέα της εκπαίδευσης ερευνήθηκαν δείκτες σχετικοί με το Μ.Ο των νέων που εισέρχονται στα Πανεπιστήμια ή γενικά στην Τριτοβάθμια εκπαίδευση. Το Γράφημα 1 (Eurostat (a), 2015). Eurostat (b), 2015) μας δείχνει τον Μ.Ο. των νέων που σπουδάζουν στα πανεπιστήμια ή σε άλλη ανώτατη σχολή της Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης ανάλογα με το φύλο.

Το υψηλότερο ποσοστό το έχει η Ισπανία με 77,6% στα αγόρια και 94,7% στα κορίτσια (Ine, 2015). Δεύτερη θέση έχει η Τουρκία και ακολουθεί η Ιταλία (Istat, 2015), η Γαλλία (Insee, 2015), η Ρουμανία (Insee. ro, 2015) το Ηνωμένο Βασίλειο (Ons, 2015) και τελευταία η Ελλάδα (ΕΛ.ΣΤΑΤ, 2015). Όσο αναφορά τα αγόρια, η Τουρκία (Turkstat, 2015) έχει το

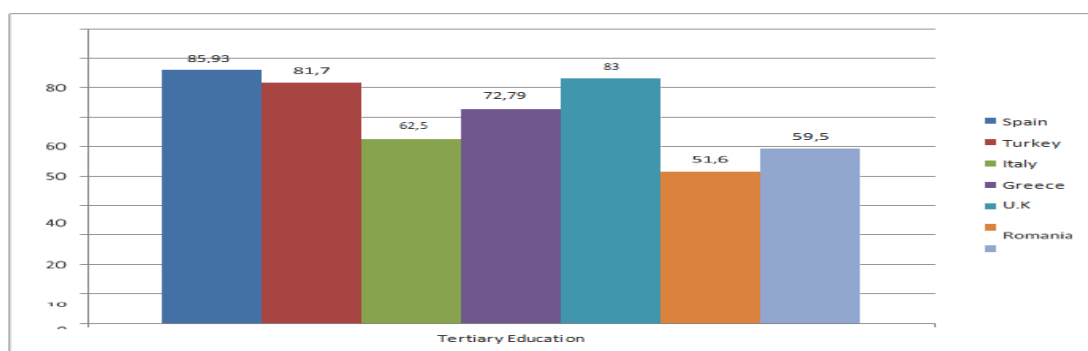
μεγαλύτερο ποσοστό, ακολουθεί η Ισπανία, η Γαλλία, η Ιταλία, η Ρουμανία το Ηνωμένο Βασίλειο και η Ελλάδα.

Στο σύνολο της Ε.Ε. ο Μ.Ο. των αγοριών που παρακολουθούν το πανεπιστήμιο είναι υψηλότερος από αυτόν των κοριτσιών και αυτό προφανώς να οφείλεται στο γεγονός ότι στην Τουρκία οι γυναίκες έχουν σοβαρά μειωμένη την πρόσβαση στην Τριτοβάθμια εκπαίδευση.



Γράφημα 1. Ποσοστό νέων που σπουδάζουν στα Πανεπιστήμια

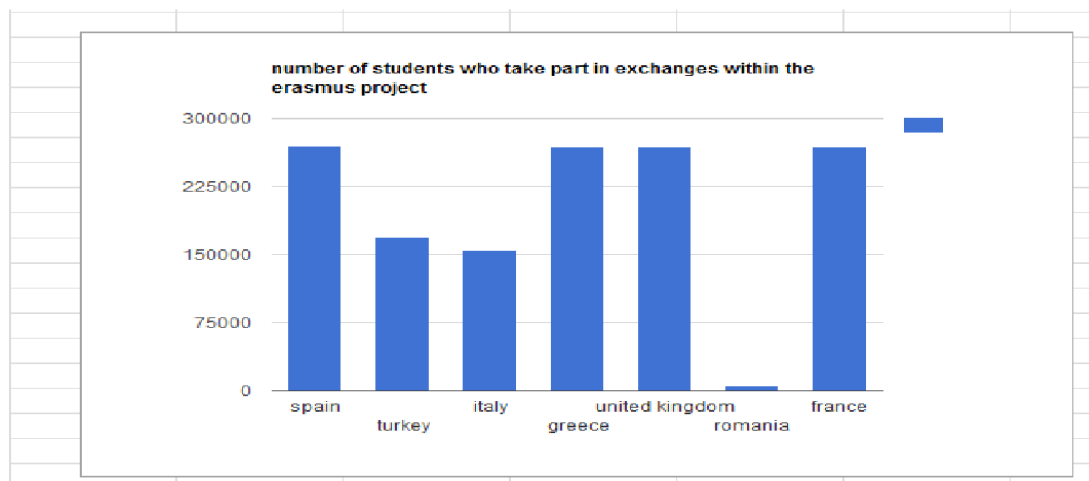
Όπως φαίνεται στο γράφημα 2 το οποίο δείχνει το ποσοστό των νέων στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση ανά χώρα, η Ισπανία κατέχει την πρώτη θέση. Στη χώρα αυτή το ποσοστό ανεργίας είναι πολύ υψηλό (23,6%, 2015) και αυτός είναι ένας λόγος που οι Ισπανοί επιδιώκουν την κατοχή ενός Πανεπιστημιακού τίτλου προκειμένου να βρουν εργασία πιο εύκολα. Τη δεύτερη θέση κατέχει το Ηνωμένο Βασίλειο, έπεται η Τουρκία, η Ελλάδα, η Ιταλία, η Γαλλία και η Ρουμανία (Eurostat (a), 2015. Eurostat (b), 2015).



Γράφημα 2. Ποσοστό νέων στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση

Δ) Συμμετοχή σε προγράμματα Erasmus+

Από το Γράφημα 3 (European Commission, 2014) φαίνεται ότι η Ρουμανία έχει τους λιγότερους μαθητές που παίρνουν μέρος σε προγράμματα Erasmus +. Η Ισπανία κατέχει την πρώτη θέση με τους περισσότερους μαθητές που παίρνουν μέρος σε προγράμματα Erasmus+ ενώ οι χώρες Γαλλία, Ηνωμένο Βασίλειο και Ελλάδα έχουν τον ίδιο Μ.Ο. στους μαθητές για αυτά τα προγράμματα χωρίς να απέχει πολύ από το Μ.Ο. της Ισπανίας.

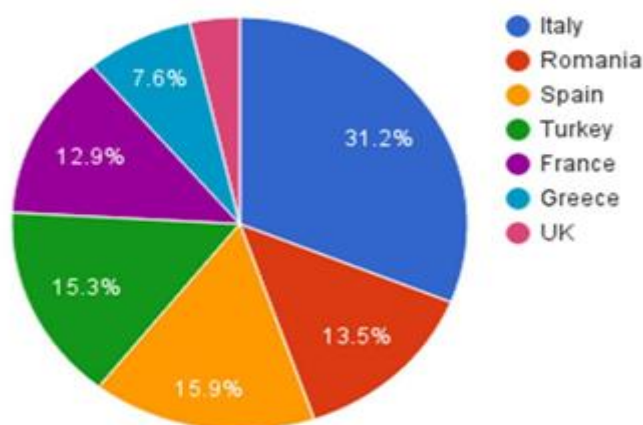


Γράφημα 3. Ο αριθμός μαθητών Erasmus+

Η υλοποίηση του προγράμματος Erasmus + ECY συνδυάστηκε με την ταυτόχρονη υλοποίηση ενός προγράμματος e-twinning συμβάλλοντας στην ευκολότερη και ασφαλέστερη επικοινωνία των μελών του ανάμεσα στις 7 χώρες. Ένα μέρος του ερωτηματολογίου που διανεμήθηκε στους μαθητές, γονείς και εκπαιδευτικούς των σχολείων και των επτά κρατών που συμμετείχαν στο πρόγραμμα περιείχε ερωτήσεις για την αξιολόγηση των προγραμμάτων Erasmus + και e-twinning. Στο Γράφημα 4 βλέπουμε τα ποσοστά του δείγματος ανά χώρα. Η Ιταλία έχει το μεγαλύτερο ποσοστό στο δείγμα επειδή είναι η χώρα που διοργανώνει αυτό το project (31,2 %).

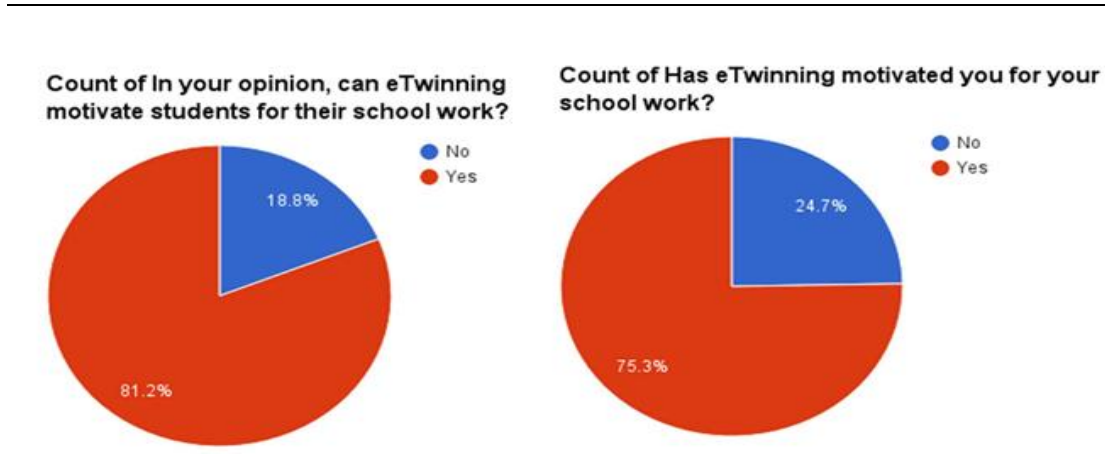
Τα συμπεράσματα για την αξιολόγηση των προγραμμάτων αυτών είναι τα εξής:

Count of What is your country?



Γράφημα 4. Το προφίλ του δείγματος για τις ερωτήσεις για το Erasmus+ και το e- twinning

Στο Γράφημα 5 βλέπουμε το ποσοστό των θετικών απαντήσεων στην ερώτηση για το βαθμό στον οποίο οι συμμετέχοντες βοηθήθηκαν από τα προγράμματα Erasmus+. Το 81,2% των ερωτώμενων απάντησαν ότι τα προγράμματα αυτά επηρέασαν θετικά και σε μεγάλο βαθμό τη ζωή τους, (Erasmus+ 2017) οι εμπειρίες τους είναι τώρα πιο πλούσιες καθώς τους παρέχουν ένα νέο, διαφορετικό και συναρπαστικό τρόπο εκπαίδευσης. Επίσης, το πρόγραμμα Erasmus+ τους κινητοποίησε σε σχέση με τις υποχρεώσεις τους στο σχολείο, τους βοήθησε να εξασκήσουν μία ξένη γλώσσα και να μάθουν πολλά στοιχεία από έναν άλλο λαό και την κουλτούρα του.



Γράφημα 5. Ευρωπαϊκά προγράμματα και εκπαίδευση

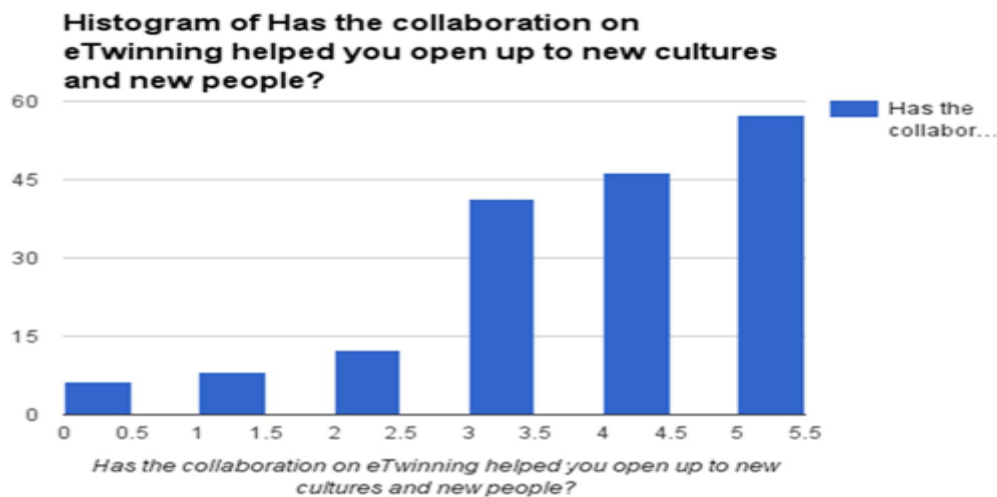
Σε ανοικτή ερώτηση για την αξιολόγηση των Ευρωπαϊκών προγραμμάτων οι ερωτώμενοι συμπλήρωσαν ότι:

"Το e-Twinning είναι πολύ διαφορετικό από όλα τα πράγματα που συνήθως κάνουμε στο σχολείο και είναι πολύ ενδιαφέρον λόγω του ότι γνωρίζεις πολλούς διαφορετικούς ανθρώπους."

"Το e-Twinning έχει την ιδιαίτερη ικανότητα να εμπνέει τους μαθητές να μελετούν για το σχολείο πολύ περισσότερο από τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας."

"Οι μαθητές μαθαίνουν πάρα πολλά πράγματα μέσω του προγράμματος eTwinning. Αποκτούν νέα ενδιαφέροντα. Το e-Twinning τους κινητοποιεί να μελετήσουν για το σχολείο και να επιτύχουν τους στόχους τους."

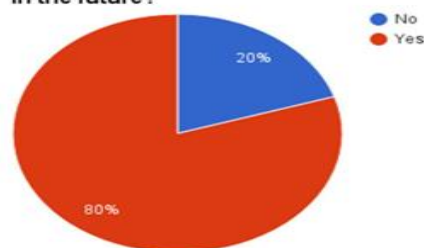
Στο γράφημα 6 διακρίνουμε ότι οι ερωτώμενοι υποστήριξαν ότι η συνεργασία μέσω του προγράμματος e-Twinning τους βοήθησε πάρα πολύ να γνωρίσουν νέες κουλτούρες, άλλους πολιτισμούς και νέους ανθρώπους.



Γράφημα 6. Ιστόγραμμα για την ερώτηση "Αν η εμπειρία του e-twinning βοήθησε τους μαθητές να μάθουν για νέες κουλτούρες ή νέους ανθρώπους"

Στο γράφημα 7 φαίνεται ότι το 80% του δείγματος απάντησε ότι τα προγράμματα αυτά θα πρέπει να γίνουν υποχρεωτικά σε κάθε σχολείο της Ευρώπης στο μέλλον.

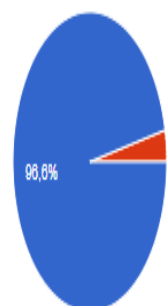
Count of Do you think that eTwinning projects must be compulsory in every school of Europe in the future?



Γράφημα 7. Ποσοστό γνώμης για να γίνουν υποχρεωτικά τα προγράμματα e-twinning στην εκπαίδευση

Μετά την ολοκλήρωση του προγράμματος Erasmus+ ECY, όλοι οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο σε σχέση με τη συνολική αξιολόγησή του. Ιδιαίτερη σημασία δίνουμε στις απαντήσεις των γονέων των μαθητών και στις 7 χώρες που παρακολούθησαν το πρόγραμμα, βίωσαν τις δυσκολίες του αλλά ταυτόχρονα ήταν οι "εξωτερικοί συνεργάτες" και έχουν -αναμφισβήτητα- αντικειμενικότερη θέαση σε σύγκριση με τους άμεσα εμπλεκόμενους (Για τα αποτελέσματα βλ. <https://docs.google.com/forms/d/1MjFGbMQLresKo-dr-tuKN8HG456v1JCqQX4jTwmCzV0/viewanalytics>). Το 96,6% των ερωτηθέντων απάντησε ότι η γενική εντύπωση που αποκόμισε από το πρόγραμμα Erasmus+ ECY σε συνδυασμό με το e-Twinning είναι θετική όπως φαίνεται στο γράφημα 8.

What is your general impression about the exchange experience?

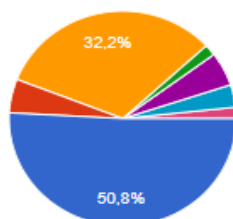


I thought it was very educational and a great experience.	57	96.6%
It was similar to other school local trip but abroad.	2	3.4%
It has been a bad experience, I would not recommend.	0	0%

Γράφημα 8. Ποσοστό θετικής γνώμης γονέων μαθητών για τα προγράμματα

Στο γράφημα 9 βλέπουμε ότι η δεξιότητα που ανέπτυξαν οι μαθητές χάρις στο πρόγραμμα είναι η βελτίωση των γνώσεων της αγγλικής γλώσσας (50,8%), με δεύτερη την ανάπτυξη των υγιών διαπροσωπικών σχέσεων μεταξύ των μαθητών (32,2%).

Which aspect has been improved?

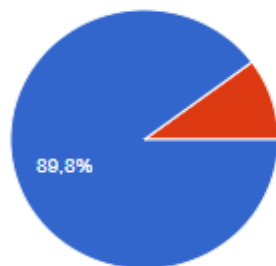


English language skills	30	50.8%
European awareness	3	5.1%
Personal relationships	19	32.2%
Computer skills	1	1.7%
Team work	3	5.1%
Self-esteem	2	3.4%
Άλλο	1	1.7%

Γράφημα 9. Δεξιότητες μαθητών που αναπτύχθηκαν με το πρόγραμμα

Στο γράφημα 10 το 89,8 % των γονέων απάντησε ότι θα συμφωνούσαν τα παιδιά τους να συμμετέχουν σε ένα δεύτερο πρόγραμμα Erasmus+ στο μέλλον.

Would you like your son/daughter to repeat a similar experience



Yes	53	89.8%
No	6	10.2%

Γράφημα 10. Γνώμη γονέων για επανάληψη προγράμματος Erasmus+

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα συμπεράσματα της έρευνας και οι αντίστοιχες προτάσεις στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο διαμορφώθηκαν με βάση τα ερωτηματολόγια που μοιράστηκαν και απαντήθηκαν κατά τη διάρκεια όλου του προγράμματος, όσο και τις συνεντεύξεις που πήραν οι μαθητές μας όταν επισκέπτονταν τους εργοστασιακούς χώρους. Η περιγραφή του project, η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε και τα αποτελέσματά του, δημοσιεύθηκαν στην κεντρική σελίδα της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για τα προγράμματα Erasmus+ το Δεκέμβριο του 2015 (European Commission, 2015)

Οι κυριότερες προτάσεις που προέκυψαν από τη συμμετοχή και τη συνεργασία των μαθητών των 7 κρατών στο πλαίσιο του προγράμματος είναι οι ακόλουθες:

- Σε σχέση με την ανεργία σε Ευρωπαϊκό Επίπεδο προτείνεται ότι οι Ευρωπαϊκές χώρες θα πρέπει να διευκολύνουν την κινητικότητα των ανέργων σε άλλες χώρες ώστε οι άνεργοι να απορροφηθούν μάλλον σε ένα πανευρωπαϊκό επίπεδο παρά σε ένα εθνικό. Επιπλέον, η Ευρώπη θα μπορούσε να θεσμοθετήσει κέντρα κατάρτισης ανέργων ώστε να γίνουν πιο ανταγωνιστικοί οι άνεργοι πάλι σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

- Προκειμένου να διευκολύνει η Ευρώπη την είσοδο των νέων στην αγορά εργασίας θα μπορούσε να θεσμοθετήσει ως υποχρεωτική την πρόσληψη νέων, ανειδίκευτων και χωρίς προϋπηρεσία ατόμων με υποχρεωτικό ποσοστό στο σύνολο των εργαζομένων κάθε εταιρείας και κάθε βιομηχανίας. Επιπρόσθετα, να θεσμοθετηθεί ως υποχρεωτικό κάθε νέος εργαζόμενος να παρακολουθείται και να διδάσκεται από έναν πιο παλιό, πεπειραμένο και εξειδικευμένο εργαζόμενο.

- Απαραίτητη κρίθηκε η σύνδεση του σχολείου με την αγορά εργασίας και αυτό μπορεί να επιτευχθεί υποχρεώνοντας τις εταιρείες να απασχολούν έναν ελάχιστο αριθμό ατόμων/μαθητών ή σπουδαστών κάθε χρόνο. Επιπλέον, το σχολείο μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές εκπαιδευοντάς τους με συνεντεύξεις για συγκεκριμένες θέσεις εργασίας ή διδάσκοντας τον σωστό τρόπο συγγραφής βιογραφικού σημειώματος.

- Η πρόταση για τα ευρωπαϊκά προγράμματα ήταν η αύξησή τους και η αύξηση της κινητικότητας των μαθητών για το λόγο ότι οι μαθητές μέσω της κινητικότητας βιώνουν πραγματικά το τι σημαίνει να μεταβείς στο εξωτερικό και να ζήσεις - έστω για λίγες μέρες - σε μία ξένη χώρα με διαφορετική κουλτούρα και διαφορετική γλώσσα. Αυτή η εμπειρία έχει μείζονα σημασία για τη σωστή προετοιμασία των νέων για την είσοδό τους στον χώρο της εργασίας και τους βοηθά να έχουν μια πιο ξεκάθαρη εικόνα σε σχέση με την προοπτική - εναλλακτική να σπουδάσουν στο εξωτερικό.

Οι μαθητές μέσα από την εμπειρία που απέκτησαν από το πρόγραμμα και από τις συζητήσεις και τους προβληματισμούς που αναπτύχθηκαν μεταξύ τους, θεώρησαν ότι το εκπαιδευτικό σύστημα καλό θα ήταν να βοηθά τους μαθητές να ανακαλύπτουν τα χαρίσματα και τις ιδιαίτερες κλίσεις τους κατά τη διάρκεια της σχολικής ζωής. Τα μαθήματα θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν ομαδικές εργασίες ή εργασίες από όλη την τάξη. Επίσης, η σύνδεση της σχολικής μονάδας με την αγορά εργασίας να υποστηριχθεί καλύτερα θεσμοθετώντας ως υποχρεωτικές τις επισκέψεις και τις συζητήσεις με επιχειρηματίες ώστε οι μαθητές να κατανοήσουν περισσότερο τις αλλαγές στην αγορά εργασίας.

Οι μαθητές πιστεύουν, επίσης, ότι τα σχολεία θα πρέπει να είναι καλύτερα εξοπλισμένα ως προς την τεχνολογία η οποία είναι πιο θελκτικό μέσο μάθησης για τις νεαρές ηλικίες. Τα μαθήματα μέσω του υπολογιστή ξεπερνούν τα γεωγραφικά όρια και οδηγούν σε μία πολιτισμική, επικοινωνιακή και συνεργατική σχέση ανάμεσα στους μαθητές στις διάφορες χώρες.

Ο αντίκτυπος αυτού του έργου Erasmus+, είναι ότι οι μαθητές των σχολείων μπόρεσαν να εξερευνήσουν την κοινωνικο-οικονομική κατάσταση της κάθε χώρας που συμμετείχε, συνειδητοποίησαν τις ευκαιρίες που προσφέρει η αγορά εργασίας και συνέκριναν τις δυνατότητες της περιοχής τους με των άλλων χωρών. Επίσης, μπόρεσαν να ανοίξουν τους ορίζοντές τους ως προς την ευρωπαϊκή διάσταση και να συνειδητοποιήσουν την ευρωπαϊκή τους ταυτότητα.

Ως προς τις παραδοτέες εργασίες του προγράμματος καινοτόμες δραστηριότητες είναι η δημιουργία του τραγουδιού με θέμα την Απασχόληση (βλ. <http://ec.europa.eu/programmes/proxy/alfresco-webscripts/api/node/content/workspace/SpacesStore/965956df-20b6-43af-81ed-7a8a0c7df661/A%20creative%20life.pdf>, 2015) και το λογότυπο με τις χώρες που συμμετείχαν (βλ. <http://musicschooltripolis.blogspot.gr/2014/>, 2014). Ένα ακόμη λογότυπο δημιουργήθηκε στη συνάντηση στην Κωνσταντινούπολη (βλ. <http://ec.europa.eu/programmes/proxy/alfresco-webscripts/api/node/content/workspace/SpacesStore/fe918dad-cd81-4af4-aedd-9dc37ed90ed8/logo.jpg>, 2015) και όλα μαζί ήδη λειτουργούν ως σήματα κατατεθέντα για το συγκεκριμένο project.

Το πρόγραμμα Erasmus+ ECY από το πρώτο έτος της υλοποίησής του, είχε αναλάβει ως «Ανάδοχος» η κυρία Anne Sander, (Σπυροπούλου, 2015) Γαλλίδα ευρωβουλευτής που κατάγεται από την Αλσατία, περιοχή όπου ανήκει το γαλλικό συνεργαζόμενο σχολείο «Lycee Camille Sée». Η κ. Sander είναι διδάκτορας Οικονομικών Επιστημών του Πανεπιστημίου του Στρασβούργου, μέλος της «Επιτροπής Απασχόλησης και Κοινωνικών Υποθέσεων» και αναπληρώτρια στην «Επιτροπή Βιομηχανίας, Έρευνας και Ενέργειας» του Ευρωκοινοβουλίου. Επίσης, υπήρξε πρόεδρος του «Ομίλου Εδαφικής Συνεργασίας» στο «Περιφερειακό Οικονομικό Κοινωνικό και Περιβαλλοντικό Συμβούλιο» της Αλσατίας.

Η κ. Anne Sander δέχθηκε να παρακολουθεί σθενά την πορεία του προγράμματος, να ενημερώνεται συχνά για τα αποτελέσματά του και να υποδεχθεί με τις αποστολές στο Ευρωπαϊκό Συμβούλιο στο Στρασβούργο όπου ανακοινώθηκαν αναλυτικά όλα τα αποτελέσματα του προγράμματος.(βλ. <http://musicschooltripolis.blogspot.gr/2016/>, 2016). Αποτέλεσε ιδιαίτερη τιμή για τα μέλη του προγράμματος Erasmus+ που η κ. Sander δέχθηκε να επιβλέπει την πορεία του.

Το πρόγραμμα Erasmus+ 2014-2016 ECY ήταν ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα στρατηγικής συνεργασίας ανάμεσα σε 7 σχολεία της Ευρώπης. Παράλληλα με το πρόγραμμα Erasmus + τα ίδια σχολεία υλοποίησαν ένα πρόγραμμα e-twinning. Η πρώτη βράβευση που απέσπασε το Erasmus + ECY ήταν σε διαγωνισμό στην Ισπανία. Συγκεκριμένα, ο οργανισμός " *Junta de Andalucia*", που σκοπό έχει να ενθαρρύνει τους ανθρώπους να δημιουργούν project με τη νεολαία, βράβευσε τον Ισπανό συνάδελφο στην κατηγορία "*Βραβείο για την Ευρωπαϊκή διάσταση*" λόγω του ότι το πρόγραμμα θεωρήθηκε από τα καλύτερα, ποιοτικότερα, πρωτότυπα και ενδιαφέροντα προγράμματα που ασχολούνται με τη νέα γενιά.

Με την ολοκλήρωση του προγράμματος τέθηκε η υποψηφιότητα και το Μουσικό Σχολείο Τρίπολης βραβεύθηκε με την Εθνική ετικέτα ποιότητας (eTwinning Quality Label) στις 25.09.2016. Το ίδιο και για ακόμη 3 σχολεία από τα 7 της σύμπραξης. Στη συνέχεια το πρόγραμμα αξιολογήθηκε σε ανώτερο επίπεδο και βραβεύθηκε με την Ευρωπαϊκή ετικέτα ποιότητας (European Quality Label) στις 22.11.2016.

Στο επίπεδο των Ευρωπαϊκών βραβείων το πρόγραμμα ECY αξιολογήθηκε ανάμεσα σε 591 αιτήσεις με Ευρωπαϊκή ετικέτα ποιότητας. Εκεί πήρε τη δεύτερη θέση σε μία από τις τρεις κύριες κατηγορίες του διαγωνισμού, 2ο Ευρωπαϊκό βραβείο E-Twinning 2017 (E-Twinning 2017) στις 13.03.2017, στην κατηγορία "μαθητές 16-19 ετών" (Μουσικό Σχολείο Τρίπολης, 2017).

Ολοκληρώνοντας θα θέλαμε να τονίσουμε ότι τα αποτελέσματα και οι προτάσεις που διατυπώθηκαν, προέρχονται από ανθρώπους που βιώνουν καθημερινά τις δυσκολίες για την εύρεση μιας θέσεως εργασίας και εργάστηκαν γι' αυτές χωρίς σκοπιμότητα. Ο λόγος των νέων ανθρώπων, στην περίπτωση μας, των μαθητών εκφράζει τις ανησυχίες, τους προβληματισμούς και τις προτάσεις τους για το αβέβαιο εργασιακό τους μέλλον και χρειάζεται να μελετηθεί εκτενέστερα.

□ Το πρόγραμμα Erasmus +("Employability: A Challenge for Youth -Dreams and Reality" είχε αριθμό σύμβασης 2014-1-IT02-KA201-003514_6

□ □ Η παιδαγωγική ομάδα του Μουσικού Σχολείου Τρίπολης αποτελείτο από τον Διευθυντή του Σχολείου Β. Μπιστόλα, τους καθηγητές Σ. Κωστούρο, Αθ. Μουρλά και τις καθηγήτριες Κ. Αργυροπούλου, Π. Κουσκουλή και Ε. Σπυροπούλου.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

ΕΛ.ΣΤΑΤ - Ελληνική Στατιστική Αρχή (2015).Οικονομία, Δείκτες Ανακτήθηκε στις 17 Ιουλίου 2015 από τη διεύθυνση <http://www.statistics.gr/>

Μουσικό Σχολείο Τρίπολης (2017)._Ευρωπαϊκό Βραβείο για το Μουσικό Σχολείο Τρίπολης. Ανακτήθηκε στις 23 Μαρτίου 2017 από τη διεύθυνση <https://www.kalimera-arkadia.gr/tripoli/item/65863-evropaiko-vraveio-gia-to-mousiko-sxoleio-tripolis.html>

Σπυροπούλου, Ελ. (2015). Η ευρωβουλευτής Anne Sander ανάδοχος προγράμματος Erasmus του Μουσικού Σχολείου Τρίπολης. Ανακτήθηκε στις 24 Σεπτεμβρίου 2015 από τη διεύθυνση <http://www.arcadiaportal.gr/news/i-eyrovoyleytis-anne-sander-anadohos-programmatos-erasmus-toy-moysikoy-sholeioy-tripolis>

Σταμέλος, Γ. & Δακοπούλου,Αθ. (2007). *Η διατριβή στις κοινωνικές επιστήμες- Από το σχεδιασμό στην υλοποίηση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Cohen, L., & Manion, L. (1994). *Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας*. (Μτφρ.: Χ Μητσοπούλου & Μ. Φιλοπούλου). Αθήνα: Μεταίχμιο.

Erasmus + (2015). Employability- "A challenge for youth- Dreams and Reality" Ανακτήθηκε στις 21 Νοεμβρίου 2015 από τη διεύθυνση <http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details-page/?nodeRef=workspace://SpacesStore/e964ff99-a5ab-4102-bc35-df8ff4f7ff1c>

Erasmus+ (2016). Employability, a Challenge for Youth. Dreams and Reality. Manifesto of the Young European (2015). Ανακτήθηκε στις 2 Νοεμβρίου 2016 από τη διεύθυνση <http://ec.europa.eu/programmes/proxy/alfrescoebscripts/api/node/content/workspace/SpacesStore/8d02da80-9d1c-4a1f97c9aa0e3fec672e/Manifesto%20of%20the%20Young%20European.pdf>

Erasmus+ (2017). Employability Marmolejo. Ανακτήθηκε στις 2 Μαρτίου 2017 από τη διεύθυνση <https://sites.google.com/site/employabilityeramus/--activities-calendar/--summary-answers, 2016>

E-twinning (2017)._Ευρωπαϊκά Βραβεία: Νικητές 2017. Ανακτήθηκε στις 13 Μαρτίου 2017 από τη διεύθυνση <https://www.etwinning.net/el/pub/highlights/european-prizes-winners-2017.htm>

European Commission (2014). Press Release. Ανακτήθηκε στις 18 Ιουλίου 2015 από τη διεύθυνση http://europa.eu/rapid/press-release_IP-14-821_en.htm

European Commission (2015). Erasmus + Ανακτήθηκε στις 13 Μαρτίου 2017 από τη διεύθυνση <http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details-page/?nodeRef=workspace://SpacesStore/e964ff99-a5ab-4102-bc35-df8ff4f7ff1c, 2015>.

Eurostat (a) (2015). Unemployment statistics Ανακτήθηκε στις 20 Ιουλίου 2015 από τη διεύθυνση http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Unemployment_statistics

Eurostat (b) (2015). File:Minimum wages, July 2015 (1) (EUR per month) YB16.png Ανακτήθηκε στις 10 Νοεμβρίου 2015 από τη διεύθυνση http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/File:Minimum_wages,_July_2015_%28%20EUR_per_month%29_YB16.png

Ine – Instituto Nacional de Estadística (2015). Demography and population. Ανακτήθηκε στις 7 Σεπτεμβρίου 2015 από τη διεύθυνση <http://www.ine.es/>

Insee – National Institute of Statistics and Economic Studies (2015). Labour market - Wages. Ανακτήθηκε στις 20 Ιουλίου 2015 από τη διεύθυνση <http://www.insee.fr>

Insse.ro –National Institute of Statistics (2015). Statistical Classifications. Ανακτήθηκε στις 3 Σεπτεμβρίου 2015 από τη διεύθυνση <http://www.insse.ro/>

Istat, (2015). Employment Ανακτήθηκε στις 30 Αυγούστου 2015 από τη διεύθυνση <http://www.istat.it/it/>

Mishler, E. (1996). *Συνέντευξη έρευνας-Νοηματικό πλαίσιο και αφήγημα*. (Μτφρ.: Ντ. Ρώντα). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Ons – Office for National Statistics (2015). Employment and labour market Ανακτήθηκε στις 1 Αυγούστου 2015 από τη διεύθυνση www.ons.gov.uk/ons/index.html

Turkstat – Turkish Statistical Institute (2015). Press Releases. Ανακτήθηκε στις 10 Σεπτεμβρίου 2015 από τη διεύθυνση <http://www.turkstat.gov.tr/>

Vaccaro,S. (2007).*Δημιουργία βάσης δεδομένων-Microsoft Office Access 2003*.Αθήνα: Ημερησία Α.Ε.Ε.

Twinlettres, ένα έργο για την προαγωγή των θεμελιωδών αξιών της συμπερίληψης μέσω της φιλιαναγνωσίας

Σταυροπούλου Ελένη¹

¹Καθηγήτρια Γαλλικών, Ζάννειο Π.Γυμνάσιο Πειραιά
elenistavro7@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εισήγηση απευθύνεται σε καθηγητές της 2ης Ξένης Γλώσσας που επιθυμούν να προάγουν την κοινωνική ένταξη και τις ευρωπαϊκές αξίες σε μαθητές της Γ' γυμνασίου μέσα από μια παιγνιώδη βιωματική προσέγγιση ενός από τα σημαντικότερα και δημοφιλέστερα έργα του Γαλλικού Διαφωτισμού, σε συνδυασμό και με το αναλυτικό πρόγραμμα του μαθήματος της Ιστορίας. Στην εργασία παρουσιάζεται ένα διαθεματικό έργο συνεργατικής γραφής στα Γαλλικά που υλοποιήθηκε στα πλαίσια της δράσης etwinning το σχολικό έτος 2016-17 από 10 ευρωπαϊκά σχολεία. Με αφετηρία ένα κλασικό κείμενο, τις Περσικές επιστολές (ΠΕ) του Μοντεσκιέ, πετύχαμε οι μαθητές μας να αντιληφθούν καλύτερα την σύγχρονη πραγματικότητα, καλλιεργώντας ταυτόχρονα τη γλωσσική τους δημιουργικότητα. Στόχος μας ήταν να ενθαρρύνουμε τη συμμετοχή των νέων στα κοινά και την άρση των διακρίσεων και να επιτρέψουμε σε ένα ευρύ κοινό μαθητών από διαφορετικές χώρες να κατανοήσουν πλήρως τη σημασία των κοινών αξιών της ελευθερίας και της ανεκτικότητας και να προσχωρήσουν σε αυτές.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: *Ενεργός πολιτότητα, συμπερίληψη, συνεργατική γραφή, φιλιαναγνωσία*

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα συνεργατικά προγράμματα eTwinning συμβάλλουν μεταξύ άλλων στη βελτίωση των δεξιοτήτων επικοινωνίας στην ξένη γλώσσα, στην ανάπτυξη της επικοινωνίας μεταξύ των λαών, στο άνοιγμα του σχολείου στο κόσμο, καθώς και στην επαγγελματική ανάπτυξη των εκπαιδευτικών. Επιπλέον, σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2017), πρωταρχικός στόχος ενός ευρωπαϊκού προγράμματος που υλοποιείται στα πλαίσια του σχολείου είναι να «προάγει την ιδιότητα του ενεργού πολίτη και τις κοινές αξίες» της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Τέτοιες είναι οι «αξίες της ελευθερίας, της ανεκτικότητας και της άρσης των μεροληπιών μέσω της εκπαίδευσης», οι οποίες ορίζονται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή ως «θεμελιώδεις αξίες της συμπερίληψης, για να μπορέσουν οι μαθητές να κατανοήσουν την αξία των κοινών αξιών και να τις ενστερνιστούν» με απώτερο στόχο να πετύχουμε στο μέλλον κοινωνίες περισσότερο συνεκτικές.

Το έργο που παρουσιάζουμε στην παρούσα εισήγηση προάγει τη συμπερίληψη, θέμα γύρω από το οποίο περιστρέφονται όλες οι δραστηριότητες eTwinning της φετινής χρονιάς, και ενθαρρύνει την καταπολέμηση των διακρίσεων και των μεροληπιών «με βάση τον πολιτισμό, το φύλο, τη φυλή, τη θρησκεία, τις αναπηρίες, τον σεξουαλικό προσανατολισμό, την ηλικία ή κάθε άλλη κατηγοριοποίηση» (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2017).

Πρόκειται για το γαλλόφωνο διαθεματικό έργο «Twinlettres: regards critiques sur le monde»/ «Twinεπιστολές: μια κριτική ματιά στο κόσμο», που υλοποιήθηκε το σχολικό έτος 2016-17 και είχε ως αντικείμενο τη συνεργατική συγγραφή ενός επιστολικού μυθιστορήματος εμπνευσμένου από την ανάγνωση των *Περσικών επιστολών (ΠΕ)* του Μοντεσκιέ. Με έμφαση στη συμπερίληψη, το έργο προτείνει έναν αποστασιοποιημένο προβληματισμό γύρω από την επικαιρότητα, για να ωθήσει τους μαθητές να επαναπροσδιορίσουν μέσα από το βλέμμα του Άλλου την πολιτιστική τους ταυτότητα, αλλά και να σχολιάσουν με κριτικό πνεύμα τη κοινωνική πραγματικότητα που τους περιβάλλει, με απώτερο στόχο να καλλιεργήσουν μια υπεύθυνη στάση απέναντι στις προκλήσεις που θα αντιμετωπίσουν ως αυριανοί πολίτες του 21ου αιώνα.

Στο έργο συμμετείχαν δέκα καθηγητές γαλλικής γλώσσας και πέντε καθηγητές διαφόρων άλλων ειδικοτήτων. Το τελικό προϊόν είναι ένα ηλεκτρονικό βιβλίο που δημιουργήθηκε από 244 μαθητές, ηλικίας 11-17 ετών, προερχόμενους από 10 σχολεία (γυμνάσια και λύκεια) έξι χωρών: Ελλάδα, Βέλγιο, Ισπανία, Ιταλία, Ρουμανία και Τυνησία.

Στο Ζάννειο Πειραματικό Γυμνάσιο, το έργο υλοποιήθηκε από 32 μαθητές Γαλλικών της Γ' τάξης (τμήματα Γ1 και Γ3) στα πλαίσια του μαθήματος της Β' ξένης γλώσσας με την Ελένη Σταυροπούλου (ΠΕ05), ιδρύτρια του έργου. Συμμετείχαν διαθεματικά οι καθηγητές Ελένη Βότση (ΠΕ02, Ιστορία), Χρυσοβαλάντη Διαμαντή (ΠΕ02, Ιστορία και Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή, ΚΠΑ), Νίκος Ζήκος (ΠΕ04.02, Χημεία) και Ευσταθία Αγγελή (ΠΕ08, Καλλιτεχνικά) οι οποίοι προσέγγισαν το αντικείμενο του προγράμματος από την σκοπιά της ειδικότητάς τους.

ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Οι μαθητές εμπνεύστηκαν από τις *Περσικές επιστολές*, φιλοσοφικό μυθιστόρημα του γάλλου φιλόσοφου Μοντεσκιέ (1689-1755), που γράφτηκε το 1721, σε επιστολική μορφή (Montesquieu, 1973). Πρόκειται για ένα έργο που σκιαγραφεί θαυμάσια, με άφθονο χιούμορ και σατιρική φλέβα, τη γαλλική κοινωνία του 18ου αιώνα, μέσα από τα μάτια δυο Περσών που επισκέπτονται το Παρίσι και στέλνουν γράμματα στους συμπατριώτες τους για να μοιραστούν τις εντυπώσεις τους από τη ζωή τους στην πόλη του Φωτός. «Με νέο βλέμμα, απαλλαγμένο από κάθε προκατάληψη, με κάποια αφέλεια αλλά και απορία, σχολιάζουν με χιούμορ το δυτικό πολιτισμό και τα παρισινά ήθη, αρκετά από τα οποία φαντάζουν στα μάτια τους παράλογα ή γελοία.» (BnF, 2017). Ο συγγραφέας βρίσκει την ευκαιρία, «μέσα από την αποστασιοποιημένη ματιά του ξένου», να ασκήσει αυστηρή κριτική στη χώρα του και την εποχή του, αμφισβητεί «το βασιλιά, τους θεσμούς, τη θρησκεία, υπογραμμίζει τη σχετικότητα των κοινωνικών συμβάσεων και των ηθών». Παράλληλα, «προσκαλεί σε ένα φιλοσοφικό στοχασμό γύρω από την ευτυχία, την ελευθερία, την αρετή, τη δικαιοσύνη» (Musnik, 2017). Το έργο, που ο γάλλος φιλόσοφος εξέδωσε ανώνυμα για να αποφύγει τις διώξεις, έγινε ανάρπαστο από την πρώτη μέρα τη δημοσίευσής του και έκανε στη συνέχεια πάρα πολλές εκδόσεις. Συνέβαλε στη διάδοση των ιδεών του Διαφωτισμού και προετοίμασε τη Γαλλική Επανάσταση του 1789.

Για τους παραπάνω λόγους, το έργο θεωρήθηκε κατάλληλο για να μυήσει τους μαθητές της 2ης Ξένης γλώσσας στις ανθρωπιστικές αξίες που είναι συνυφασμένες με το γαλλικό πολιτισμό, και οι οποίες ήρθαν στην άμεση επικαιρότητα, για να δοκιμαστούν και να τεθούν εκ νέου υπό συζήτηση ύστερα και από τις τρομοκρατικές επιθέσεις και την προσφυγική κρίση των τελευταίων ετών.

Αλλά επιλέξαμε τις *ΠΕ* και για έναν ακόμη λόγο: το επιστολικό μυθιστόρημα, αποτελούμενο από μια σειρά φιλικών επιστολών, ταιριάζει απόλυτα στο επίπεδο των μαθητών μας στη ξένη γλώσσα. Η επιστολή, σαν σύντομη και άμεση μορφή έκφρασης που είναι, προσφέρεται ιδιαίτερα για δραστηριότητες κατανόησης και παραγωγής γραπτού λόγου. Επιπλέον μιμείται την αυθεντική ζωή (Versini, 1979), μιας και μοιάζει με το διάλογο, αλλά και με το ημερολόγιο (Rousset, 1962), και είναι για αυτό ιδιαίτερα προσιτή σε αυτή τη γενιά των υπερσυνδεδεμένων εφήβων που επιδιώκουν πάνω απ'όλα να μοιραστούν, να επικοινωνήσουν, να ανοιχτούν στο κόσμο. Άλλωστε δεν είναι τυχαίο που το επιστολικό λογοτεχνικό είδος έφτασε στο απόγειό του τον 18ο αιώνα που, ακριβώς όπως και ο δικός μας, είναι ένας αιώνας που δίνει ιδιαίτερη βαρύτητα στην επικοινωνία (L'epistolaire, 2016). Οφείλουμε να επισημάνουμε ότι ο απρόσμενα μεγάλος αριθμός επιστολών που έγραψαν οι εταίροι μαθητές δικαίωσε την επιλογή μας.

ΣΤΟΧΟΙ

Γνωστικοί στόχοι:

- Να συνδέσουν τη σκέψη του Διαφωτισμού και τις ανθρωπιστικές αξίες με τη ξένη γλώσσα που μαθαίνουν,
- Να ερμηνεύσουν και να αναλύσουν ένα κλασσικό έργο του 18^{ου} αιώνα,

- Να συγκρίνουν και να συνδέσουν τη θεματική του έργου με την επικαιρότητα της εποχής μας,
- Να προσδιορίσουν τους κανόνες που διέπουν το λογοτεχνικό είδος του επιστολικού μυθιστορήματος,
- Να οργανώσουν το γραπτό τους λόγο σύμφωνα με τη δομή των επιστολών των ΠΕ.

Δεξιότητες:

- Να αναπτύξουν την ικανότητα επικοινωνίας στην ξένη γλώσσα (δεξιότητες ακρόασης, έκφρασης, ανάγνωσης και γραφής),
- Να αναπτύξουν την ψηφιακή ικανότητα,
- Να καλλιεργήσουν διεπιστημονικές δεξιότητες,
- Να ενεργοποιήσουν την φαντασία τους και την δημιουργικότητά τους, να αποκτήσουν πολιτισμική συνείδηση και έκφραση,
- Να καλλιεργήσουν τη κριτική τους σκέψη.

Στάσεις:

- Να ενθαρρυνθούν στην ανάγνωση λογοτεχνικών έργων,
- Να ευαισθητοποιηθούν στις οικουμενικές αξίες (καλλιέργεια ενεργού πολιτότητας και σεβασμού της διαφορετικότητας, πνεύμα συνεργασίας, δέσμευση για την ειρήνη και την ανεκτικότητα, ενάντια σε κάθε μορφή στερεοτύπων και αφηρημένων γενικεύσεων),
- Να εξοικειωθούν με τις θεμελιώδεις αξίες της συμπερίληψης, να κατανοήσουν τη σημασία τους και να ενστερνιστούν τις κοινές αξίες,
- Να ευαισθητοποιηθούν στη διεθνή συνεργασία και την αμοιβαία κατανόηση μεταξύ των λαών,
- Να αναπτύξουν διαπολιτισμική συνείδηση μέσα από την ανακάλυψη του Άλλου,
- Να καλλιεργήσουν στάσεις, συμπεριφορές και παιδαγωγικές αξίες, όπως συνεργασία, κοινωνικότητα ενσυναίσθηση, υπευθυνότητα, αυτοπεποίθηση, σεβασμός, αυτονομία.

ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

Οι στόχοι του προγράμματος εναρμονίζονται με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών(ΔΕΠΠΣ-ΞΓ), με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ, 2003) της 2ης Ξένης Γλώσσας καθώς και με τις αρχές και τους στόχους των νέων προγραμμάτων σπουδών (ανάπτυξη διαπολιτισμικής επίγνωσης, διαθεματικότητα, βιωματική μάθηση, εξοικείωση με διαδικτυακές πηγές ενημέρωσης). Αφιερώθηκε στο έργο το 10% των μαθημάτων(ΑΠΣ, 2003). Τα εκτενή πορτραίτα των επιστολογράφων, η εξάσκηση των μαθητών στον επιχειρηματικό λόγο και στη συγγραφή φιλικού γράμματος, η εξοικείωσή τους με το θεματικό λεξιλόγιο της εποχής μας (κοινωνία, πολιτική, ενημέρωση και μέσα επικοινωνίας, τεχνολογία, εργασία και οικονομία, πολιτισμός, υγεία, μόδα, ψυχαγωγία, εκπαίδευση και σχολικό περιβάλλον, δημοκρατία και ανθρώπινα δικαιώματα...) συνδυάστηκαν συστηματικά με την ύλη των ενοτήτων του σχολικού εγχειριδίου Action.fr3 και το επίπεδο γλωσσομάθειας A1+ - A2 (Conseil de l'Europe, 2001).

ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ

Το έργο συνδέεται και με την ύλη και το αναλυτικό πρόγραμμα της Ιστορίας, της ΚΠΑ, των Επιστημών καθώς και με το μάθημα των Εικαστικών, γι αυτό και ενεπλάκησαν και εκπαιδευτικοί των ειδικοτήτων αυτών οι οποίοι, αξιοποιώντας τις αρχές της Διαθεματικότητας, προσέγγισαν το έργο από την σκοπιά της ειδικότητάς τους και αφιέρωσαν μέρος από το μάθημά τους σε συναφείς δραστηριότητες. Στο Ζάννειο, υπήρξε στενή συνεργασία με την Ευσταθία Αγγελή (Καλλιτεχνικά) στην επινόηση των χαρακτήρων των επιστολογράφων και τη διάχυση των δημιουργιών. Πραγματοποιήθηκε επίσης κοινή διαθεματική διδασκαλία στις 26 Απριλίου από το Νίκο Ζήκο στο μάθημα της Χημείας και την υποφαινόμενη στο μάθημα των Γαλλικών.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ ΚΑΙ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

Ο παιδαγωγικός σχεδιασμός του έργου στόχευε στην καλλιέργεια δεξιοτήτων του 21ου αιώνα (κριτική σκέψη, επικοινωνία, δημιουργικότητα και συνεργασία) και στην προώθηση των θεμελιωδών αξιών της συμπερίληψης και της ενεργού πολιτότητας (προτεραιότητες Συνεδρίου eTwinning 2015), μέσα από μια διαθεματική αλλά και διαπολιτισμική προσέγγιση, παιγνιώδεις βιωματικές δραστηριότητες (Bordallo & Ginestet, 1993) και ομαδοσυνεργατική οργάνωση της τάξης, σύμφωνα και με τις αρχές της διαφοροποιημένης παιδαγωγικής (Μαντομάρα-Λαζαρίδου, 2008). Όμως πάνω από όλα, το ενδιαφέρον του εγχειρήματός μας έγκειται στη ξεχωριστή θέση που κατέχουν οι δραστηριότητες φιλαναγνωσίας.

Αποτελεί κοινή διαπίστωση, σε όλες τις χώρες, ότι οι μαθητές ζουν όλο και περισσότερο στο άμεσο παρόν, επιθυμούν να γνωρίσουν τα πάντα χωρίς να χρειαστεί να μάθουν, να διαβάσουν. Για το λόγο αυτό, θεωρήσαμε αναγκαίο να θέσουμε ως πρωταρχικό παιδαγωγικό στόχο του έργου μας την εξοικειώσή τους με τη διαδικασία της ανάγνωσης. Για να αναδείξουμε μάλιστα τις δραστηριότητες φιλαναγνωσίας, δημοσιεύαμε τακτικά στο Twinspace φωτογραφίες και βίντεο των μαθητών να διαβάζουν στη τάξη.

Αν και το έργο μας επικεντρώνεται στις δραστηριότητες συνεργατικής δημιουργικής γραφής (Boniface, 1992, Vanderheyde, 2001), αξίζει να τονιστεί ότι είναι απολύτως απαραίτητο οι δραστηριότητες αυτές να έπονται της ανάγνωσης ενός κειμένου. Το δημιουργικό γράψιμο, ως παιδαγωγική πρακτική της σχολικής τάξης, δεν ταυτίζεται με τη λογοτεχνική δημιουργία/παραγωγή, με τη στενή έννοια του όρου (Κωτόπουλος, 2011). Θα ήταν αντίστοιχα εσφαλμένο να ισχυριστούμε ότι οι μαθητές μας είναι συγγραφείς. Κατά συνέπεια, η συγγραφή πρωτότυπων κειμένων στο σχολείο δεν θα πρέπει να θεωρείται, κατά τη γνώμη μας, ως μια δημιουργία ex nihilo. Αντίθετα, ο μαθητής οφελείται τα μέγιστα από αυτήν μόνο αν εμπνέεται από ένα συγκεκριμένο έναυσμα (Vanderheyde, 2001). Διαφορετικά, οι μαθητές άλλο δεν κάνουν από το να αναπαράγουν αυτό που είναι πιο οικείο σε αυτούς, δηλαδή καταστάσεις της μόδας στα κοινωνικά δίκτυα, στα βιντεοπαιχνίδια ή τις τηλεοπτικές σειρές... πράγμα που δεν θα έπρεπε κανονικά να έχει θέση στο σχολείο.

Επιπλέον, η ανάγνωσή μας δεν ήταν ατομική, αλλά συλλογική ανάγνωση, ανάγνωση μέσα στην ομάδα, πάντα σε αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών και των εκπαιδευτικών. Γενικότερα, σε όλη τη διάρκεια του έργου, πραγματοποιήθηκαν πολλές συνεργατικές δραστηριότητες με σκοπό η μάθηση να αποτελεί μια κοινωνική διαδικασία, έτσι ώστε οι μαθητές μας να καλλιεργήσουν δεξιότητες συνεργασίας, να μάθουν να μοιράζονται τις γνώσεις τους, και κυρίως να αναπτύξουν μια σημαντική εγκάρσια δεξιότητα, τη συνεργατική επίλυση ενός προβλήματος.

Από τη άλλη, για να είναι η ανάγνωσή μας πραγματικά δημιουργική, εφαρμόσαμε μια βιωματική προσέγγιση βασισμένη στη μέθοδο Project (project-based learning, PBL), έτσι όπως έχει οριστεί από την Blumenfeld (1991), ως μια «comprehensive perspective focused on teaching by engaging students in investigation ». Σύμφωνα με τη Catherine Reverdy (2013), "Υπάρχουν δύο βασικά σημεία σε αυτή τη μέθοδο μάθησης: ένα πρόβλημα ή μια ερώτηση πρέπει να καθοδηγεί τις δραστηριότητες που διεξάγονται στο έργο και αυτές οι δραστηριότητες πρέπει να καταλήγουν σε ένα τελικό προϊόν που δίνει τη λύση στο πρόβλημα."

Πράγματι, ορμώμενη από μια αναζήτηση, η ανάγνωση των *ΠΕ* έδωσε στους μαθητές την ευκαιρία να διερευνήσουν μια προκλητική ερώτηση που τους ενθάρρυνε να δουν με νέο μάτι τον κόσμο γύρω τους, να τον ερμηνεύσουν και να συγκρίνουν με την εποχή του Μοντεσκιέ για να διατυπώσουν τελικά πρωτότυπες απαντήσεις που να επιλύουν το αρχικό ερώτημα που τους είχε τεθεί. Επιπλέον, όλες οι δημιουργίες τους συγκεντρώθηκαν σε ένα τελικό προϊόν, το ηλεκτρονικό μας βιβλίο. Για να συνοψίσω την προσέγγισή μας, θα παραθέσω τον Benjamin Franklin: "Πες το μου και θα το ξεχάσω. Δείξε μου το και θα το θυμηθώ. Κάνε με να συμμετέχω και θα το καταλάβω". Αυτή είναι η βασική αρχή του PBL. (Anne Gilleran, 2016)

Τέλος, θα πρέπει παρ'όλα αυτά να παραδεχτούμε ότι οι μαθητές δύσκολα αφιερώνουν τον ελεύθερό τους χρόνο στην ανάγνωση των λογοτεχνικών έργων του αιώνα των Φώτων, και πολύ λιγότερο για να διασκεδάσουν. Οι κλασσικοί συγγραφείς τους δεν τους είναι και τόσο προσφιλείς κυρίως λόγω της μεγάλης χρονικής απόστασης που τα χωρίζει από την

εποχή μας. Πώς μπορούμε λοιπόν να κάνουμε τους μαθητές να διαβάσουν ένα κείμενο του 18ου αιώνα;

Αναζητήσαμε στο έργο εκείνα τα στοιχεία που θα μπορούσαν να αγγίζουν μια τάξη εφήβων Galani, 2009). Για να τους παρακινήσουμε προς τη κατεύθυνση αυτή, χρειάστηκε μια μακρά προετοιμασία με παιγνιώδεις δραστηριότητες προσεκτικά στοχοθετημένες. Η ανταμοιβή μας: ο αντίκτυπος του έργου στους μαθητές μας και η πραγματικά εκπληκτική δημιουργικότητα τους.

ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ

Οι εταίροι συνεργάστηκαν χρησιμοποιώντας την ασφαλή πλατφόρμα του eTwinning. Το έργο αξιοποιεί όλα τα εργαλεία που είναι διαθέσιμα στο TwinSpace. Οι δραστηριότητες περιλαμβάνουν όλες τις εφαρμογές (Forum, Journal de projet, documents, vidéos). Στο σχολείο μας αξιοποιήθηκε και η ηλεκτρονική τάξη <http://eclass.sch.gr/courses/G1618222/>. Επίσης, χρησιμοποιήσαμε τα κατ'εξοχήν συνεργατικά εργαλεία padlet και piratpad.

Χρησιμοποιήθηκαν και άλλα λογισμικά (PowerPoint, vidéos mp4, κούιζ, mp3, φωτογραφίες και σχέδια, αρχεία word και pdf). Έγιναν δημοσιεύσεις στο διαδίκτυο, google.docs, googleslides, google Forms, prezi, Adobe Spark, Coggle. Τηλεδιάσκεψη στο eTwinning Live <https://twinspace.etwinning.net/24460/pages/page/200943>. Για τις λήψεις και τις ηχογραφήσεις των 2 βίντεο της τάξης μας χρησιμοποιήθηκε φωτογραφική μηχανή Sony σε συνδυασμό με Audacity και το λογισμικό Windows movie maker. Τα βίντεο που δημοσιεύτηκαν στο TSP κατά τη διάρκεια του έργου αρχειοθετήθηκαν σε playlist στο κανάλι Youtube

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL2WcCtmWpY2Lse7JyWUSPimbGDY3JebYH>. Τα ντοκουμέντα αυτά είναι σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία περί πνευματικής ιδιοκτησίας (σχέδια και πρωτότυπα βίντεο, γονική άδεια για φωτογραφίες ανήλικων μαθητών).

Για την επικοινωνία και τον καλύτερο συντονισμό μεταξύ εκπαιδευτικών, χρησιμοποιήθηκε το κοινωνικό δίκτυο Facebook δίνοντας την δυνατότητα δημιουργίας κλειστής ομάδας όπου οι εταίροι μπορούσαν να ενημερώνονται για την εξέλιξη του προγράμματος. Χρησιμοποιήσαμε επίσης το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.

Το τελικό προϊόν είναι ένα κείμενο 176 σελίδων σε μορφή doc, pdf και e-book.

Χρησιμοποιήθηκε ο ιστότοπος ISSUU

https://issuu.com/helenestavropoulou/docs/twinlettres_e_book_7

ΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Βήμα 0: δραστηριότητες «Παγοθραύστης» (Σεπτέμβριος-Οκτώβριος)

Παρουσίαση του έργου στους μαθητές. Παρουσίαση των μαθητών και ανταλλαγή μηνυμάτων στο φόρουμ. Διαμοιρασμός πληροφοριών σχετικά με τάξεις, σχολεία, πόλεις, χώρες. Ταχυδρομική αλληλογραφία μεταξύ σχολείων. Εικαστική δημιουργία και δημοσίευση λογότυπων του έργου. Δημιουργία σελίδας «Αίθουσα καθηγητών». Τηλεδιασκέψεις εκπαιδευτικών και μαθητών.

Βήμα 1: Έμπνευση (Νοέμβριος-Δεκέμβριος)

Αρχικά, σε εθνικές ομάδες, προετοιμασία:

Παράλληλα με την εισαγωγή τους στον αιώνα των Φώτων στο μάθημα της Ιστορίας Γ' γυμνασίου, ευαισθητοποίηση των μαθητών μας στη χιουμοριστική κοινωνική κριτική μέσα από τη ματιά του Άλλου στο μάθημα της 2ης Ξένης Γλώσσας, με δραστηριότητες κατανόησης ποικίλων πολυτροπικών προφορικών και γραπτών εναυσμάτων (κείμενα, βίντεο, κινούμενα σχέδια) που παρουσιάζουν τις πρώτες εντυπώσεις ξένων επισκεπτών, όπως ο Αστερίξ ή ο κύριος Bean, για μια χώρα.

Δραστηριότητες παραγωγής γραπτού λόγου και διαμοιρασμός σε padlet με στόχο την εξοικείωση των μαθητών με τους κανόνες συγγραφής μιας φιλικής επιστολής στα γαλλικά.

Συναντήσεις και συνέντευξη με ξένους επισκέπτες στη χώρα μας ή με νέους που ταξίδεψαν πρόσφατα σε μια ξένη χώρα. Διαμοιρασμός σε padlet. Δημιουργία ψηφιακών αρχείων.

Στη συνέχεια, εισαγωγή των μαθητών στη ζωή και το έργο του Μοντεσκιέ και στις *ΠΕ* μέσα από δραστηριότητες κατανόησης (Cuc & Gruca, 2005) με στόχο να συνειδητοποιήσουν τη επικαιρότητα της σκέψης του Διαφωτισμού. Ανάγνωση στην τάξη της επιστολής Νο 24 των *ΠΕ*, αρχικά από την ελληνική μετάφραση (Μοντεσκιέ, 1998), και δραστηριότητες κατανόησης. Χωρισμός των μαθητών της κάθε τάξης σε πέντε ομάδες ανάλογα με τη θεματική της επιλογής τους.

Σε κάθε ομάδα, ανάγνωση της επιστολής που αντιστοιχεί στη θεματική που επέλεξαν (επιστολές: Νο 28, 30, 36, 87, 99) στη μητρική τους γλώσσα (Μοντεσκιέ, 1998) και στη συνέχεια στα γαλλικά από έκδοση ειδικά διασκευασμένη για το επίπεδο γλωσσομάθειας των μαθητών (Montesquieu, 2010). Ακολούθησαν δραστηριότητες κατανόησης με σκοπό να απαντήσουν στο ερώτημα:

«Αν ο Μοντεσκιέ ζούσε στην εποχή μας, για ποιες καταστάσεις της καθημερινής ζωής στη χώρα μας – ή σε ευρύτερη ή και παγκόσμια κλίμακα – θα ασκούσε χιουμοριστική κριτική γύρω από το θέμα της επιστολής που διάβασε η ομάδα σας;»

Τέλος, σε ομάδες, ιδεοκαταιγισμός και δραστηριότητα συλλογικής παραγωγής γραπτού λόγου με τη βοήθεια εννοιολογικού χάρτη (Tagliante, 2006). Τα κείμενα που προέκυψαν δημοσιεύθηκαν σε πέντε θεματικά padlets. Με τον τρόπο αυτό, σχηματίστηκαν πέντε μικτές (διεθνείς) ομάδες, αποτελούμενες από μαθητές διαφόρων σχολείων που ασχολούνταν με το ίδιο θέμα. Χάρη σε αυτή τη συνεργατική δραστηριότητα με την οποία έκλεισε το βήμα 1 του έργου, οι μαθητές πήραν αποφάσεις που τους δεσμεύουν για τη συνέχεια του έργου. Η δουλειά τους συνέχισε να είναι αλληλεξαρτώμενη και στα επόμενα βήματα.

Πριν προχωρήσουμε στο βήμα 2, αξίζει να κάνουμε μια παρατήρηση σχετικά με τη φύση της ερώτησης που τέθηκε στους μαθητές: συγκεκριμένα, ερωτήθηκαν για τη στάση που θα είχαν εάν βρίσκονταν στην θέση του Μοντεσκιέ. Κλήθηκαν δηλαδή να πάρουν θέση, να διατυπώσουν μια άποψη και να τη δικαιολογήσουν, να αντιδράσουν προσωπικά στα κείμενα που διάβασαν και έτσι να εμπλακούν περισσότερο.

Η αρχική ερώτηση που σύμφωνα με τη μέθοδο Project θα πρέπει να καθοδηγεί τις δραστηριότητες είναι λοιπόν «μια ερώτηση που δεν είναι googleable, που δεν μπορεί δηλαδή εύκολα να απαντηθεί απλά κοιτάζοντας τα Google, Bing, Wikipedia, κ.λ.π.» Αντίθετα, αυτή «απαιτεί από το μαθητή να εξασκήσει την κριτική σκέψη του και να πάρει θέση σχετικά με τη σύγχρονη πραγματικότητα που τον περιβάλλει, με δυο λόγια να ενεργήσει ως ενεργός πολίτης.»(Guilleran, 2016). Συμβάλλει με αυτό τον τρόπο στην ανάπτυξη ανώτερων δεξιοτήτων σκέψης των μαθητών: ανάλυση, ερμηνεία και σύγκριση, σύνθεση ιδεών, αξιολόγηση και αυτοαξιολόγηση, εξεύρεση λύσεων και δημιουργία ενός νέου προϊόντος.

Απόδειξη, ο προβληματισμός που αναπτύχθηκε κατά τη διάρκεια αυτής της συνεργατικής δραστηριότητας επικαιροποίησης της θεματικής των *ΠΕ*. Οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να θίξουν έναν αρκετά μεγάλο αριθμό ζητημάτων της εποχής μας που τους απασχολούν. Ενδεικτικά αναφέρουμε εκείνα των μαθητών του σχολείου μας:

- Το επιφανειακό ενδιαφέρον των ΜΜΕ για διάφορα θέματα της επικαιρότητας, και το ρόλο τους στη διαμόρφωση της κοινής γνώμης.
- Τον εθνοκεντρισμό και τα στερεότυπα γύρω από την εθνική ταυτότητα, την έλλειψη ανοχής στη διαφορετικότητα ή αντίστοιχα τη ξενομανία, τα κρούσματα ρατσισμού και ξενοφοβίας.
- Τον φανατισμό και τη βία στα γήπεδα, τη διαφθορά στο χώρο του ποδοσφαίρου.
- Το εκπαιδευτικό σύστημα της χώρας μας, τη καθημερινή ζωή στο σχολείο, τα ιδεολογικά και πολιτιστικά πρότυπα που προτείνονται από το σχολείο.
- Την πολιτική κατάσταση και τη λειτουργία της δημοκρατίας στη χώρα μας (παρεμβάσεις, αυθαιρεσίες, δυσλειτουργίες, ανισότητες, διαφθορά, σκάνδαλα ...).
- Τον εθισμό στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και την τάση να υποκαθιστούν την αληθινή ζωή, το κυνήγι των likes στο facebook, το ζήτημα του σεβασμού της ιδιωτικής ζωής στο facebook και της προστασίας των προσωπικών δεδομένων.
- Τη διαδεδομένη τάση καταστροφής της δημόσιας περιουσίας, τους βανδαλισμούς πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Τη κακομεταχείριση των ζώων.

- Την επιφανειακή ενασχόληση με επουσιώδη πράγματα και κουτσομπολιά, την τάση να κακολογούμε ανθρώπους που δεν γνωρίζουμε, ανώνυμα στο ίντερνετ, ή στην πραγματική ζωή, τις εκπομπές της τηλεόρασης και τον τύπο που ασχολούνται με την προσωπική ζωή των διασημοτήτων.
- Τις υπερβολές της μόδας και το ντύσιμο των ανθρώπων που αλλάζει καθημερινά για να προσαρμοστεί στις τάσεις των σταρ.

Εκκινώντας από ένα κλασικό κείμενο του 18ου αιώνα, οι μαθητές οδηγήθηκαν επομένως στη καλύτερη κατανόηση της σύγχρονης πραγματικότητας γύρω τους.

Βήμα 2: Συγγραφή επιστολών μυθοπλασίας (Ιανουάριος-Φεβρουάριος)

Δραστηριότητα 1 « Ποιος γράφει το γράμμα;»:

Εμπνεόμενοι από το έργο του Μοντεσκίε (Katsantoni, 2010), οι μαθητές κάθε τάξης, χωρισμένοι σε ομάδες, επινόησαν έναν ή περισσότερους χαρακτήρες ξένων επισκεπτών που έρχονται να ζήσουν στη χώρα τους. Οι μαθητές του Ζάννιου δημιούργησαν τέσσερα πορτραίτα συμπληρώνοντας ένα φύλλο εργασίας με την ταυτότητα των χαρακτήρων τους (Σουλιώτης, 2012, Κωτόπουλος, 2011).

Υπήρξε έντονη αλληλεπίδραση μεταξύ των σχολείων χάρη στην άμεση δημοσίευση των δημιουργιών κάθε τάξης ή ομάδας σε καθημερινή βάση. Αυτό παρακίνησε πολύ τους εταίρους μαθητές και τους έδωσε ιδέες. Για παράδειγμα, η δημιουργία ενός χαρακτήρα εξωγήινου από τους μαθητές της Gravina in Puglia ώθησε και άλλα σχολεία να κάνουν το ίδιο. Το ίδιο συνέβη και με την παραγωγή σχεδίων των επιστολογράφων από τους μαθητές του Ζάννιου, που δεν προβλεπόταν από τον αρχικό σχεδιασμό, αλλά αποτέλεσε το έναυσμα για να κάνουν όλοι σχέδια και πρόσφερε συνολικά στο έργο.

Ας σημειωθεί ότι η παραγωγικότητα των μαθητών ξεπέρασε κάθε προσδοκία. Επινόησαμε συνολικά σαράντα τέσσερις χαρακτήρες επιστολογράφων, την ώρα που στις ΠΕ υπάρχουν δεκαεννέα. Παρά την αρχική κοινή πρόθεσή μας να δημιουργήσουμε μόνο δύο χαρακτήρες ανά σχολείο, σύντομα εγκαταλείψαμε κάθε περιορισμό στον αριθμό των χαρακτήρων, πράγμα που αποδεικνύει τη δυναμική του έργου. Ορισμένα σχολεία, όπως οι Ισπανοί και οι Βέλγοι, επινόησαν 10 χαρακτήρες !

Στην εποχή της παγκοσμιοποίησης, οι ξένοι επισκέπτες μας δεν προέρχονται πια από μια μόνο μακρινή χώρα, την Περσία, αλλά από τις τέσσερις ηπείρους και ακόμη μακρύτερα, από άλλους πλανήτες. Ορισμένοι προέρχονται από έναν φανταστικό κόσμο ή από μια άλλη εποχή.

Σε ό,τι αφορά τις ασχολίες τους, είναι κυρίως φοιτητές, οι περισσότεροι Ευρωπαίοι, ή μαθητές που έρχονται στη χώρα μας για οικογενειακούς λόγους, ή ακόμα ενήλικες που δουλεύουν ως μισθωτοί και κατάγονται από άλλες ηπείρους. Τα κίνητρα του ταξιδιού τους είναι πολύ πιο πεζά από την αναζήτηση της σοφίας των προκατόχων τους Ουσμπέκ και Ρικά.

Δραστηριότητα 2. Παραγωγή κειμένων:

Όλα αυτά τα φανταστικά πρόσωπα γράφουν στους φίλους τους για να μοιραστούν τα συναισθήματά τους, τις εμπειρίες τους, τις προσδοκίες τους για τη νέα τους ζωή στην ξένη χώρα. Τα θέματα των επιστολών αντλήθηκαν από τις ιδέες των μαθητών οι οποίες είχαν ήδη εκτεθεί στα πέντε θεματικά padlets του βήματος 1. Σε ομάδες, οι μαθητές του Ζάννιου συνέταξαν συνολικά είκοσι έξι επιστολές με τη βοήθεια φύλλων εργασίας καθοδηγούμενης συγγραφής (fiche de rédaction dirigée) (Σουλιώτης, 2012, Kalliabetsou, 2009).

Και εδώ ο άμεσος διαμοιρασμός των δημιουργιών των μαθητών σε padlet στο Twinspace και η καθημερινή αλληλεπίδραση μεταξύ των εταίρων υπήρξαν καθοριστικά για τη συνέχεια του έργου.

Βήμα 3: Συνεργατική συγγραφή επιστολικού μυθιστορήματος (Μάρτιος-Απρίλιος)

Οι εταίροι μαθητές επινόησαν δεσμούς μεταξύ των διαφόρων χαρακτήρων οι οποίοι άρχισαν να ανταλλάσσουν επιστολές και μεταξύ τους. Το βήμα 3 είναι εξ ολοκλήρου αφιερωμένο στη συνεργατική γραφή σε διεθνείς ομάδες στο piratpad. Δημιουργήθηκαν συνολικά εικοσιδύο piratpads.

Επίσης, μέσα από δραστηριότητες ιδεοκαταιγίδας, οι εταίροι μαθητές πρότειναν μια μίνιμουμ πλοκή του πολυφωνικού μας (Rousset, 1962) μυθιστορήματος. Στη συνέχεια, με συλλογική ψηφοφορία επιλέχθηκε η καλύτερη υπόθεση: μετά από μια αποτυχημένη επίθεση εξωγήινων, μια δικτατορία επιβάλλεται στην Ευρώπη για τρεις γενεές. Τέλος, το 2198, λίγο

μετά το τέλος της δικτατορίας, ο εγγονός μιας από τις επιστολογράφους δημοσιεύει αυτές τις επιστολές.

Αν και φαντάζει αρκετά φουτουριστική, δεν μπορεί κανείς να μη δει σε αυτή την υπόθεση και κάποιες αναλογίες με την επικαιρότητα της εποχής μας. Οι μαθητές, μέσα από τις επιστολές τους, εκφράζουν την προσήλωσή τους στις ανθρωπιστικές αξίες που φέρει η γαλλική γλώσσα, και ιδιαίτερα στην ελευθερία έκφρασης και την ελεύθερη κυκλοφορία των ιδεών στο εσωτερικό μιας Ευρώπης χωρίς σύνορα η οποία επικοινωνεί με όλο τον κόσμο, ακόμα και με το διάστημα. Στα μάτια τους, μοιάζει όμως εξ ίσου σημαντικό να προστατευθούν αυτά τα θεμελιώδη δικαιώματα από κάθε απόπειρα κατάργησής τους υπό το πρόσχημα της προστασίας από κάποια υποτιθέμενη απειλή.

Τέλος οι καθηγητές έβαλαν τα γράμματα σε μια χρονολογική σειρά και επιμελήθηκαν της έκδοσης.

Βήμα 4: Δημοσίευση του τελικού προϊόντος (Μάιος)

Το τελικό προϊόν του έργου είναι ένα συνεργατικό ηλεκτρονικό βιβλίο 178 σελίδων που περιέχει 161 επιστολές γραμμένες από μαθητές 10 σχολείων, καθώς και σχέδια των χαρακτήρων, διαλόγους, αφηγήσεις, κόμικς, ενσωματωμένα βίντεο και εκφραστική ανάγνωση επιστολών από τους μαθητές μας. Η δημοσίευσή του είναι αποτέλεσμα στενής συνεργασίας μεταξύ των εκπαιδευτικών.

Στο σχολείο μας, σε μικρές ομάδες, έγιναν επίσης δραστηριότητες δραματοποίησης και εκφραστικής ανάγνωσης, οι οποίες ηχογραφήθηκαν, γυρίσματα στους χώρους του σχολείου σε σκηνοθεσία των μαθητών και τέλος, δημιουργία ψηφιακών αρχείων (mp4, mp3, ppt).

Βήμα 5: Αξιολόγηση / Διάχυση (Μάιος-Ιούνιος)

Το έργο αξιολογήθηκε με ένα τελικό ερωτηματολόγιο για μαθητές και καθηγητές. Θετικός ο αντίκτυπος στους μαθητές. Κατ' αυτούς, το πιο επιτυχημένο αποτέλεσμα ήταν ότι επινόησαν χαρακτήρες επιστολογράφων, εξ ου και η αξιοσημείωτη δημιουργικότητά τους. Οι λέξεις με τις οποίες περιγράφουν το έργο: φαντασία, ενδιαφέρον, επιστολή, κριτική, διασκεδαστικό. Σύμφωνα με τους καθηγητές, το πιο δυνατό σημείο του έργου ήταν κυρίως το θετικό κλίμα, το ομαδικό πνεύμα και η συνεργασία στην τάξη, παρά το εξίσου σημαντικό πρόβλημα της έλλειψης χρόνου.

Όσο για τη διάχυση του έργου, υπήρξαν δημοσιεύματα στον Τύπο, το τοπικό ραδιόφωνο της Aguilas και τις επίσημες ιστοσελίδες των σχολείων Aguilas και Πειραιά. Πραγματοποιήθηκαν εκθέσεις με φωτογραφίες, κείμενα και σχέδια όλων των συνεργαζόμενων σχολείων σε Πειραιά, Gravina in Puglia και Aguilas. Στην Puente la Reina, στην Ηλιούπολη και Aguilas, έγινε παρουσίαση στη σχολική κοινότητα, στους εκπαιδευτικούς και σε υπευθύνους etwinning της περιοχής. Στη Θεσσαλονίκη, στο δημαρχείο της πόλης. Παρουσίαση του έργου και στο 13ο Σεμινάριο του APF το Σεπτέμβριο στην Αθήνα.

Το έργο βραβεύτηκε με την Εθνική Ετικέτα Ποιότητας από την δική μας Ε.Υ.Υ. καθώς και από τις αντίστοιχες της Ισπανίας, του Βελγίου και της Ρουμανίας. Αξιολογήθηκε από την ελληνική υπηρεσία ως «ένα πολύ δημιουργικό έργο το οποίο διαθέτει όλα τα απαραίτητα στοιχεία για να θεωρηθεί επιτυχημένο: ενεργή συμμετοχή των μαθητών, αλληλεπίδραση, δημιουργική χρήση εργαλείων ΤΠΕ, άριστη οργάνωση του Twinspace, παιδαγωγική καινοτομία, συνεργατικές δραστηριότητες, αξιολόγηση και σχολιασμό των δραστηριοτήτων που υλοποιήθηκαν! Μέσα από ένα κλασικό έργο, καταφέρατε να διεγείρετε τη φαντασία των μαθητών σας με τέτοιο τρόπο, ώστε το τελικό προϊόν να είναι υπόδειγμα δημιουργικότητας και καλής συνεργασίας.»

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΟΦΕΛΗ

Παρουσιάσαμε το έργο eTwinning «Twinlettres: regards critiques sur le monde», τους σκοπούς, τη μέθοδο και την οργάνωση των δραστηριοτήτων που υλοποιήθηκαν από τους μαθητές μας το σχολικό έτος 2016-17. Συμπερασματικά, θεωρούμε ότι πέτυχε τους αρχικούς του στόχους που ήταν να καλλιεργήσει την ενεργό πολιτότητα και τις αξίες της συμπερίληψης.

Κατ' αρχήν, ευαισθητοποίησε τους μαθητές προς τη κατεύθυνση του να μην μένουν παθητικοί θεατές των όσων συμβαίνουν γύρω τους, αλλά να συμμετέχουν ενεργά σε όλες τις

εκδηλώσεις της κοινωνικής ζωής, να παίρνουν θέση και να προτείνουν λύσεις απέναντι σε όλα τα σημερινά προβλήματα της κοινωνίας μας σε κρίση. Επιπλέον, μέσα από το πολυφωνικό μυθιστόρημα που έγραψαν συνεργατικά, οι μαθητές συνειδητοποίησαν ότι αυτό που τους ενώνει είναι το ότι μοιράζονται τις ίδιες ανθρωπιστικές αξίες: σεβασμό της διαφορετικότητας, πίστη στη φιλία, ειλικρίνεια, αυθεντικότητα, δικαιοσύνη, ισότητα, ειρήνη, ασφάλεια. Αυτό επιβεβαιώνει τη βούληση τους να καθιερώσουν ένα διάλογο μεταξύ όλων των λαών του κόσμου και να αναλάβουν κοινή δράση για το καλό της ανθρωπότητας.

Ταυτόχρονα, το έργο προάγει την ενσυναίσθηση και το άνοιγμα στον κόσμο, πράγμα που συμβάλει σε έναν επαναπροσδιορισμό και μια εκ νέου ανακάλυψη της πολιτιστικής ταυτότητας των μαθητών μέσα από το βλέμμα του Άλλου - όπου ο Άλλος είναι στην περίπτωσή μας, όχι μόνο ο φανταστικός χαρακτήρας του ξένου επιστολογράφου που έχει επισκεφθεί τη χώρα μας, αλλά και οι εταίροι μαθητές από τις άλλες χώρες. Μέσα από τη συνεργασία τους, οι μαθητές μας πέτυχαν επίσης να καλλιεργήσουν δεξιότητες του 21ου αιώνα, τη κριτική σκέψη, την επικοινωνία, τη δημιουργικότητα. Και μιας και το έργο μας βασίζεται στην ενεργητική ανάγνωση και την συλλογική συγγραφή ενός λογοτεχνικού έργου, θα πρέπει να πούμε τελειώνοντας ότι η ολοκλήρωσή του επιβεβαιώνει την εμπιστοσύνη των μαθητών μας στη λογοτεχνική δημιουργία. Στο τέλος του μυθιστορήματος που επινόησαν, μαθαίνουμε ότι η επιστολογράφος Ανάφορα Yoda, συγγραφέας από τον πλανήτη Neige, συγκέντρωσε όλα τα γράμματα και φρόντισε να δημοσιευθούν από το γιό μιας από τους επιστολογράφους. Αυτή η κατάληξη της υπόθεσης του έργου τους φανερώνει ότι, για τους μαθητές, ο ρόλος της λογοτεχνίας είναι να διαφυλάσσει και να διαδίδει αξίες και προϊόντα του πολιτισμού για να τα μεταδώσει στις νέες γενεές που βρίσκονται σε αναζήτηση της ταυτότητάς τους.

Η επιτυχία της συνεργασίας μας μας ώθησε να συνεχίσουμε και φέτος, με την ίδια ομάδα καθηγητών, με ένα νέο έργο συνεργατικής συγγραφής, πάντα με θέμα την συμπερίληψη και τις κοινές θεμελιώδεις αξίες, με τίτλο «Twinsketches: notre monde en scène/s» (ο κόσμος μας σε σκηνές/ στη σκηνή) όπου οι μαθητές θα εκφραστούν με σύντομες κωμικές σκηνές με σκοπό να σχολιάσουν με αμεσότητα και χιούμορ καθημερινές καταστάσεις της κοινωνικής πραγματικότητας που τους περιβάλλει.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών Γαλλικής Γλώσσας,(2003). ΦΕΚ τεύχος Β', Αρ. Φύλλου 304/13-03-03, Παράρτημα, Τόμος Β' Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Ευρωπαϊκή Επιτροπή.(2017). *Κοινωνική ένταξη και συμμετοχή στα κοινά μέσω της τυπικής και μη τυπικής μάθησης*. Ανακτήθηκε στις 6 Οκτωβρίου 2017 από τη διεύθυνση http://ec.europa.eu/education/policy/strategic-framework/social-inclusion_el.

Κωτόπουλος, Τ. (2011). *Η Διδασκαλία της Δημιουργικής Γραφής. Η περίπτωση της συγγραφής λογοτεχνικών έργων για εφήβους*. Ανακτήθηκε στις 6 Οκτωβρίου 2017 από τη διεύθυνση

<http://users.uowm.gr/tkotopou/archives/VIII.63.H%20διδασκαλία%20της%20Δημιουργικής%20Γραφής..pdf>.

Μοντεσκιέ.(1998). *Περσικές επιστολές*. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη. Κλασική βιβλιοθήκη.

Σουλιώτης, Μ. (2012). *Δημιουργική γραφή: οδηγίες πλεύσεως (βιβλίο εκπαιδευτικού)*. Αθήνα: Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Υπηρεσία Ανάπτυξης προγραμμάτων.

Berard, E. (1991). *L'approche communicative. Théorie et pratiques*. Paris: Clé International.

Blumenfeld, P. C., Soloway, E. & Marx, R. W. *et al.* (1991). Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, vol. 26, n° 3 & 4, p. 369–398. Ανακτήθηκε στις 6 Οκτωβρίου 2017 από τη διεύθυνση <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00461520.1991.9653139>

Bibliothèque nationale de France (BnF). (2017). *Lettres persanes*. Ανακτήθηκε στις 6 Οκτωβρίου 2017 από τη διεύθυνση <http://gallica.bnf.fr/essentiels/montesquieu/lettres-persanes>

Boniface, C. (1992). *Les ateliers d'écriture*. Paris: Retz.

Bordallo, I. & Ginestet J.-P. (1993). *Pour une pédagogie du projet*. Paris: Hachette.

Conseil de l'Europe. (2001). *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues: Apprendre, Enseigner, Evaluer*. Paris: Didier.

European Commission. (2016). *Promoting Inclusion and Fundamental Values through Formal and Non-Formal Learning*. Ανακτήθηκε στις 4 Νοεμβρίου 2017 από τη διεύθυνση http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/repository/education/news/2016/docs/inclusion-fundamental-values-leaflet_en.pdf

Frey, K. (1998). *Η μέθοδος Project* (μτφ. Κλ. Μάλλιου). Θεσσαλονίκη: Κυριακίδης.

Cuq, J.-P. & Gruca, I. (2005). *Cours de didactique du FLE et seconde*. Grenoble: PUG.

Duffy, T., Lowyck, J. and Jonassen, D. (Eds) (1993). *The design of constructivist learning environments: Implications for instructional design and the use of technology*. Heidelberg, FRG: Springer-Verlag.

Galani, M.-E. (2009). Privilégier le texte littéraire en classe de FLE. *Actes du colloque international des 4 et 5 juin 2009 "La place de la littérature dans l'enseignement du FLE"* Université Nationale et Capodistrienne d'Athènes, Faculté des Lettres, Section de Littérature française du Département de Langue et Littérature françaises, pp.261-272.

Gilleran, A. (2016). Video Talk 1. in *Collaborative Teaching and Learning course*. European Schoolnet Academy. October-November 2016. Ανακτήθηκε στις 6 Οκτωβρίου 2017 από τη διεύθυνση <https://www.schooleducationgateway.eu/fr/pub/index.htm>

Kalliabetsou, P. (2009). Les fonctions du poème en classe de langue-culture du secondaire. *Actes du colloque international des 4 et 5 juin 2009 "La place de la littérature dans l'enseignement du FLE"* Université Nationale et Capodistrienne d'Athènes, Faculté des Lettres, Section de Littérature française du Département de Langue et Littérature françaises, pp.13-26.

Katsantoni, M. (2010). Animer un atelier d'écriture créative en classe de FLE. *7e Congrès Panhellénique et International des Professeurs de Français "Communiquer, Échanger, Collaborer en français dans l'espace méditerranéen et balkanique"*, pp. 572-581.

L'épistolaire - de la lettre au roman. (2016). in *Bac fiche français*. ToutpourleBac.com. Ανακτήθηκε στις 6 Οκτωβρίου 2017 από τη διεύθυνση <http://www.toutpourlebac.com/index.php/dossiers/156/bac-fiche-francais--lepistolaire---de-la-lettre-au-roman/428/la-litterature-epistolaire.html>

Mavromara-Lazaridou, C. (2008). La pédagogie du projet au collège public en Grèce, in *Les langues Modernes*, no3, pp.80-86.

Montesquieu. (1973). *Lettres persanes*. Paris: Gallimard. Collection Folio.

Montesquieu, (2010). *Lettres Persanes*. Niveau 2. Paris: Clé international. Collection Découverte: Lectures En Français Facile.

Musnik, R. (2017). À propos de l'œuvre. in Bibliothèque nationale de France (BnF). (2017). *Lettres persanes*. Ανακτήθηκε στις 6 Οκτωβρίου 2017 από τη διεύθυνση <http://gallica.bnf.fr/essentiels/montesquieu/lettres-persanes/espece-roman>

Puren, C. (2004). De l'approche par des tâches à la perspective co-actionnelle, in *Les Cahiers de l'APLIUT-Vol. XXIII*, no1, pp.10-26.

Reverdy, C. (2013). Des projets pour mieux apprendre ? *Dossier d'actualité Veille et Analyse*, n°82. Ανακτήθηκε στις 6 Οκτωβρίου 2017 από τη διεύθυνση: <http://ife.ens-lyon.fr/vst/DA/detailsDossier.php?parent=accueil&dossier=82&lang=fr>

Richard-Pauchet, O. (2008). *Le personnage du roman épistolaire: rôle, fonctionnement et perspectives*. Ανακτήθηκε στις 6 Οκτωβρίου 2017 από τη διεύθυνση <http://pedagogie.ac-toulouse.fr/lettres/francais/lycee/Le%20personnage%20du%20roman%20E9pistolaire.pdf>

Rousset, J. (1962). Une Forme littéraire: le Roman par lettres. *NRF*, pp. 830- 841 et 1010-1022

Tagliante, C. (2006). *La classe de langue*. Paris: Clé International/Sejer, nouvelle édition, coll.

Techniques et pratiques de classe.

Vanderheyde, V. (2001). *L'écriture créative en classe de français langue étrangère*. Προσπελάστηκε στις 6/10/2017 στη διεύθυνση http://www.form-a-com.org/?option=com_content&view=article&id=24:lecriture-creative-en-classe-defrancais-langue-etrangere&catid=6:divers&Itemid=3

Versini, L. (1979). *Le roman épistolaire*. Paris: PUF. Coll. «Littératures modernes».

Τι μου λένε τα βιβλία, για τους ήρωες, τους μύθους και τους 12 θεούς που τους χάνω, που τους βρίσκω μια στη γη και μια στους ουρανούς

**Αβραμίδου Δέσποινα¹, Ζωγράφου Χρυσούλα², Κεμερά Παρασκευή³,
Παρσαλίδου Μακρίνα⁴, Σκεπετάρη Ζέτα⁵, Τσαντή Παρασκευή⁶,
Τσέλιγκα Κωνσταντίνα⁷, Τσουκανά-Ακριτίδου Γεωργία⁸, Χαλκιώτου
Μαρία⁹**

¹ Νηπιαγωγός Ειδικής Αγωγής, 9^ο Νηπιαγωγείο Παλλήνης, depi1970@hotmail.com

² Νηπιαγωγός, 9^ο Νηπιαγωγείο Παλλήνης, Chri_zwg@hotmail.gr

³ Νηπιαγωγός, 10^ο Νηπιαγωγείο Αγίων Αναργύρων, kemerap@gmail.com

⁴ Δασκάλα, 4^ο Δημοτικό Ζεφυρίου, makrinaParsa@yahoo.gr

⁵ Νηπιαγωγός, 2^ο Νηπιαγωγείο Ζεφυρίου, zetaki79@hotmail.gr

⁶ Νηπιαγωγός, 9^ο Νηπιαγωγείο Παλλήνης, tsantipar@gmail.com

⁷ Δασκάλα, 4^ο Δημοτικό Ζεφυρίου, kontse86@gmail.com

⁸ Δασκάλα, 4^ο Δημοτικό Ζεφυρίου, geoakrit@yahoo.gr

⁹ Νηπιαγωγός, 2^ο Νηπιαγωγείο Ζεφυρίου, mariakaragrigoriou@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται ένα διασχολικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα, το οποίο υλοποιήθηκε μέσω της δράσης eTwining σε τρία Νηπιαγωγεία και ένα Δημοτικό σχολείο, από τον Δεκέμβριο του 2016 έως τον Ιούνιο του 2017, με τίτλο: «Τι μου λένε τα βιβλία, για τους ήρωες, τους μύθους και τους 12 θεούς που τους χάνω, που τους βρίσκω μια στη γη και μια στους ουρανούς».

Σκοπός του προγράμματος ήταν οι μαθητές μέσα σε ένα πλαίσιο δυναμικής συνεργασίας, ενεργούς συμμετοχής και ενθάρρυνσης της δημιουργικής έκφρασης και σκέψης να αξιοποιήσουν προϋπάρχουσες γνώσεις και να διευρύνουν, να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους για την Ελληνική μυθολογία.

Οι συνεργατικές δράσεις που πραγματοποιήθηκαν σχεδιάστηκαν λαμβάνοντας υπόψη την ατομικότητα κάθε παιδιού καθώς και τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των παιδιών. Η χρήση των ψηφιακών συνεργατικών εργαλείων στο eTwining λειτούργησε ως ένα πολύτιμο εργαλείο μάθησης, το οποίο έδωσε τη δυνατότητα επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης των μαθητών και των εκπαιδευτικών διαφορετικών σχολείων. Τα αποτελέσματα του προγράμματος αναρτήθηκαν στις ιστοσελίδες των σχολείων, σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης και αποτέλεσαν το θέμα της τελικής γιορτής.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Συνεργατική μάθηση, πληροφορικός αλφαριθμητισμός, εργαλεία Web 2.0

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι ραγδαίες εξελίξεις στον ευρύτερο κοινωνικό, πολιτικό και τεχνολογικό τομέα επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό και τον χώρο της εκπαίδευσης. Στις νέες συνθήκες της «Κοινωνίας της γνώσης» κρίνεται αναγκαία η βελτίωση της ποιότητας της παρεχόμενης εκπαίδευσης μέσα από την εφαρμογή στη μαθησιακή διαδικασία των αρχών των γνωστικών, των κοινωνικοπολιτισμικών θεωριών μάθησης καθώς και της θεωρίας της πολλαπλής νοημοσύνης του Gardner και την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στην μαθησιακή διαδικασία.

Σύμφωνα με τις προσεγγίσεις αυτές το περιβάλλον μάθησης σέβεται τη διαφορετικότητα του κάθε μαθητή, βασίζεται στην διερευνητική-ανακαλυπτική μάθηση και προωθεί για την οικοδόμηση της γνώσης και την νοητική ανάπτυξη του μαθητή την ενεργητική συμμετοχή, τη συνεργασία και την αλληλεπίδραση. Η δόμηση της γνώσης όπως ορίζουν οι γνωστικές προσεγγίσεις είναι μια λειτουργία που βασίζεται στις προϋπάρχουσες εμπειρίες, τις νοητικές κατασκευές που ο καθένας χρησιμοποιεί προκειμένου να ερμηνεύσει αντικείμενα ή

καταστάσεις (Ράπτης, Ράπτη, 2001). Έμφαση στις κοινωνικές και πολιτισμικές διεργασίες που λαμβάνουν χώρα κατά τη διδακτική διαδικασία δίνουν οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες. Όπως αναφέρει η θεωρία του Vygotsky, η γνώση κατασκευάζεται από τα παιδιά σε ένα περιβάλλον που ευνοεί την συλλογική επικοινωνία και την κοινή δράση των παιδιών με πολιτισμικά πιο έμπειρα άτομα. Το παιδί δεν μαθαίνει μόνο του αλλά με την βοήθεια, την καθοδήγηση, τη συνεργασία με έναν ενήλικα ή με άλλους συμμαθητές (Παπαδοπούλου Κ, 2009). Οι συνεργατικές τεχνικές δημιουργούν ένα ενεργητικό περιβάλλον μάθησης, «όταν οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά στη διατύπωση ερωτημάτων στη δική τους γλώσσα και στη συλλογική διαπραγμάτευση των μαθησιακών δραστηριοτήτων» (Κόκκοτας, 2002). Ο μαθητής γίνεται πομπός και δέκτης, ενεργοποιείται, ερευνά, ανακαλύπτει, αυτοαξιολογείται. Οι ΤΠΕ προσφέρουν την δυνατότητα να εφαρμοστούν στην πράξη οι παραπάνω θεωρίες καθώς και η θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης του Gardner, η οποία προσεγγίζει τη μάθηση ως μια πολυδιάστατη διαδικασία, στην οποία συμμετέχουν πολλοί τομείς. Γίνεται αποδεκτό ότι κάθε μαθητής έχει το δικό του νοητικό προφίλ, το οποίο μέσα από το σύνολο των ερεθισμάτων που δίνουν οι ΤΠΕ ενισχύεται και αξιοποιείται (Παπαγελοπούλου, Ε. 2002). Οι ΤΠΕ ενσωματώνονται στην διδακτική διαδικασία και έχουν σαν βάση τις θεωρίες αυτές.

Σε ένα ενεργητικό και δυναμικό περιβάλλον μάθησης, η χρήση και η αξιοποίηση των ΤΠΕ αποτελεί μια ανοικτή μαθησιακή εμπειρία όπου ο μαθητής βρίσκεται στο επίκεντρο της μαθησιακής διαδικασίας και αλληλεπιδρά με τον εκπαιδευτικό, τους συμμαθητές του και τον ηλεκτρονικό υπολογιστή με αποτέλεσμα τη συνεργατική οικοδόμηση της γνώσης. Η χρήση των Νέων Τεχνολογιών ευνοεί την ανάπτυξη «πληροφορικής κουλτούρας» που δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της τεχνολογίας. Οι νέες τεχνολογίες χρησιμοποιούνται ως γνωστικό εργαλείο, ως μέσο επικοινωνίας και ως μέσο ψυχαγωγίας (ΕΑΙΤΥ, 2008:17, Κόμης και Παπανδρέου, 2005). Ως εργαλείο μάθησης οι ΤΠΕ ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή, τη δημιουργική έκφραση, τη διερεύνηση, την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, τον πειραματισμό, την άσκηση σε ανώτερες δεξιότητες της σκέψης, τη διαχείριση των πληροφοριών. Οι ΤΠΕ δίνουν την ευκαιρία στα μέλη μιας ομάδας για εμπλοκή των μαθητών σε συζητήσεις για την πορεία των δράσεών τους καθώς και για την επίλυση τυχόν προβλημάτων κατά την χρήση ενός λογισμικού. Πολλοί ερευνητές αναφέρουν ότι κατά τη χρήση λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία, ένα σημαντικό μέρος της μάθησης πραγματοποιείται σε συζητήσεις της ομάδας μακριά από τον υπολογιστή (Ράπτης, 2001). Η χρήση των ΤΠΕ ως εκπαιδευτικό εργαλείο δίνει ευκαιρίες για διαμαθητική συνεργασία τόσο μέσα στην τάξη όσο και ανάμεσα σε μαθητές και εκπαιδευτικούς διαφορετικών σχολείων.

Ειδικότερα η δράση eTwinning είναι ένα ευρωπαϊκό πρόγραμμα της δράσης Erasmus +, για τους μαθητές και εκπαιδευτικούς, στους οποίους προσφέρει μια ασφαλή πλατφόρμα για επιτυχή συνεργασία και επικοινωνία μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών πολλών και διαφορετικών σχολείων. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν κοινότητες μάθησης, να αναλάβουν τη διεξαγωγή έργων, να ανταλλάξουν καλές πρακτικές. Έχει σαν στόχο την αυθεντική μάθηση, τη συνεργασία, τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών. Η συμμετοχή των μαθητών στα καινοτόμα αυτά προγράμματα δημιουργεί ενεργητικούς πολίτες. Για τη συνεργασία, την επικοινωνία αλλά και την ανάδειξη των συνθετικών δράσεων των εμπλεκόμενων χρησιμοποιούνται διαδικτυακά συνεργατικά εργαλεία Web 2.0.

Η παρούσα εργασία αποβλέπει στην παρουσίαση ενός διασχολικού προγράμματος της δράσης

eTwinning με τίτλο: «Τι μου λένε τα βιβλία, για τους ήρωες, τους μύθους και τους 12 θεούς που τους χάνω, που τους βρίσκω μια στη γη και μια στους ουρανούς» που υλοποιήθηκε το σχολικό έτος 2016-2017 με τη συμμετοχή 9 εκπαιδευτικών, νηπιαγωγών και δασκάλων από 4 σχολεία. Η ελληνική μυθολογία αποτελεί ένα από τα αγαπημένα θέματα των παιδιών και αποτέλεσε πρόσφορο έδαφος για τη συνεργατική μας δράση. Στην εργασία αρχικά περιγράφεται η μεθοδολογία με την οποία προσεγγίσαμε τη θεματική ενότητα της ελληνικής μυθολογίας καθώς και οι παιδαγωγικοί στόχοι που ετέθησαν. Στη συνέχεια αναπτύσσεται αναλυτικά το πρόγραμμα με τις δράσεις και τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίησή του. Τέλος παρουσιάζεται η αξιολόγηση του έργου και αναφέρονται τα οφέλη που αποκόμισαν μαθητές, εκπαιδευτικοί αλλά και τα ίδια τα σχολεία από τη δράση αυτή.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα υλοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2016-2017 και διήρκεσε συνολικά 7 μήνες. Συμμετείχαν συνολικά 9 εκπαιδευτικοί από 4 διαφορετικά σχολεία, νηπιαγωγεία και δημοτικά. Από το δημοτικό σχολείο συμμετείχαν δύο τμήματα της τρίτης τάξης και ένα τμήμα της πέμπτης τάξης. Την πρωτοβουλία για την υλοποίηση του έργου αυτού έλαβε το 9^ο νηπιαγωγείο Παλλήνης.

Αφόρμηση για την ενασχόλησή μας με την ελληνική μυθολογία ήταν η παρακολούθηση μιας θεατρικής παράστασης με θέμα του άθλους του Ηρακλή. Ξεκίνησε έτσι μια συζήτηση για το τι γνωρίζουμε για την ελληνική μυθολογία και πως μπορούμε να μάθουμε περισσότερα. Καθώς οι μαθητές μας είχαν ήδη προηγούμενη εμπειρία συνεργασίας με άλλα σχολεία μέσω της δράσης eTwinning πρότειναν να συνεργαστούμε πάλι με μαθητές άλλων σχολείων, να μιλήσουμε και να «παίζουμε» με αυτούς χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή και τον διαδραστικό πίνακα. Μετά από συζήτηση, ομόφωνα αποφασίστηκε να συνεργαστούμε με άλλα σχολεία, στο πλαίσιο του eTwinning, χρησιμοποιώντας τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών.

Κύριος σκοπός του έργου ήταν οι μαθητές διαφορετικών σχολείων μέσα από την ενασχόλησή τους με την Ελληνική μυθολογία και αξιοποιώντας τις ΤΠΕ, να επικοινωνήσουν, να συνεργαστούν, να προτείνουν, να συναποφασίσουν, να εκφραστούν δημιουργικά και να αποκτήσουν γνώσεις γύρω από την πολιτιστική κληρονομιά της χώρας μας καθώς και εφόδια και δεξιότητες απαραίτητες για την ολόπλευρή ανάπτυξή τους.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Λαμβάνοντας υπόψη τη διαθεματική προσέγγιση της γνώσης τέθηκαν οι παρακάτω επιμέρους στόχοι για τους μαθητές:

ΓΝΩΣΤΙΚΟΙ

- Να μάθουν να αφηγούνται και να διηγούνται
- Να περιγράφουν
- Να κατανοούν τη σημασία της γραφής ως μέσω επικοινωνίας και ανάπτυξης ιδεών καθώς και μεταφορά της πληροφορίας

(ΓΛΩΣΣΑ)

- Να εκφραστούν δημιουργικά χρησιμοποιώντας διάφορες μορφές τέχνης
- Να αξιοποιήσουν και να διευρύνουν τη φαντασία και την εφευρετικότητά τους δημιουργώντας μια φανταστική ιστορία

(ΕΚΦΡΑΣΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ)

- Να παίζουν με τα εργαλεία σχεδίασης του υπολογιστή και να δημιουργούν δικά τους έργα
- Να ταυτίσουν τον υπολογιστή με ένα εργαλείο επικοινωνίας και συνεργασίας μέσα στην τάξη και έξω από αυτήν
- Να μάθουν να αξιοποιούν την πληροφορίες και να δημοσιεύουν τις εργασίες τους με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού.

(ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ)

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

- Να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας μέσω της συμμετοχής τους σε ομάδες
- Να κατανοούν την αξία της ομαδικής εργασίας για την παραγωγή ενός έργου
- Να βελτιώσουν τις δεξιότητες επικοινωνίας
- Να αποκτήσουν δεξιότητες χρήσης ποικίλων πηγών και εργαλείων πληροφόρησης
- Να εξοικειωθούν με τον ερευνητικό τρόπο εντόπισης και επίλυσης προβλημάτων
- Να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη και την μεταγνωστική τους ικανότητα

(ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ)

ΣΤΑΣΕΙΣ

- Να υιοθετήσουν θετική στάση απέναντι στον πολιτισμό του παρελθόντος
- Να διαμορφώσουν θετική στάση προς τη μάθηση και τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών.

Αντίστοιχα οι εκπαιδευτικοί για την επιτυχημένη πραγματοποίηση του προγράμματος έθεσαν για τους ίδιους τους εξής στόχους:

- Να ανταλλάζουν γνώσεις σχετικά με ψηφιακά εργαλεία, τα οποία θα υποστήριζαν τις δράσεις του προγράμματος
- Να αναπτύξουν και να καλλιεργήσουν επικοινωνιακές δεξιότητες
- Να συνεργαστούν αρμονικά με τους άλλους εκπαιδευτικούς
- Να επιτύχουν το άνοιγμα του σχολείου στην ευρύτερη κοινωνία

Οι δράσεις, οι οποίες υλοποιήθηκαν εξυπηρετούν τις αρχές και τους στόχους του ΑΠΣ και του ΔΕΠΠΣ και προέρχονται από τα προγράμματα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων της Γλώσσας, της Δημιουργίας και Έκφρασης και της Πληροφορικής. Οι εκπαιδευτικές μέθοδοι που χρησιμοποιήθηκαν ήταν η βιωματική μάθηση, ο καταγισμός ιδεών, η ερωτηματική διαδικασία, η διδασκαλία μέσα από την τέχνη και η ομαδοσυνεργατική μέθοδος. Οι ΤΠΕ χρησιμοποιήθηκαν ως εργαλεία ανακάλυψης και έκφρασης στις καθημερινές δραστηριότητες των μαθητών ευνοώντας την μάθηση μέσα από την αλληλεπίδραση, την επικοινωνία και τη συνεργασία.

Εφαρμόστηκε η διαφοροποιημένη παιδαγωγική σχεδιάζοντας κατάλληλες μαθησιακές δράσεις ανάλογες με τις ανάγκες των μαθητών, τη μαθησιακή τους ετοιμότητα καθώς και τους ρυθμούς ανάπτυξη τους καθώς στο πρόγραμμα συμμετείχαν μαθητές διαφορετικής ηλικίας καθώς και μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες με έμφαση πάντα στη δημιουργική συνεργασία τους. Στο σχεδιασμό του προγράμματος συμμετείχαν ενεργά όλοι οι μαθητές διατυπώνοντας υποθέσεις, παρατηρήσεις, πρότειναν και επεξεργάζονταν δράσεις. Αξιοποιήθηκαν όλες οι προτάσεις των μαθητών ενισχύοντας την αυτοπεποίθηση, την αυτοεκτίμηση και τον αυτοσεβασμό όλων των εμπλεκομένων στο πρόγραμμα. Οι μαθητές παρακολουθούσαν την πορεία των δράσεων προσθέτοντας νέα στοιχεία που ήθελαν οδηγούμενα με αυτό τον τρόπο στη μεταγνώση. Οι εκπαιδευτικοί σε συνεργασία με τους μαθητές ομαδοποίησαν τις προτάσεις των μαθητών και πρότειναν τη χρήση συγκεκριμένων ψηφιακών εργαλείων για την εξυπηρέτηση των δράσεων. Ο ρόλος των εκπαιδευτικών ήταν καθοδηγητικός και βοηθητικός.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Για την υλοποίηση του προγράμματος υπήρχε συνεχή επικοινωνία των εκπαιδευτικών και κυρίως για το σχεδιασμό και το συντονισμό των δράσεων. Η επικοινωνία γινόταν μέσα από το twinspace του έργου (teachers bulletin, ημερολόγιο), με το twinspace e-mail και με το πρόγραμμα τηλεδιασκέψεων μέσω βιντεοκλήσης skype. Το skype χρησιμοποιήθηκε επίσης σε μεγάλο βαθμό όπως φαίνεται στο σχήμα 1 για την επικοινωνία και τη συζήτηση ανάμεσα στους μαθητές των σχολείων.



Σχήμα 1: Επικοινωνία μαθητών

Οι δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν ήταν οι εξής:

- 1^η δράση- ήταν η γνωριμία των μαθητών και των εκπαιδευτικών των συμμετεχόντων σχολείων. Για τη δραστηριότητα αυτή επιλέχθηκε το λογισμικό παρουσίασης linoit. Δημιουργήθηκε ένας καμβάς πάνω στο οποίο τα παιδιά κάθε σχολείου γράφοντας σε μικρά χαρτάκια παρουσίασαν τους εαυτούς τους. Χρησιμοποίησαν ζωγραφιές τους και στο κείμενο η εκπαιδευτικός έγραφε ότι ήθελε το κάθε παιδί. Τα παιδιά της τρίτης δημοτικού παρουσίασαν τους εαυτούς τους μέσα από ποιήματα Χαϊκού.
<http://linoit.com/users/tsantipar1/canvases/%CE%95%CE%BB%CE%AC%CF%84%CE%B5%20%CE%BD%CE%B1%20%CE%B3%CE%BD%CF%89%CF%81%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%8D%CE%BC%CE%B5>
- Η 2^η δραστηριότητα αφορούσε την ανίχνευση των πρότερων γνώσεων των παιδιών σχετικά με την Ελληνική μυθολογία. Χρησιμοποιώντας το ψηφιακό εργαλείο ansergarden
αντλήσαμε πληροφορίες για τις γνώσεις τους και εντοπίσαμε τα ενδιαφέροντά τους. <https://answergarden.ch/425393>
- 3η δραστηριότητα ήταν η συνεργατική συγγραφή μιας ιστορίας. Το ψηφιακό εργαλείο που επιλέχθηκε, ήταν το storyjumper, το οποίο επιτρέπει συνεργατική συγγραφή κειμένου από πολλούς χρήστες.
<https://www.storyjumper.com/book/index/36359186>
Πρωταγωνιστής της ιστορίας ένα παιδί που επισκέπτεται στο όνειρο του τον Όλυμπο και συναντά θεούς και ημίθεους. Τη συγγραφή ξεκίνησε το 2^ο νηπιαγωγείο Ζεφυρίου και συνέχισαν τις περιπέτειες του μικρού παιδιού τα υπόλοιπα σχολεία. Αφού ολοκληρώθηκε οι μαθητές των νηπιαγωγείων έκαναν την εικονογράφηση του.
- Με το πρόγραμμα παρουσίασης padlet στην 4^η δραστηριότητά μας, το νηπιαγωγείο των Αγίων Αναργύρων και τα δημοτικά σχολεία πρότειναν τίτλους για το συνεργατικό μας βιβλίο. <https://padlet.com/tsantipar/bpja416b43bv>
- 5η δραστηριότητά μας - ήταν η ψηφοφορία για την επιλογή του τίτλου του βιβλίου. Χρησιμοποιώντας το εργαλείο ψηφοφορίας eazypolls επιλέξαμε ανάμεσα σε τρεις τίτλους που πρότειναν τα δύο νηπιαγωγεία και η τάξη της πέμπτης δημοτικού τον τίτλο του βιβλίου μας. <http://www.easypolls.net/poll.html?p=590a19e1e4b0d7f5dfecce3d>
- Η 6^η δράση μας ήταν η δημιουργία ενός ποιήματος με το εργαλείο titanpad. Κάθε σχολείο ανέλαβε να δημιουργήσει μια στροφή στο ποίημά μας με τίτλο «Το λιοντάρι της Νεμέας αλλιώς». Οι μαθητές στη συνέχεια εικονογράφησαν το ποίημα.
<https://titanpad.com/uSdSgAKB2Q>
- Στην 7^η δράση μας μετατρέψαμε με το ψηφιακό εργαλείο toondoo, το ποίημα σε κόμικς χρησιμοποιώντας τις ζωγραφιές που δημιούργησαν τα παιδιά των νηπιαγωγείων. <http://www.toondoo.com/ViewBook.toon?bookid=665358>
- Η 8^η δράση μας ήταν η δημιουργία διαδικτυακών παιχνιδιών με τα εργαλεία classtools και learningapps. Τα παιχνίδια – παιχνίδια μνήμης, ταύτισης, πολλαπλής επιλογής, σταυρόλεξα- δημιούργησαν οι μαθητές της πέμπτης τάξης του δημοτικού σχολείου και αποτέλεσε τον καταλληλότερο και τον παιγνιώδη τρόπο αξιολόγησης των μαθητών.
http://www.classtools.net/widgets/dustbin_2/qW8PR.htm
http://www.classtools.net/widgets/dustbin_6/Rqi8M.htm
http://www.classtools.net/widgets/jigsaw_8/UUSPT.htm
<http://learningapps.org/display?v=pxk5n1ykk17>
<http://learningapps.org/display?v=ptkngt6p517>
- Η 9^η δράση μας αφορούσε τη δημιουργία μιας συνεργατικής αφίσας όπως φαίνεται στο σχήμα 2 με το πρόγραμμα παρουσίασης postermymwall. Κάθε σχολείο ανέβασε στη αφίσα φωτογραφίες από τις δράσεις του κατά τη διάρκεια του προγράμματος.



Σχήμα 2: Συνεργατική αφίσα

Το πρόγραμμα ολοκληρώθηκε με την παρουσίασή του στο τέλος της σχολικής χρονιάς στους γονείς. Αποτέλεσε παράλληλα και το θέμα της καλοκαιρινής γιορτής όλων των σχολείων που συμμετείχαν σε αυτό. Με την αφίσα μας συμμετείχαμε σε έκθεση καλλιτεχνικής δημιουργίας που υλοποιήθηκε στο νηπιαγωγείο του Ζεφυρίου. Όλες οι δράσεις έχουν αναρτηθεί στις ιστοσελίδες των εμπλεκόμενων σχολείων, σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης καθώς και στο δημόσιο twinspace του έργου.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Η συμμετοχή σε ένα eTwinning έργο ήταν πολύ σημαντική εμπειρία και για τους μαθητές και για τους εκπαιδευτικούς μαθητές έμαθαν, διασκέδασαν, συνεργάστηκαν, δημιούργησαν μέσα σε ένα μαθησιακό περιβάλλον με διευρυμένη χρήση των ΤΠΕ, οι οποίες δεν τους δυσκόλεψαν καθόλου. Το θέμα προερχόταν από τα ενδιαφέροντα των παιδιών κι έτσι λειτούργησε ως κίνητρο για μάθηση. Το ενδιαφέρον των μαθητών διατηρήθηκε σε όλη τη διάρκεια της χρονιάς και κορυφώθηκε με την παρουσίαση της θεατρικής μας παράστασης με θέμα την Ελληνική μυθολογία στην καλοκαιρινή γιορτή των σχολείων. Η συνεργασία μαθητών του νηπιαγωγείου και μαθητών μεγαλύτερης ηλικίας δημιούργησαν μια δυναμική αλληλεπίδραση ανάμεσα στους μαθητές καθώς υπήρχε αμοιβαίος σεβασμός και κατανόηση. Όλοι οι μαθητές εργάστηκαν ως ισότιμα μέλη μιας ομάδας με ανταλλαγή ιδεών. Καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος οι εκπαιδευτικοί δημιούργησαν ελκυστικές δράσεις για τους μαθητές, ενθάρρυναν την προσέγγιση της γνώσης μέσα από παιχνίδια και έδωσαν ευκαιρίες να συμμετάσχουν όλοι οι μαθητές αβίαστα, ο καθένας με το δικό του ρυθμό. Μέσα από τις συζητήσεις με τους μαθητές, με την ενασχόλησή τους με τα ψηφιακά παιχνίδια, από φύλλα εργασίας που δόθηκαν έγινε κατανοητό ότι οι στόχοι που είχαν τεθεί επιτεύχθηκαν.

Υπήρχε αποτελεσματική συνεργασία και ανατροφοδότηση μεταξύ των εκπαιδευτικών. Όλοι οι εκπαιδευτικοί είχαν πολύ καλή κατάρτιση στις ΤΠΕ και η υλοποίηση ενός καινοτόμου προγράμματος ήταν θετικό στοιχείο για την επαγγελματική ανάπτυξή τους. Η τεχνολογική υποδομή που είχαν όλα τα σχολεία-ηλεκτρονικός υπολογιστής, διαδραστικός πίνακας- αξιοποιήθηκε στο έπακρο.

Το σχολείο ωφελήθηκε μέσα από τη διάχυση της δράσης του τόσο μέσα από το ιστολόγιο των σχολείων όσο και από την αφίσα που δημιουργήσαμε με πολλές από τις δράσεις μας και στείλαμε σε όμορα σχολεία καθώς και σε τοπικούς φορείς κάνοντας γνωστή τη συμμετοχή μας σε ένα eTwinning έργο. Το έργο μας βραβεύτηκε με την ετικέτα ποιότητας του eTwinning.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ) Νηπιαγωγείου (2003),
Αθήνα: Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων.

ΕΑΙΤΥ-Τομέας Επιμόρφωσης και Κατάρτισης (ΤΕΚ) (2008 α). *Επιμορφωτικό υλικό για
την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών-Τεύχος 1: Γενικό μέρος*, Πάτρα: ΕΑΙΤΥ.

Κόκκοτας, Π. (2002). *Σύγχρονες Προσεγγίσεις στη διδασκαλία των Φυσικών Επιστημών.
Η Εποικοδομητική Προσέγγιση της Διδασκαλίας και της Μάθησης*. Αθήνα

Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της
Πληροφορίας και των επικοινωνιών*, Αθήνα: Νέες Τεχνολογίες

Κόμης, Β. & Παπανδρέου, Μ (2005). *Οι Τεχνολογίες Της Πληροφορίας Και των
Επικοινωνιών στην προσχολική εκπαίδευση: μια κριτική προσέγγιση του διαθεματικού ενιαίου
πλαισίου σπουδών. Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, σσ 59-75.

Μείζον πρόγραμμα επιμόρφωσης: *Βασικό επιμορφωτικό υλικό*, (2011), τόμος Β: Ειδικό
μέρος ΠΕ 60 Νηπιαγωγοί, Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Πατεράκη, Ε. & Καπράλου, Χ (2003). *eTwinning: Παραδείγματα καλής πρακτικής 9^{ου} και
10^{ου} Εθνικού Διαγωνισμού*, Αθήνα: Εκδόσεις Ελληνική ΕΥΥ eTwinning, Υπουργείο
Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων.

Παπαδοπούλου, Κ. (2009). *Η ζώνη εγγύτερης ανάπτυξης στη θεωρία του L.S.Vygotsky*.
Αθήνα: Gutenberg.

Παпанελοπούλου, Ε. (2002). *Πολλαπλοί τύποι νοημοσύνης: Θεωρία-εφαρμογή και
προοπτικέςστην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Διδακτορική διατριβή. DOI 10.12681/eadd/14394*.
Βόλος: Παιδαγωγικό Τμήμα Ειδικής Αγωγής, Σχολή Επιστημών του Ανθρώπου,
Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2001). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας*.
Τόμος Α, Τόμος Β. Έκδ.. Ράπτη, Αθήνα.

Healthy Eating Habits for School Pupils

Τσιαμτσιούρη Μαρία¹

¹ Εκπ/κός Αγγλικής Γλώσσας, 3^ο Δημοτικό Σχολείο Καρπενησίου
matsi14@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εισήγηση αφορά στην παρουσίαση ενός Ευρωπαϊκού έργου eTwinning που υλοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2015-16, με θέμα την υγιεινή διατροφή. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα eTwinning ήταν προϊόν συνεργασίας 15 εκπαιδευτικών και των μαθητών/τριών τους που προέρχονταν από 9 χώρες (Πολωνία, Σλοβακία, Γαλλία, Ισπανία, Αλβανία, Πορτογαλία, Ρουμανία, Τουρκία και Ελλάδα). Συμμετείχαν μαθητές/τριες της Ε' τάξης του 4^{οο} Δημοτικού Σχολείου Καρπενησίου με Α1/Α2 επίπεδο γλωσσικής ικανότητας στα Αγγλικά. Το θέμα του έργου ήταν η υγιεινή διατροφή και ο βασικός στόχος ήταν να ενημερωθούν οι μαθητές/τριες για αυτό το ζήτημα και εν συνεχεία να υιοθετήσουν υγιεινές διατροφικές συνήθειες. Οι δραστηριότητες αφορούσαν τη δημιουργία αφισών, τη διοργάνωση εκστρατειών ενημέρωσης και τον εορτασμό ειδικών ημερών στα σχολεία μας για την προώθηση της υγιεινής διατροφής, την ανταλλαγή πολιτιστικών στοιχείων σχετικά με τα παραδοσιακά τρόφιμα κάθε χώρας κλπ. Η συνεργασία και η πολιτιστική ανταλλαγή ήταν ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά, δίνοντας στους μαθητές/τριες την ευκαιρία να αλληλεπιδρούν και να μαθαίνουν νέο λεξιλόγιο, να συγκρίνουν και να αντιπαραβάλλουν τις συνήθειες τους με εκείνες των συνεργατών τους και να αξιολογούν τον εαυτό τους όσον αφορά τον υγιεινό / ανθυγιεινό τρόπο ζωής τους. Επίσης, πραγματοποιήσαμε αρκετές εκπαιδευτικές επισκέψεις σε χώρους παραγωγής τροφίμων. Γλώσσα επικοινωνίας και διεξαγωγής του έργου ήταν η Αγγλική.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Ευρωπαϊκή σχολική σύμπραξη, συνεργατική προσέγγιση, υγιεινή διατροφή, βιοματική μάθηση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η τάξη που συμμετείχε σε αυτό το έργο είχε κάποια ειδικά χαρακτηριστικά. Υπήρχαν 22 μαθητές στην τάξη, έξι από αυτούς με διαγνωσμένες μαθησιακές δυσκολίες - δυσλεξία, Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής και Υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ) - και ένας μαθητής με αυτισμό. Τα χαρακτηριστικά αυτά καθιστούν τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας αναποτελεσματικές, επομένως η απόφαση υλοποίησης ενός έργου eTwinning με ένα γνώριμο θέμα που προσελκύει την προσοχή των μαθητών ήταν η καλύτερη δυνατή επιλογή. Παράλληλα, η διαθεματική προσέγγιση της μάθησης - όπως αυτή αναφέρεται και στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) για την διδασκαλία της Αγγλικής Γλώσσας - θα μπορούσε να έχει μόνο θετικά αποτελέσματα όσον αφορά την πρόσληψη της νέας γνώσης και την εξάσκηση στη χρήση της ξένης γλώσσας από τους μαθητές/τριες, καθώς η αυτοπεποίθηση πολλών από τους μαθητές/τριες ενισχύθηκε από το γεγονός ότι μπορούσαν να ενεργοποιήσουν την προηγούμενη γνώση τους γύρω από το θέμα της υγιεινής διατροφής. Επιπλέον, οι μαθητές και οι μαθήτριες είχαν την ευκαιρία να εκφραστούν χρησιμοποιώντας την μητρική τους γλώσσα παράλληλα με την Αγγλική για να δημιουργήσουν διάφορα λεξικά ή να αναπτύξουν την καλλιτεχνική τους έκφραση με τη δημιουργία αφισών και αντικειμένων από πλαστελίνη ή φυσικά υλικά. Η παράλληλη χρήση των δυο γλωσσών λειτούργησε θετικά στην ψυχολογία των μαθητών που δεν είχαν εμπιστοσύνη στις δυνάμεις τους και σταδιακά το ποσοστό χρήσης της μητρικής γλώσσας μειώθηκε σημαντικά.

Κατά τον σχεδιασμό του έργου, θεωρήθηκε ως δεδομένο ότι οι ΤΠΕ αποτελούν έναν εξαιρετικό και ταυτόχρονα απλό τρόπο για τη διευκόλυνση της επικοινωνίας και της συνεργασίας μεταξύ σχολείων από διαφορετικές περιοχές (Muir-Herzig, 2004). Συνεργαζόμενοι/ες αρμονικά, διατυπώνοντας τις σκέψεις και τις απόψεις τους και

αναπτύσσοντας τη δημιουργική τους ικανότητα, οι μαθητές και οι μαθήτριες που συμμετείχαν στο έργο είχαν την ευκαιρία να βιώσουν την γνώση και όχι απλά να την αποστηθίσουν (Κασιμάτη & Γιαλαμάς, 2001). Έτσι ανέπτυξαν την ικανότητα να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν, να αντιλαμβάνονται τον κόσμο γύρω τους και να εντοπίζουν πολιτισμικές ομοιότητες και διαφορές τόσο όσον αφορά το θέμα της διατροφής αλλά και τον τρόπο ζωής των υπολοίπων συνεργατών μας στο έργο.

Περιγραφή του έργου

Η συνεργασία μας ξεκίνησε τον Οκτώβριο του 2015 και ολοκληρώθηκε τον Ιούνιο του 2016. Αν και το σχολείο μας δεν ανήκε στους ιδρυτές του έργου, οι μαθητές και οι μαθήτριες μας μετά από ενημέρωση που είχαν σχετικά με την κοινότητα του eTwinning και την δυνατότητα υλοποίησης συνεργατικών έργων μέσω της ασφαλούς πλατφόρμας του, συμμετείχαν πρόθυμα στο έργο, καταθέτοντας από την αρχή τις απόψεις τους σχετικά με το θέμα που θα ήθελαν να πραγματευθούν. Λαμβάνοντας υπόψη την επιθυμία τους, αναζητήσαμε στα υπάρχοντα έργα κάποιο που να μας κεντρίσει το ενδιαφέρον και αφού το εντοπίσαμε όλοι μαζί στείλαμε μήνυμα σε μια από τους ιδρυτές του, την συνάδελφο από την Σλοβακία η οποία με χαρά μας ανακοίνωσε ότι μπορούμε να συμμετέχουμε σε αυτό. Ιδιαίτερα βοηθητική και σαφής ήταν η δομή του έργου. Υπήρχε ένα βασικό περίγραμμα των δραστηριοτήτων που αναρτώνταν σε μηνιαία βάση στον «Πίνακα ανακοινώσεων εκπαιδευτικών» στον χώρο του Twinspace, αλλά κάθε εταίρος είχε την δυνατότητα να κάνει τις προτάσεις του σχετικά με τις δραστηριότητες και τα εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν κάθε φορά. Δεδομένης της εμπειρίας μας που έχει αποκτηθεί από την συμμετοχή σε αρκετά έργα eTwinning από το 2012, οι προτάσεις μας για τη χρήση συνεργατικών εργαλείων όπως το Padlet ή το todaymeet, έγιναν αμέσως δεκτές από τους συνεργάτες μας, για κάποιους από τους οποίους ήταν η πρώτη φορά που συμμετείχαν στο eTwinning, ενώ άλλοι ήταν λιγότερο έμπειροι από εμάς. Σχεδιάζαμε τις δραστηριότητες σε μηνιαία βάση, όντας ευέλικτοι όταν χρειαζόταν. Οι μαθητές εξέφραζαν επίσης τη γνώμη τους σχετικά με τις δραστηριότητες του έργου και συζητούσαμε πάντα τον τρόπο με τον οποίο θα πραγματοποιούσαμε τις απαιτούμενες δραστηριότητες και θα παρουσιάσαμε το έργο μας.

Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση των εκάστοτε δραστηριοτήτων γινόταν πάντα με βάση τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της τάξης όπως προαναφέρθηκαν στην εισαγωγή της παρούσας εισήγησης. Τα παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες συχνά αισθάνονται απογοήτευση, θυμό, χαμηλή σχολική αυτοεκτίμηση, άγχος, έλλειψη ενδιαφέροντος, μειωμένη προσοχή, ένταση, φόβο απόρριψης αίσθημα ματαιώσης και δυσκολία στην δημιουργία διαπροσωπικών σχέσεων (Miles & Varma, 1995. Lindsay & Dockrell, 1997. Burnett & Proctor, 2002. Polychroni, Koukoura & Anagnostou, 2005). Επιπλέον παρουσιάζουν χαμηλά ακαδημαϊκά κίνητρα, αρνητική στάση προς την ανάγνωση, χαμηλά επίπεδα αυτοαποτελεσματικότητας και έλλειψη ενδιαφέροντος για τη συνλεχισή του έργου. (Oka & Paris, 1986. Edwards, 1994. Ευκλείδη, 1997. Covington, 1998) Μέσω της χρήσης των εικόνων, της ενεργού συμμετοχής και του γεγονότος ότι αρκετές φορές μεταφερθήκαμε εκτός τάξης για να πραγματοποιήσουμε το μάθημα (επίσκεψη στο πάρκο, αρτοποιείο, τυροκομείο), οι μαθητές/τριες αισθάνθηκαν χαλαροί και αυτό είχε ως αποτέλεσμα να είναι περισσότερο επικεντρωμένοι στο μάθημα. Για μερικούς από αυτούς δεν ήταν εύκολο να απομνημονεύσουν νέο λεξιλόγιο, αλλά ο βιωματικός χαρακτήρας του μαθήματος αποδείχθηκε πολύ αποτελεσματικός. Θετικό είναι το γεγονός ότι οι μαθητές/τριες που αντιμετώπιζαν μαθησιακές δυσκολίες, απέβαλλαν σταδιακά το άγχος της αποτυχίας και ένιωθαν ότι ανήκουν σε μια ομάδα, τόσο μέσα στην τάξη όσο και με τους υπόλοιπους διαδικτυακούς συνεργάτες τους, ώστε να γίνονται πιο πρόθυμοι να συμμετάσχουν ανάλογα με τις ικανότητές τους, βοηθώντας ο ένας τον άλλον και ελαχιστοποιώντας τα υπάρχοντα προβλήματα διαχείρισης της τάξης. Για να πραγματοποιήσουν τις δραστηριότητες, εργάστηκαν σε ολιγομελείς ομάδες, ατομικά ή ως μία ομάδα, όταν οργανώσαμε τις ενημερωτικές εκστρατείες για την υγιεινή διατροφή. Οι μαθητές/τριες αισθάνθηκαν υπεύθυνοι/νες και ανέλαβαν πρωτοβουλία για να προγραμματίσουν την εργασία των ομάδων τους και να δώσουν ρόλους σε όλα τα μέλη της ομάδας. Για τους περισσότερους μαθητές/τριες το επίπεδο γλωσσικής ικανότητας στην Αγγλική γλώσσα ήταν Α1, αλλά αρκετοί επίσης έφτασαν στο Α2.

Βασικοί στόχοι του έργου ήταν οι ακόλουθοι:

- Να προκαλέσει το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών απέναντι στην υγιεινή διατροφή και την υιοθέτηση ενός υγιεινού τρόπου ζωής.
- Να αναπτύξει την κριτική τους σκέψη
- Να αναπτύξει την ικανότητα δημιουργικής έκφρασης
- Να ενθαρρύνει τους μαθητές/τριες να χρησιμοποιούν την Αγγλική Γλώσσα ως μέσο επικοινωνίας, ενώ ταυτόχρονα ανακαλύπτουν και άλλες Ευρωπαϊκές γλώσσες.
- Να εργαστούν σε ένα συνεργατικό πλαίσιο, εξασκώντας τις κοινωνικές τους δεξιότητες με άτομα εντός και εκτός του πολιτισμικού τους περιβάλλοντος.
- Να εμπλουτίσει τις γνώσεις των μαθητών/τριών σε θέματα που αφορούν την υγιεινή διατροφή.
- Να εφαρμοστεί η αρχή της διαθεματικότητας με την εμπλοκή διαφορετικών διδακτικών αντικειμένων (Αγγλική Γλώσσα, Πληροφορική, Φυσική- Αγωγή Υγείας)
- Να ενθαρρύνει τη χρήση των ΤΠΕ μέσα και έξω από την σχολική τάξη.

Οι μαθητές/τριες σε συνεργασία με τις εμπλεκόμενες εκπαιδευτικούς χρησιμοποίησαν μια πληθώρα Web 2.0 εργαλείων και ελεύθερων εφαρμογών και λογισμικών ανάλογα με τον στόχο της κάθε δραστηριότητας. Ενδεικτικά χρησιμοποιήθηκαν τα μέσα επικοινωνίας της πλατφόρμας του eTwinning, οι προσωπικοί λογαριασμοί email των εμπλεκόμενων εκπαιδευτικών, προγράμματα για τη δημιουργία και την προβολή βίντεο, εικόνων και σχεδίων, καθώς και διάφορα άλλα λογισμικά και Web 2.0 εργαλεία όπως, για παράδειγμα, το Microsoft PowerPoint, τα Google Docs, το Pizar και το Padlet και αρκετά άλλα που θα αναφερθούν εκτενέστερα στην αναλυτική παρουσίαση των δραστηριοτήτων του έργου.

Διαδικασία εφαρμογής της δράσης

Ακολουθούν τα στάδια της εφαρμογής της δράσης από την απόφαση για την συμμετοχή μας στο έργο έως και την ολοκλήρωση του.

- Επιλογή της τάξης που θα συμμετείχε στη δράση, με γνώμονα τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της.
- Ενημέρωση των μαθητών/τριών της Ε' τάξης του 4^{ου} Δημοτικού Σχολείου Καρπενησίου σχετικά με την πλατφόρμα του eTwinning και την δυνατότητα υλοποίησης συνεργατικών έργων μέσω αυτής
- Συζήτηση την ωφέλεια και τον εμπλουτισμό της μαθησιακής διαδικασίας μέσω της συμμετοχής των μαθητών/τριών σε ένα Ευρωπαϊκό έργο eTwinning.
- Επιλογή του θέματος με το οποίο θα ενδιαφερόταν να ασχοληθούμε η πλειονότητα των μαθητών/τριών -Επιλογή με ψηφοφορία μετά από την πρόταση τριών διαφορετικών θεματικών.
- Συζήτηση με τον Διευθυντή της σχολικής μονάδας και ενημέρωση των εκπαιδευτικών και των γονέων για την εκπόνηση της δράσης.
- Εξεύρεση συνεργατών και αποστολή αιτήματος συμμετοχής στο έργο με θέμα την υγιεινή διατροφή.- Αποδοχή από τους ιδρυτές του έργου.
- Ενημέρωση και αναλυτικές οδηγίες προς τους εμπλεκόμενους μαθητές/τριες για τις υποχρεώσεις, τις απαιτήσεις και τη φύση έργου.

Όπως ήδη ανέφερα, συμμετείχαμε στο σχέδιο μετά την έναρξη του, περίπου στα μέσα Οκτωβρίου. Καταθέτοντας τις ιδέες και την εμπειρία μας, εργαστήκαμε ομαδικά με τους συνεργάτες μας. Σύντομα μας εμπιστεύθηκαν και για τη διαχείριση των σελίδων του Twinspace, μαζί με τους δύο ιδρυτές του έργου. Συζητούσαμε το θέμα με το οποίο θα θέλαμε να ασχοληθούμε σε μηνιαία βάση και θέταμε από κοινού τους στόχους μας. Αργότερα προτείναμε τα εργαλεία που πρέπει να χρησιμοποιηθούν σε κάθε δραστηριότητα. Κατά τη διάρκεια του προγράμματος οργανώσαμε πολυάριθμες συνεργατικές δραστηριότητες, όπως άλλωστε ήταν και ένας από τους βασικούς σκοπούς του προγράμματος, έτσι ώστε οι μαθητές από όλες τις συμμετέχουσες χώρες να έχουν την ευκαιρία να αλληλεπιδρούν, να συνεργάζονται και να μαθαίνουν ομαδικά.

Στον ακόλουθο κατάλογο παρουσιάζονται οι δραστηριότητες του έργου κατά χρονολογική σειρά.

1. Αρχικά δημιουργήσαμε τον διαδραστικό χάρτη του έργου μας, χρησιμοποιώντας το Zeemaps. Ήταν πολύ χρήσιμο για τους μαθητές/τριες να έχουν ένα οπτικό ερέθισμα ως σημείο αναφοράς για την γεωγραφική θέση όλων των εμπλεκόμενων χωρών.
2. Ο Οκτώβριος ήταν ο μήνας που μιλήσαμε για τα φρούτα και τα λαχανικά. Αναλάβαμε την πρωτοβουλία και δημιουργήσαμε το λεξικό φρούτων, με ονόματα φρούτων στα Ελληνικά και στα Αγγλικά χρησιμοποιώντας την εφαρμογή voicethread.com. Προσκαλέσαμε τους συνεργάτες μας να συμμετέχουν στο λεξικό μας λέγοντας την αντίστοιχη λέξη στη γλώσσα τους. Η προσπάθειά μας να επαναλάβουμε και να μάθουμε τις λέξεις σε όλες τις γλώσσες ήταν πραγματικά διασκεδαστική! Φτιάξαμε και φάγαμε φρουτοσαλάτα και φρουτο-σουβλάκια φέρνοντας τα αγαπημένα μας φρούτα στην τάξη.
3. Ο Νοέμβριος ήταν ο μήνας του περιπάτου και του τσαγιού από βότανα. Διοργανώσαμε ειδικές ημέρες στο σχολείο με θέμα τα βότανα, τα εσπεριδοειδή και το μέλι. Οι μαθητές/τριες των άλλων τάξεων και όλοι οι εκπαιδευτικοί του σχολείου μας ήταν ευπρόσδεκτοι στα πάρτι μας και απολάμβαναν τις ενημερωτικές εκστρατείες μας για την υγιεινή διατροφή. Ως ομάδα επισκεφθήκαμε το πάρκο που βρίσκεται κοντά στο σχολείο, μαζέψαμε φυσικά υλικά για τις κατασκευές μας, περπατήσαμε και συζητήσαμε για τα οφέλη της άσκησης στο πανέμορφο φυσικό περιβάλλον της πόλης μας. Στη συνέχεια δημιουργήσαμε ένα βίντεο με φωτογραφίες από την εκδρομή μας και αφού παρακολουθήσαμε το αντίστοιχο βίντεο, συζητήσαμε για τον Σλοβακικό περίπατο, βρίσκοντας ομοιότητες και διαφορές. Με τα υλικά μας κατασκευάσαμε χειροτεχνίες με σκαντζόχοιρους στα χρώματα του φθινοπώρου και χρησιμοποιώντας το AnswerGarden.com, ζητήσαμε από τους συνεργάτες μας να τους ονομάσουν.
4. Γιορτάσαμε τα Χριστούγεννα με έναν τοίχο Padlet μέσω του οποίου είχαμε την δυνατότητα να μοιραστούμε τις ευχές μας για τις γιορτές. Επιπλέον μοιραστήκαμε μια φόρμα παρουσίασης Google, στην οποία αναρτήσαμε φωτογραφίες και πληροφορίες των παραδοσιακών χριστουγεννιάτικων φαγητών από έξι διαφορετικές χώρες. Επιπρόσθετα, δημιουργήσαμε ένα eBook με το Flipsnack.com, παρουσιάζοντας συνταγές από την Ελλάδα, την Πολωνία και τη Σλοβακία, καθώς και παρουσιάσαμε κάποιες επιπλέον συνταγές των μαμάδων μας με το PowToon.com.
5. Το επόμενο διάστημα ασχοληθήκαμε με τα γαλακτοκομικά προϊόντα και την συμβολή τους στην υγεία μας. Για να γιορτάσουμε την Ημέρα των Γαλακτοκομικών Προϊόντων, φωτογραφίσαμε τα κατοικίδια ζώα μας που τρώνε ή πίνουν γαλακτοκομικά προϊόντα και ζητήσαμε από τους εταίρους μας να πράξουν το ίδιο. Οι φωτογραφίες μας παρουσιάστηκαν μέσω του trello.com. Επισκεφτήκαμε μια μονάδα επεξεργασίας γάλακτος και δημιουργήσαμε ένα βίντεο με τις εντυπώσεις μας. Επιπλέον οργανώσαμε και μια έρευνα σχετικά με το εάν οι συνεργάτες μας είχαν δοκιμάσει ποτέ την Ελληνική φέτα, παίρνοντας έναυσμα για συζήτηση μέσα στην τάξη σχετικά με τα Ελληνικά προϊόντα που γνωρίζουμε. Φτιάξαμε ακόμα αφίσες που παρουσιάσαμε σε όλους τους μαθητές του σχολείου μας και δημιουργήσαμε ομαδικά λογότυπα για τον εορτασμό της Ημέρας των Γαλακτοκομικών. Κατόπιν ψηφοφορίας επιλέξαμε το αγαπημένο μας.

6. Επισκεφτήκαμε επίσης ένα αρτοποιείο, μαθαμε την διαδικασία παρασκευής του ψωμιού στην οποία συμμετείχαμε και βιωματικά και χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες που συγκεντρώσαμε κάναμε έναν εννοιολογικό χάρτη χρησιμοποιώντας το mind42.com.
7. Για τη δραστηριότητα των υγιεινών ποτών, πραγματοποιήσαμε δημοσκόπηση με το easypolls.com για να διεξαγάγουμε μια έρευνα σχετικά με το πόσο νερό πίνουμε καθημερινά.
8. Τέλος, μοιραστήκαμε τις καλοκαιρινές μας ευχές και μιλήσαμε για την αγαπημένη μας δραστηριότητα στο έργο, χρησιμοποιώντας το εργαλείο todaysmeet.com.

Οι μαθητές/τριες χρησιμοποίησαν τους τέσσερις ηλεκτρονικούς υπολογιστές του εργαστηρίου Πληροφορικής του σχολείου, παρά τα προβλήματα που αυτοί παρουσίαζαν λόγω παλαιότητας, αλλά και τους προσωπικούς τους υπολογιστές και συσκευές (κινητά τηλέφωνα, tablets) από το σπίτι. Επίσης προσκλήθηκαν στο Twinspace ως επισκέπτες με ένα κοινό για όλους όνομα χρήστη και κωδικό πρόσβασης, επειδή δεν ήταν πολύ εξοικειωμένοι με τη χρήση υπολογιστών έτσι ώστε να έχει ο καθένας/ μια τον δικό του/ της κωδικό. Μερικοί από τους συνεργάτες μας είχαν διαδραστικούς πίνακες και υπολογιστές για τους μαθητές τους. Κατά τη διάρκεια του έργου χρησιμοποιήσαμε πολλά εργαλεία Web 2.0 και δωρεάν λογισμικό (Microsoft Office PowerPoint, Zeemaps, Voicethread, Windows Movie Maker, Animato, Fantashow wondershare.com, Calameo, AnswerGarden, Padlet, Google Παρουσιάσεις, Flipsnack, PowToon, Trello.com, Asus mini movie, easypolls.com, Magisto, mind42.com, todaysmeet.com).

Τέλος, οι μαθητές/τριες συχνά παρακολουθούσαν από τον υπολογιστή και τον βιντεοπροβολέα στην αίθουσα της Αγγλικής Γλώσσας το αντίστοιχο υλικό των συνεργατών τους και στη συνέχεια συζητούσαν και σύγκριναν, με αφορμή την προβολή αυτή, το θέμα που πραγματευόταν κάθε φορά.

The screenshot shows the eTwinning website interface. At the top, there is a navigation bar with 'Portal', 'eTwinning Live', and 'My TwinSpaces'. A red banner indicates 'You are browsing in public mode. Click here to go back to normal mode.' The main content area features a project titled 'Healthy Eating Habits for School Pupils'. Below the title is an image of various fruits and a text box explaining the project's goal: 'Let kids change their eating habits during playing games and funny working activities. Teach pupils what is healthy and unhealthy for them. Let kids do the posters, exhibitions, play, quizzes, tasting fruits and vegetable. Pupils should eating more vegetables, fruits, good proteins, drink pure water and milk, eat less sweets and sugar.' To the left is a 'Pages' menu with links like 'Who we are', 'Dictionary', 'Herbs', 'Fruits and Vegetables', etc. To the right is a 'Project Journal' section with a user comment: 'Hello dear friends! There is a poll in the Healthy Drinks page! Feel free to answer!' and a cartoon water drop character holding a glass of water, labeled 'water.jpg'. Below the journal are two more user comments and a 'Cupcake recipe by Maciek and his mum :)' link.

Εικόνα 1: Η αρχική σελίδα του έργου στο Twinspace (<https://twinspace.etwinning.net/11246/home>)

Καινοτομία και παιδαγωγική αξία του έργου

Το θέμα της υγιεινής διατροφής είναι πολύ δημοφιλές στους μαθητές του Δημοτικού Σχολείου ανεξάρτητα από την τάξη στην οποία φοιτούν. Η εργασία πάνω σε αυτό το θέμα μέσω ενός έργου eTwinning μας έδωσε την ευκαιρία μιας διαφορετικής, πιο συνεργατικής προσέγγισης. Οι μαθητές κατάφεραν να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στη γραφή και την ανάγνωση, την κριτική σκέψη τους, χρησιμοποίησαν τη φαντασία τους και βελτίωσαν τις

κοινωνικές τους δεξιότητες. Ενόητες σχετικά με την υγιεινή διατροφή περιλαμβάνονται τόσο στα σχολικά βιβλία της Αγγλικής γλώσσας για την Ε' τάξη όσο και στα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας και της Φυσικής. Επιπλέον, όπως αναφέρεται στο ελληνικό πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία Ξένων Γλωσσών στο Δημοτικό Σχολείο (<http://www.pischools.gr/programs/depps/>), οι μαθητές και οι μαθήτριες βίωσαν την έννοια της πολυπολιτισμικότητας και καλλιέργησαν δεξιότητες που σχετίζονται με τον προφορικό και τον γραπτό λόγο. Παραθέτω: « Οι μαθητές/ τριες επιδιώκεται: Να αναπτύσσουν δεξιότητες και ικανότητες που θα τους εξασφαλίζουν πρόσβαση στη διά βίου μάθηση και εξέλιξη, όπως αυτή του «μαθαίνω πώς να μαθαίνω», αυτή της συνεργασίας, της διαπραγματεύσεως, της λήψης αποφάσεων, της ευελιξίας, της πρόβλεψης και της αυτοπαρουσίασης(...) και να εξοικειωθούν με την έννοια της πολυπολιτισμικότητας αξιοποιώντας τη διαφορετικότητα (γλωσσική και πολιτισμική). »

Η καινοτομία του συγκεκριμένου έργου έγκειται στο γεγονός ότι μαθητές/ τριες διαφόρων ηλικιών, από το νηπιαγωγείο έως την τελευταία τάξη του Δημοτικού σχολείου, ανάλογα με τη δομή της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης κάθε συμμετέχουσας χώρας, συνεργάστηκαν πάνω σε ένα κοινό και οικείο σε όλους θέμα, ξεπερνώντας τα όρια του σχολείου ή της χώρας τους και κυρίως βελτιώνοντας τις κοινωνικές και παράλληλα της γλωσσικές τους ικανότητες, ανάλογα με τις ικανότητες και τις ανάγκες του καθενός/μιας. Έτσι η υγιεινή διατροφή έγινε εργαλείο επικοινωνίας και βάση συνεργασίας, μέσα από τη χρήση μιας ξένης γλώσσας, από συνεργάτες των οποίων και η μητρική γλώσσα και το πολιτιστικό περιβάλλον διαφέρουν.

Αυτή η διαθεματική προσέγγιση αποτέλεσε το ιδιαίτερο κίνητρο για τους μαθητές/τριες. Το αποτέλεσμα ήταν ότι οι μαθητές/τριες κινητοποιήθηκαν, συμμετείχαν ενεργά και χάρηκαν τη διαδικασία της μάθησης, με έναν τρόπο βιωματικό και άμεσο. Ιδιαίτερα, μαθητές/τριες με μαθησιακές δυσκολίες ή προβλήματα συμπεριφοράς βγήκαν από το περιθώριο, συμμετέχοντας κι αυτοί στις δράσεις της ομάδας χωρίς δισταγμό, ο καθένας αναπτύσσοντας τις δεξιότητές του, τονώνοντας έτσι την αυτοπεποίθηση και το αυτοσυναισθημά τους.

Είναι επίσης αυτονόητο ότι όλοι οι εμπλεκόμενοι μαθητές ωφελήθηκαν γνωστικά, εφόσον εφάρμοσαν όσα είχαν μάθει στο μάθημα της Αγγλικής Γλώσσας μέσα από ιδιαίτερα ευχάριστες δραστηριότητες, οι οποίες τους κινητοποιούσαν χωρίς ιδιαίτερα μεγάλη προσπάθεια. Κατά συνέπεια, η μάθηση δεν αποτέλεσε αυτοσκοπό, όπως γίνεται συνήθως στην καθημερινότητά τους, αλλά ένα μέσο για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.

Τέλος, το έργο αυτό έδωσε στους εκπαιδευτικούς την ευκαιρία να δοκιμάσουν μία δράση, η οποία ανοίγει καινούριους δρόμους επικοινωνίας με συναδέλφους από όλη την Ευρώπη, αναπτύσσοντας τη μεταξύ τους συνεργασία και διευκολύνοντας την ανταλλαγή ιδεών. Προήγε μία ομαδοσυνεργατική, διερευνητική, μαθητοκεντρική μέθοδο διδασκαλίας, η οποία συνετέλεσε άμεσα στη διαμόρφωση θετικού κλίματος μέσα στη σχολική τάξη.

Συμπεράσματα- Αποτελέσματα του έργου

Το έργο αυτό ήταν πολύ επιτυχές όσον αφορά τα ζητήματα διαχείρισης της τάξης που υπήρχαν και τις μαθησιακές δυσκολίες που αντιμετώπιζαν οι μαθητές και οι μαθήτριες. Καθώς προέκυπτε από συναντήσεις με τους γονείς και τους υπόλοιπους εκπαιδευτικούς του σχολείου, οι μαθητές κατάφεραν να γίνουν όλοι μαζί μια ομάδα, να χαλαρώσουν και να συνεργαστούν. Ξεπερνώντας τις δυσκολίες τους και προσπαθώντας να κάνουν ό,τι καλύτερο μπορούσαν για να συμμετάσχουν σε μια ευρωπαϊκή σύμπραξη, αισθανόμενοι πολύ υπερήφανοι που ήταν μέλη μιας τέτοιας κοινότητας. Ο τρόπος με τον οποίο οργανώθηκε το μάθημα τους βοήθησε να ξεπεράσουν το φόβο τους από την αποτυχία και εργάστηκαν πιο αποτελεσματικά. Όσον αφορά το γλωσσικό όφελος, διδάχθηκαν και έμαθαν με βιωματικό τρόπο νέο λεξιλόγιο και ανέπτυξαν βασική επικοινωνία κάνοντας χρήση της Αγγλικής Γλώσσας, καταφέρνοντας να δουν την ξένη γλώσσα από διαφορετική οπτική, χωρίς να τους δημιουργεί φόβο και επιπλέον δυσκολίες σε όσα ήδη αντιμετώπιζαν. Η ικανοποίησή τους για το μάθημα ήταν εμφανής κάθε φορά που εισέρχονταν στην τάξη, αισθανόντουσαν σίγουροι για τον εαυτό τους και πρόθυμοι να προτείνουν νέες δραστηριότητες. Επιπλέον, απολάμβαναν το γεγονός ότι εξαιτίας αυτού του έργου μεταφερθήκαμε συχνά έξω από την

αίθουσα διδασκαλίας για εκπαιδευτικούς λόγους, κάτι που δεν είχε συμβεί ποτέ για την συγκεκριμένη τάξη στο παρελθόν.

Από την άποψη της διδακτικής προσέγγισης, η χρήση της διαθεματικής μεθόδου και της συνεργατικής εργασίας είχαν πολύ θετικά αποτελέσματα, δεδομένου ότι το γνωστικό αντικείμενο της Αγγλικής Γλώσσας παράλληλα με τα μαθήματα της Φυσικής, της Γεωγραφίας και της Πληροφορικής συνέβαλε στην ανάπτυξη των απαραίτητων δεξιοτήτων για κάθε μαθητή/τρια έτσι ώστε να καταστούν ανεξάρτητοι στην αναζήτηση και την κατάκτηση της γνώσης.

Άλλωστε η συνεργατική μάθηση σύμφωνα με τον Slavin (1991) παρουσιάζει πολλά πλεονεκτήματα, όπως η προώθηση των διαπολιτισμικών σχέσεων και της επαφής με διαφορετικές κουλτούρες και ιδεολογίες, η αύξηση της αυτοεκτίμησης και η ανάπτυξη αισθήματος κοινής ευθύνης, αλληλοϋποστήριξης και καλλιέργειας ενός φιλικού κλίματος που ενθαρρύνει τη μάθηση, τα επιπλέον κίνητρα που προκύπτουν από την εργασία για ένα κοινό σκοπό και η προώθηση των δεξιοτήτων που σχετίζονται με την οργάνωση και την εργασία στο πλαίσιο της ομάδας.

Μια επιπλέον ηθική ανταμοιβή για τους όλους τους μαθητές/τριες που συμμετείχαν, αποτέλεσε και η βράβευση του συγκεκριμένου έργου με την Ελληνική Εθνική Ετικέτα Ποιότητας και την Ευρωπαϊκή Ετικέτα ποιότητας, σχετικά με τις οποίες έγινε ενημέρωση και απονομή ενώπιον όλων των μαθητών/τριων του σχολείου μας τον Νοέμβριο του 2016.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

ΥΠΕΠΘ-Π.Ι 92003) Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών Ξένων Γλωσσών, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Αθήνα 353-355,364-382 σελ. www.pi-schools.gr/programs/depps/

Ευκλείδη, Α. (1997). *Ψυχολογία κινήτρων*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα

Κασιμάτη, Κ. & Γιαλαμάς, Β. (2001). *Απόψεις εκπαιδευτικών για τη συμβολή των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 114-125.

Πολυχρόνη, Φ. (2006). Τα ψυχοκοινωνικά χαρακτηριστικά των μαθητών με ειδικές μαθησιακές δυσκολίες. Στο Γ. Παπαδάτος (επιμ.) *Θέματα Μαθησιακών Δυσκολιών & Δυσλεξίας*. Κέντρο Μελέτης Ψυχοφυσιολογίας & Εκπαίδευσης: Πανεπιστήμιο Αθηνών.

Burnett, P.C., & Proctor, R.M. (2002). *Elementary school students' learner self-concept, academic self-concepts and approaches to learning*, *Educational Psychology in Practice*, 18, 4, 325-333.

Covington, M.V. (1998). *The Will to Learn*. New York: Cambridge University Press.

Edwards, J. (1994). *The scars of Dyslexia: Eight case studies in emotional reactions*. London: Cassell.

Kyriacou Chris (1991) *Essential Teaching Skills*, Simon and Schuster Education, pp10-11

Lindsay, G. & Dockrell, J. (1997). *The behaviour and self-esteem of children with specific speech and language difficulties*. *British Journal of Educational Psychology*, 70, 583-601.

Miles, T.R. & Varma, V. (Eds) (1995). *Dyslexia and Stress*. London: Whurr.

Muir-Herzig, R. G. (2004). *Technology and its impact in the classroom. Computers & Education*, 42, 111-131.

Oka, E., & Paris, S. (1986). *Patterns of motivation and reading skills in underachieving children*. In S. Ceci (Ed.). *Handbook of Cognitive, Social, and Neuropsychological Aspects of Learning disabilities* (Vol. 2). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Polychroni, F., Anagnostou, I. & Koukoura, P. *Academic self-concept, reading attitudes and approaches to learning of pupils with dyslexia: do they differ from their peers?* Ανακοίνωση στο Quinquennial Conference of the British Psychological Society, Manchester, Μ. Βρετανία.

Slavin, R. E. (1991, February). *Synthesis of research on cooperative learning*. *Educational Leadership*, 48(5), 71-82.

Τα Προϊόντα του Τόπου μας και ο Φυσικός μας Πλούτος μέσα από το eTwinning

Τσουβάλογλου Θεανώ¹
Οικονόμου Δημήτριος²
Κωνσταντοπούλου Τούλα³
Παυλίδης Δημήτρης⁴

¹ Δασκάλα Π.Ε.70, 14^ο Δημοτικό Σχολείο Σταυρούπολης,
theanots@yahoo.gr

² Γυμναστής Π.Ε.11, 5^ο Δημοτικό Σχολείο Πύργου,
mitsiko1975@yahoo.gr

³ Δασκάλα Π.Ε.70, Δημοτικό Σχολείο Καρδαμά,
tulitakon@yahoo.gr

⁴ Δάσκαλος Π.Ε.70, 50^ο Δημοτικό Σχολείο Πάτρας,
dpavlidis@hotmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία έχει σκοπό να παρουσιάσει τις δράσεις που έγιναν σε ένα πρόγραμμα «eTwinning» που υλοποιήθηκε το σχολικό έτος 2015- 2016, με στόχο τη διαμόρφωση περιβαλλοντικής συνείδησης. Συνδύασε την περιβαλλοντική εκπαίδευση με την αγωγή του καταναλωτή και τη χρήση νέων τεχνολογιών. Το πρόγραμμα πραγματοποιήθηκε μεταξύ 4 σχολείων πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και ανταποκρίθηκε στα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών μας. Το θέμα είναι επίκαιρο σε μια συγκυρία όπου η παγκοσμιοποίηση και η οικονομική κρίση έχει περιθωριοποιήσει τα τοπικά προϊόντα με αποτέλεσμα πολλά από αυτά να είναι άγνωστα στους μαθητές μας. Αξιοποιήθηκαν ποικίλα εργαλεία, λογισμικά, πολυμεσικές εφαρμογές. Κατά τη διάρκεια του προγράμματος πραγματοποιήθηκαν πολλές δραστηριότητες όπου οι μαθητές γνώρισαν τον φυσικό πλούτο κάθε περιοχής. Δούλεψαν επίσης σε συνεργατικές δράσεις στο TwinSpace με τα σχολεία-συνεργάτες, επικοινωνώντας μεταξύ τους, αξιολόγησαν και έγινε διάχυση του προγράμματος στην κοινωνία, αποκομίζοντας οφέλη για τους μαθητές. Οι δραστηριότητες εντάχθηκαν στο πλαίσιο του Προγράμματος Σπουδών των περισσότερων γνωστικών περιοχών. Το κυριότερο μεθοδολογικό εργαλείο του έργου ήταν η μέθοδος «Project» και η ομαδοσυνεργατική μέθοδος. Τέλος, το συγκεκριμένο έργο βραβεύτηκε με Εθνική Ετικέτα Ποιότητας.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: περιβαλλοντική εκπαίδευση, ομαδοσυνεργατικότητα, Τ.Π.Ε

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα εργασία αναφέρεται σε ένα πρόγραμμα «eTwinning» που πραγματοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2015-16 με τίτλο: «Τα παραδοσιακά προϊόντα του τόπου μας». Το «eTwinning» είναι μια συνεργατική δράση, με την οποία σχολεία από δυο ή περισσότερες ευρωπαϊκές χώρες, κάνοντας χρήση Τ.Π.Ε., συνεργάζονται, ώστε να αποκομίσουν παιδαγωγικά, κοινωνικά και πολιτισμικά οφέλη <https://www.etwinning.net/el/pub/about.htm>, (Κοινότητα e-Twinning, 2017). Η σύμπραξη παρουσίασε ιδιαίτερο ενδιαφέρον λόγω της γεωγραφικής θέσης των συνεργαζόμενων σχολείων. Ο σκοπός του προγράμματος ήταν η ανάπτυξη καταναλωτικής και περιβαλλοντικής συνείδησης για μια κοινωνία αειφορίας (Sterling, S. 2001). Το θέμα είναι επίκαιρο σε μια συγκυρία όπου η παγκοσμιοποίηση και η οικονομική κρίση έχει περιθωριοποιήσει τα τοπικά προϊόντα με αποτέλεσμα πολλά από αυτά να είναι άγνωστα στους/στις μαθητές/τριές μας. Οι οικογένειες των παιδιών, η τοπική κοινότητα και οι σύλλογοι γονέων έγιναν αρωγοί στην προσπάθειά μας.

Το κυριότερο μεθοδολογικό εργαλείο του έργου ήταν η μέθοδος Project και η ομαδοσυνεργατική μέθοδος. Παράλληλα υλοποιήθηκαν συνεργατικές δράσεις στο «TwinSpace» με τα σχολεία-συνεργάτες και χρησιμοποιήθηκε σύγχρονη και ασύγχρονη επικοινωνία. Τέλος, υπήρξε αξιολόγηση και διάχυση του προγράμματος στην κοινωνία, καθώς και στη σχολική κοινότητα, αποκομίζοντας οφέλη για τους/τις μαθητές/τριες, αλλά και τους εμπλεκόμενους εκπαιδευτικούς.

Η ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ E-TWINNING

Το etwinning είναι ένα ευρωπαϊκό πρόγραμμα συνεργασίας σχολείων ευρωπαϊκών κρατών κάνοντας χρήση Τ.Π.Ε., ώστε ν' αποκομίσουν παιδαγωγικά, κοινωνικά και πολιτισμικά οφέλη <https://www.etwinning.net/el/pub/about.htm>, (2017; ΥΠΕΠΘ 2010). Παρέχει στα σχολεία που συμμετέχουν μια ηλεκτρονική πλατφόρμα, μέσα στην οποία υλοποιείται το πρόγραμμα. Είναι ένα μαθητικό κοινωνικό δίκτυο που προσφέρει προσαρμοσμένες ψηφιακές τεχνολογίες για την υλοποίηση του έργου, όπως φόρουμ, βίντεο, παρουσιάσεις κ.ά. Μέσα σε αυτήν την ηλεκτρονική πλατφόρμα οι μαθητές αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας και ωφελούνται κοινωνικά και πολιτισμικά με χρήση Τ.Π.Ε. Το πιο σημαντικό είναι ότι δουλεύουν σε ένα ασφαλές περιβάλλον, αφού κανείς άλλος πέραν της παιδαγωγικής ομάδας δε μπορεί να είναι χρήστης. Η δράση αυτή επιλέχτηκε για να μας δώσει την δυνατότητα να επικοινωνήσουμε μέσω μιας πλατφόρμας (με online τηλεδιασκέψεις, το φόρουμ, chat, email) με απομακρυσμένα σχολεία, να ανταλλάξουμε απόψεις και να καταλήξουμε στην παραγωγή κοινών συνεργατικών προϊόντων, ξεφεύγοντας από την καθημερινή ρουτίνα της τάξης. Σε αυτό το πρόγραμμα συνεργάστηκαν τρία σχολεία από την Πελοπόννησο και ένα από τη Βόρεια Ελλάδα.

Στόχοι του προγράμματος

Στους στόχους του προγράμματος περιλαμβάνονται οι κατωτέρω:

1) Γνωστικοί ώστε οι μαθητές/τριες να:

- Γνωρίσουν τη σημασία της γεωμορφολογίας και του κλίματος της περιοχής τους και τη σχέση των παραπάνω με τα προϊόντα που καλλιεργούνται.
- Εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους με έννοιες περιβαλλοντικές, τεχνολογικές
- να αποκτήσουν γνώσεις γύρω από τη χρήση λογισμικών.
- Να γνωρίσουν τους τρόπους συγκομιδής, διάθεσης και κατανάλωσης των προϊόντων του τόπου τους.
- Να ξεχωρίζουν προϊόντα που προέρχονται από διαφορετικές περιοχές της Ελλάδας

2) Τεχνολογικοί ώστε οι μαθητές/τριες να:

- Καλλιεργήσουν τη συνείδηση ότι ο υπολογιστής μπορεί να λειτουργήσει ως μέσο επικοινωνίας εκμηδενίζοντας τις αποστάσεις
- Να δώσει τη δυνατότητα διάδρασης με άλλους μαθητές/τριες.
- Να ανταλλάξουν δραστηριότητες
- Να διαχύσουν τα αποτελέσματα της εργασίας.
- Εξοικειωθούν με τη χρήση εργαλείων και προγραμμάτων για την παρουσίαση των δράσεων τους (π.χ. παρουσιάσεις στην ολομέλεια της τάξης).
- Έρθουν σε επαφή με την πλατφόρμα «eTwinning» ως διαδικτυακού μέσου δραστηριοποίησης και προβολής παιδαγωγικού υλικού με χρήση εργαλείων Web 2.0.

3) Παιδαγωγικοί ώστε οι μαθητές/τριες να:

- Συνεργάζονται αποδεχόμενοι τη διαφορετικότητα.
- Εκφράζονται ελεύθερα, αξιοποιώντας δημιουργικά τη φαντασία τους,
- Να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες
- Να ενισχύσουν την αυτοεκτίμησή τους.
- Να χρησιμοποιούν τη νέα τεχνολογία ως εργαλείο διερεύνησης και υποστήριξης της μαθησιακής και ερευνητικής διαδικασίας

4) Αξιακοί ώστε οι μαθητές/τριες να:

- Αποκτήσουν θετική στάση ως προς την επιλογή των τοπικών προϊόντων στην διατροφή τους
- Να συνειδητοποιήσουν την συμβολή των προϊόντων αυτών στην τοπική οικονομία.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ

Οι μαθητές/τριες για πρώτη φορά στα συμμετέχοντα σχολεία έλαβαν μέρος σε παρόμοιο πρόγραμμα, το οποίο ενσωματώθηκε στη διδακτέα ύλη με διαθεματική προσέγγιση όλων των μαθησιακών περιοχών του Αναλυτικού Προγράμματος. Ο καινοτόμος χαρακτήρας του έργου έγκειται στο ότι στηρίχθηκε θεωρητικά στη θεωρία μάθησης της πολλαπλής νοημοσύνης του Gardner (Gardner, 1999). Το πρόγραμμα δομήθηκε σύμφωνα με τις αρχές της συνεργατικής και της βιωματικής μάθησης. Δόθηκε επίσης η δυνατότητα ηλεκτρονικής αδελφοποίησης, ενώ οι μαθητές/τριες λειτούργησαν συνεργατικά, σε ομάδες διαφορετικών δυνατοτήτων, ώστε να αλληλεπιδράσουν, να ετεροδιορθωθούν. Λαμβάνονταν επίσης υπόψη οι δυνατότητες και τα ενδιαφέροντα του καθενός, σε δραστηριότητες και έργα που είχαν νόημα για τους ίδιους, η ηλικία (Γ'-Δ' τάξεις). Τέλος οι μαθητές/τριες συναποφάσιζαν για τον ρόλο που θα διαδραμάτιζαν στην ομάδα, αναλαμβάνοντας ρόλους ανάλογα με τις κλίσεις τους (Ματσαγγούρας, 2007; Πόρποδας, 2011) γεγονός που είχε σαν αποτέλεσμα την καλλιέργεια θετικών στάσεων και συμπεριφορών των μαθητών/τριών (C.I.D.R.E.E., 1999).

Αναπόσπαστο μέρος του έργου αποτέλεσαν οι νέες τεχνολογίες, καθώς οι δυνατότητες που παρέχουν στην εκπαίδευση είναι πολλές και αδιαμφισβήτητες, δημιουργώντας κλίμα αλλαγής και θετικής στάσης, ευνοώντας την ανάπτυξη ικανοτήτων (σύνολο γνώσεων και δεξιοτήτων) υψηλού επιπέδου από τους/τις μαθητές/τριες.

Ο Κόμης (2004) αναφέρει ότι το διαδίκτυο μπορεί να συμβάλλει στην καλύτερη οργάνωση της διδασκαλίας, στην επικοινωνία μεταξύ διαφορετικών σχολικών μονάδων, καθώς και στην προώθηση συλλογικών συνεργατικών καταστάσεων μάθησης εντός και εκτός σχολείου, αναπτύσσοντας μέσα από αυτές νέες δεξιότητες που σχετίζονται με την αναζήτηση πληροφοριών και δεδομένων μέσα από τις βάσεις δεδομένων (μηχανές αναζήτησης).

Ο Κέκκερης (2001), όπως αναφέρεται στο Κόμης (2004), επισημαίνει ότι το ζητούμενο πλέον στις σύγχρονες κοινωνίες έγκειται λιγότερο στη συσσώρευση γνώσεων και περισσότερο στη δεξιότητα της έρευνας και στην ορθή χρήση της. Αναλυτικότερα οι τεχνολογίες και η χρήση διαδικτύου:

- ενισχύουν την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και ανάπτυξης της κριτικής σκέψης
- καλλιεργούν την ικανότητα διερεύνησης και αναζήτησης πληροφοριών σε ένα ευρύ φάσμα δεδομένων και ικανότητα συνεργασίας και από κοινού επίλυσης προβλημάτων
- παρέχουν τη δυνατότητα μοντελοποίησης φαινομένων και καταστάσεων του πραγματικού κόσμου και ανάπτυξη δεξιοτήτων λήψης αποφάσεων.

Στο πλαίσιο αυτό, οι υπολογιστές αποτελούν βασικό εργαλείο για τον μετασχηματισμό του σχολείου, υποστηρίζοντας και ενισχύοντας τη μάθηση και συμβάλλοντας στην αναβάθμιση του εκπαιδευτικού αποτελέσματος. Ταυτόχρονα αλλάζουν ριζικά τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι έχουν πρόσβαση, συγκεντρώνουν, αναλύουν, αναπαριστούν και παρουσιάζουν την πληροφορία, επικοινωνούν και συνεργάζονται μεταξύ τους. Διαμορφώνουν επίσης και καθορίζουν νέου τύπου ικανότητες που πρέπει να καλλιεργήσουν οι μαθητές/τριες στο πλαίσιο των βασικών τους σπουδών, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιούν τους υπολογιστές με αποτελεσματικό, δημιουργικό και δεοντολογικά ορθό τρόπο. Οι ΤΠΕ δεν αποτελούν ένα εξαιρετικό (σπάνιο) γεγονός στην τάξη αλλά είναι πλήρως ενταγμένες στην καθημερινή εργασία μαθητών και δασκάλου σε όλα τα αντικείμενα του Προγράμματος Σπουδών(Core, B & Kalantzis, 2000), με στόχο

- την υποστήριξη των σύγχρονων παιδαγωγικών προσεγγίσεων για τη μάθηση
- την επίλυση προβλημάτων και την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της δημιουργικής ικανότητας των μαθητών
- την υποστήριξη διερευνητικών, εποικοδομητικών και συνεργατικών μαθησιακών δραστηριοτήτων και τη διατήρηση ενός παράθυρου επικοινωνίας με το σύγχρονο κόσμο, με στόχο την ενίσχυση της μάθησης

Η τεχνολογία, λοιπόν, χρησιμοποιήθηκε κατά κόρον στο έργο, και σε όλα τα στάδια, είτε για την επικοινωνία των συμμετεχόντων ομάδων, είτε για τη δημιουργία του παραχθέντος

υλικού, είτε για τη δημιουργία κοινών online φύλλων εργασίας. Δεν αποτελούσε σε καμία περίπτωση αυτοσκοπό, αλλά πάντα, εξυπηρετούσε τους παιδαγωγικούς μας στόχους.

Ο γενικός στόχος που τέθηκε και επιτεύχθηκε μέσω της Τεχνολογίας ώστε ο μαθητής/τρια να μαθαίνει με τη χρήση των υπολογιστών ήταν: «Τα παιδιά, να έρθουν σε επαφή με τις διάφορες χρήσεις του υπολογιστή ως γνωστικού-διερευνητικού εργαλείου, ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας και ως εργαλείου επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών στο πλαίσιο των καθημερινών τους σχολικών δραστηριοτήτων, με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού και ιδιαίτερα ανοικτού λογισμικού διερευνητικής μάθησης» ΔΕΠΠΣ (2003) <http://www.pi-schools.gr/programs/deppts/>

Σκοπός είναι, ο μαθητής να μαθαίνει με τη χρήση των ΤΠΕ παρά για τη χρήση τους.

Ειδικότερα επιδιώχθηκαν:

- Η καλλιέργεια της συνείδησης ότι ο Η/Υ μπορεί να λειτουργήσει ως μέσο επικοινωνίας εκμηδενίζοντας τις αποστάσεις
- Η διάδραση με άλλους μαθητές μέσω του Η/Υ
- Η ανταλλαγή δραστηριοτήτων και διάχυση των αποτελεσμάτων εργασίας μέσω Η/Υ
- Η εξοικείωση με τη χρήση εργαλείων και προγραμμάτων για την παρουσίαση των δράσεων των μαθητών (π.χ. παρουσιάσεις powerpoint, δημιουργία βίντεο)
- Η γνωριμία με την πλατφόρμα eTwinning ως διαδικτυακού μέσου δραστηριοποίησης και προβολής παιδαγωγικού υλικού
- Η δημιουργία ψηφιακών έργων με εργαλεία Web 2.0 και βέβαια, η ασφαλής χρήση του διαδικτύου.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Το πρόγραμμα εξακτινώθηκε στους εξής άξονες: α) συνεργασία με γονείς β) επικοινωνία- συνεργασία μαθητών/τριών μέσω της διαδικτυακής πλατφόρμας γ) τηλεδιασκέψεις.

Μέσω τηλεδιασκέψεων έγινε η αρχική γνωριμία των συνεργαζόμενων σχολείων, μαθητών και εκπαιδευτικών και στη συνέχεια ανατροφοδότηση για τη συνέχεια του έργου.

Στη συνέχεια υπήρχε επικοινωνία των εκπαιδευτικών μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και κοινωνικών δικτύων για καλύτερη συνεργασία, προκειμένου να δοθούν οδηγίες για τη σωστή χρήση των εργαλείων web.2 (thinglink, issuu, power point, colorillo, answergarden, googledocs). Χρησιμοποιήθηκαν ποικίλα εργαλεία web 2.0 που προώθησαν την αυθεντική επικοινωνία τη δημιουργική σκέψη των μαθητών και την ανταλλαγή απόψεων σχετικά με την πορεία του έργου. Επίσης, η γνωριμία των εκπαιδευτικών επιτεύχθηκε μέσω των κοινών συμμετοχών στις εκδηλώσεις στην ώρα των Ελλήνων πρεσβευτών «etwinners», που ήταν χρήσιμες και βοηθητικές ώστε να προχωρήσουμε με σωστά βήματα το έργο, και επικοινωνήσαμε με mail μεταξύ μας για να αξιοποιήσουμε τις γνώσεις που αποκτήσαμε κατά τη διάρκεια της δράσης. Έγινε τέλος χρήση του ημερολογίου εργασίας όπου καταγράφονταν οι δραστηριότητές και το χρονοδιάγραμμα των εργασιών.

Αρχικά μέσω των σελίδων του έργου έγινε η παρουσίαση των συμμετεχόντων σχολείων και πόλεων μέσω παρουσιάσεων και με τη χρήση radlet, καθώς και η γνωριμία των μαθητών σε τηλεδιάσκεψη. Ακολούθησε η σελίδα στην οποία ασχοληθήκαμε με την ασφάλεια στο διαδίκτυο, δίνοντας συμβουλές για ασφαλή πλοήγηση. Κάθε σχολείο έφτιαξε το λογότυπό του και ψηφίσαμε για το logo του προγράμματος. Αρχικά ξεκίνησε το πρόγραμμα με δράσεις ευαισθητοποίησης των μαθητών, συζήτηση για τη μεσογειακή πυραμίδα, ανάγνωση βιβλίων σχετικών με τη διατροφή, όπως η φρουτοπία του Τριβιζά και δραματοποίησή του. Στη συνέχεια κάθε εκπαιδευτικός με τους μαθητές του βρήκε πληροφορίες για τα προϊόντα του τόπου του και στη συνέχεια κατασκευάστηκε συνεργατικά power point στο google παρουσιάσεις όπου κάθε σχολείο έφτιαξε κολάζ με τα παραδοσιακά προϊόντα της περιοχής του βάζοντας την πινελιά του, ώστε να βγει ένα συλλογικό αποτέλεσμα, που το παρουσίασαν στους μαθητές των άλλων σχολείων και συζητήσαν γι' αυτά σε τηλεδιάσκεψη.

Παράλληλα, αξιοποιήθηκε το «forum» της πλατφόρμας «eTwinning» από τους/τις μαθητές/τριες για ομαδικές συζητήσεις και συνεργατικές παρεμβάσεις, ώστε να λάβει το έργο τη μορφή που εξέφραζε όλους, συμμετέχοντας ενεργά, ανταλλάσσοντας απόψεις,

δημιουργώντας νέους φίλους και ανταλλάσσοντας μηνύματα μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail) μέσα στην πλατφόρμα του twinspace. Παράλληλα εργάζονταν και στο σπίτι εθελοντικά συλλέγοντας πληροφορίες όπως συνταγές τις οποίες ενσωμάτωσαν σε ένα βιβλίο συνταγών, ενώ η δράση επεκτάθηκε και έξω από τα όρια του σχολείου με επισκέψεις σε γαλακτοβιομηχανία, σε ένωση συναϊτερισμών, σε φούρνο της γειτονιάς και σε εργοστάσιο ντομάτας και με ενημερώσεις ειδικών(διατροφολόγων). Οι συμμετέχοντες στο πλαίσιο του προγράμματος ανέπτυξαν την φαντασία μέσα από συνεργατικές κατασκευές όπως κολάζ, συγγραφή βιβλίου συνταγών και ποιήματος, ψηφιακά παζλ, online ζωγραφική συνεργατική αφίσα για το καλοκαίρι, δημιουργία συνεργατικού παραμυθιού e-book με ιστορία που ξεκίνησε το ένα σχολείο και συνέχιζε το επόμενο σχολείο, δημιουργία παρουσιάσεων σε power point με τις δράσεις που πραγματοποιήθηκαν καθώς και με τις επισκέψεις, ενώ το σύνθημα της κάθε ομάδας ήταν: «Δεν περισσεύει κανείς». Δημιουργήθηκαν πολλά ψηφιακά προϊόντα από τα ίδια τα παιδιά, που υπάρχουν δημοσιευμένα στο διαδίκτυο προς χρήση όσων το επιθυμούν καθώς και στις ιστοσελίδες των σχολείων. Επίσης έγινε παρουσίαση του έργου στο τέλος της χρονιάς σε ειδική εκδήλωση στους μαθητές και γονείς του σχολείου. Η αξιολόγηση του έργου έγινε από τους εκπαιδευτικούς σε ένα padlet, όπου αναφέρθηκαν στις δυσκολίες που συνάντησαν κατά τη διάρκεια του προγράμματος και στις εντυπώσεις τους από την υλοποίηση, καθώς και από τους μαθητές σε ένα padlet όπου αναφέρθηκαν στο τι τους άρεσε περισσότερο.

Καινοτομία ως προς τη διαδικασία μάθησης αποτέλεσε η πρακτική της ενεργού συμμετοχής των γονέων που ενεπλάκησαν σημαντικά με εκτέλεση συνταγών μαζί με τα παιδιά τους, δίνοντάς τους τη δυνατότητα συνεργασίας με τα παιδιά τους, σε έργα που παρουσίασαν στην ολομέλεια της τάξης. Καταλυτικός ο ρόλος της υλικοτεχνικής υποδομής, με τη χρήση πλούσιων οπτικοακουστικών μέσων, υπολογιστές, μικρόφωνα, κάμερα για τις τηλεδιασκέψεις, που προκάλεσε το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών. Στο τέλος δημιουργήθηκαν ψηφιακά προϊόντα από τα ίδια τα παιδιά, ψηφιακά παζλ, «on-line» ζωγραφική, συνεργατική αφίσα, συνεργατικό e-book παραμύθι που συμπληρώθηκε από όλα τα σχολεία.

Τέλος, η αξιολόγηση του προγράμματος έγινε από τους εκπαιδευτικούς και από τους ίδιους τους/τις μαθητές/τριες με ανώνυμο ερωτηματολόγιο, με τη χρήση του padlet, όπου μαθητές και εκπαιδευτικοί απάντησαν σε ερωτήσεις. Η διάχυση των αποτελεσμάτων, έγινε μέσω παρουσιάσεων στην ολομέλεια του σχολείου, στους γονείς και στην τοπική κοινωνία, μέσω ιστοσελίδων και μέσων κοινωνικής δικτύωσης, αλλά και μέσω των ψηφιακών προϊόντων του έργου.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η δράση είχε τεράστια παιδαγωγική αξία. Συνέβαλλε στη διαμόρφωση θετικού κλίματος στις σχέσεις της σχολικής κοινότητας, καθώς απαιτούσε την ενεργό συμμετοχή γονέων, εκπαιδευτικών, μαθητών. Οι δράσεις ενίσχυσαν την αλληλεπίδραση με την τοπική κοινωνία, αφού πραγματοποιήθηκαν επισκέψεις. Επίσης εκτελέστηκαν συνταγές από τους γονείς μαζί με τα παιδιά, οι οποίοι έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον και ήταν αρωγοί σε όλη τη διάρκεια του έργου. Έγινε ανάρτηση του έργου στην ιστοσελίδα του σχολείου. Επίσης το έργο παρουσιάστηκε στους γονείς και στο υπόλοιπο σχολείο στη λήξη της χρονιάς. Τέλος, η ταινία με τις συνταγές μας παρουσιάστηκε στους εκπαιδευτικούς, γονείς και μαθητές του σχολείου μας. Πραγματοποιήθηκε η αξιολόγηση του έργου από όλους τους εμπλεκόμενους. Όλοι οι μαθητές ένιωσαν υπέροχα και δημιουργικά σε όλη την πορεία του έργου, εμείς οι εκπαιδευτικοί μάθαμε καινούργια πράγματα, εργαστήκαμε πολύ, γνωριστήκαμε, ξεπεράσαμε σε πολλά σημεία τον εαυτό μας ξεπερνώντας τις δυσκολίες μας στη χρήση της τεχνολογίας και τα εμπόδια από την παλιά νοοτροπία του σχολείου σε καινούργιους τρόπους μάθησης (πρώτη φορά γίνεται παρόμοιο πρόγραμμα στο σχολείο).

Κατά τη διάρκεια του έργου τόσο σε επίπεδο τάξης, όσο και συνεργασίας των σχολείων, υπήρξε μια συνεχής αξιολόγηση, όπου παρατηρήθηκαν θετικά αποτελέσματα. Το πρόγραμμα διέθετε ευελιξία, ενώ συνέβαλε στη βελτίωση της διδακτικής πράξης. Διαπιστώθηκε ότι οι βιωματικές δραστηριότητες ήταν πολύ ελκυστικές και άπτονταν στα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών, προκαλώντας την ενεργό συμμετοχή τους (τηλεδιασκέψεις, χρήση

διαδικτύου, ζωγραφική, παρουσιάσεις), αποτελώντας ένα ισχυρό κίνητρο για να πραγματοποιηθούν οι δραστηριότητες με περισσότερο ενθουσιασμό.

Η όλη δράση είχε προστιθέμενη παιδαγωγική αξία, έχοντας πλήρως παιδοκεντρικό χαρακτήρα. Συνέβαλε στη διαμόρφωση θετικού κλίματος στις σχέσεις της σχολικής κοινότητας, καθώς απαιτούσε την ενεργό συμμετοχή γονέων, εκπαιδευτικών, μαθητών. Στο πλαίσιο του προγράμματος οι εκπαιδευτικοί συνεργάστηκαν δημιουργικά, σπάζοντας τα όρια των μαθημάτων μέσα από τη διαθεματική προσέγγιση. Οι δράσεις ενίσχυσαν την αλληλεπίδραση με την τοπική κοινωνία, αφού πραγματοποιήθηκαν επισκέψεις σε γαλακτοβιομηχανία, στο φούρνο της γειτονιάς, ενημερωθήκαμε από διατροφολόγο για τα συστατικά προϊόντων (του κουλουριού). Εκτελέστηκαν συνταγές από τους γονείς μαζί με τα παιδιά, οι οποίοι έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον και ήταν αρωγοί σε όλη τη διάρκεια του έργου.

Η τεχνολογία χρησιμοποιήθηκε κατά κόρον στο έργο, σε όλα τα στάδια, είτε για την επικοινωνία των συμμετεχόντων ομάδων, είτε για τη δημιουργία του παραχθέντος υλικού, είτε για τη δημιουργία κοινών «on line» φύλλων εργασίας. Συγκεκριμένα επιτεύχθηκε μέσω της πλατφόρμας «etwinninglive» εξοικείωση με τη χρήση ηλεκτρονικών εργαλείων, διάδραση μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών, δημιουργία ψηφιακών έργων και ηλεκτρονική διάχυση των αποτελεσμάτων.

Έμαθαν να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο με ασφάλεια και κατάλαβαν τη σημασία του υπολογιστή, μιας συσκευής που μέχρι τότε οι περισσότεροι χρησιμοποιούσαν μόνο για παιχνίδια.

Βέβαια πολλές φορές υπήρχαν δυσκολίες στη σύνδεση με το διαδίκτυο και οι ώρες της ευέλικτης δεν ήταν αρκετές για το έργο. Με αυτόν τον τρόπο μαθητές/τριες συνειδητοποίησαν ότι πέρα από το σχολείο τους υπάρχουν και άλλες εκπαιδευτικές κοινότητες που ενδιαφέρονται για τα έργα τους και ένιωσαν να συνδέονται με αυτόν τον τρόπο με την ευρύτερη κοινωνία.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Αναλυτικά προγράμματα σπουδών, ΔΕΠΠΣ 2003.
- Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών*. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Ματσαγγούρας, Η. (2007). *Στρατηγικές διδασκαλίας: Η κριτική σκέψη στη διδακτική πράξη*, Αθήνα Gutenberg.
- Πόρποδας, Κ. (2011). *Μάθηση & γνώση στην εκπαίδευση: Γνωστική ανάλυση- Δυσκολίες- Εφαρμογές*. Πάτρα.
- C.I.D.R.E.E. (1999). *Across the great Divides: Διεπιστημονική διδασκαλία και μάθηση στο σχολείο της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης*. Εργασία μελέτης του Συνδέσμου των Παιδαγωγικών Ινστιτούτων της Ευρώπης (μτφ. Ν. Ηλιάδης & Α. Γαλανοπούλου). Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Cope, B & Kalantzis, M (eds). (2000). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*, London: Routledge
- Gardner H. (1999). *Intelligence reframed: Multiple Intelligence for the 21th century*. New York: Basic.
- E-Twinning, <https://www.etwinning.net/el/pub/about.htm>, προσπελάστηκε στις 10/5/2017.
- <http://www.pi-schools.gr/programs/depps>, προσπελάστηκε στις 9/8/2017
- Sterling, S. (2001). *Sustainable Education* (Schumacher Briefings). No 6, Bristol: GreenBooks.

OUT OF THE BOX. Digital story-telling and video making

Βαρβάρα Ζαντραβέλη¹

¹ Καθηγήτρια Αγγλικής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης- Διευθύντρια 4^{ου} Γυμνασίου Πρέβεζας
eTwinning Ambassador
barbarazdraveli@yahoo.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία εστιάζει σε έργο *etwinning*, το οποίο υλοποιήθηκε στο μάθημα των Αγγλικών και των Καλλιτεχνικών της Γ' Γυμνασίου του 4ου Γυμνασίου Πρέβεζας κατά το σχολικό έτος 2016-17. Στο πλαίσιο αυτής της ευρωπαϊκής συνεργασίας με άλλα 4 σχολεία (*Escola b/s Domingos Capela, Aemga, Espinho- Portugal, Osnovnaškola Lovas, Lovas-Croatia VIII Cds Di Piacenza, Piacenza (pc)-Italy Colegio Puente iii, El Astillero-Spain*) στόχος του έργου ήταν να βελτιώσουν οι μαθητές τις δημιουργικές τους δεξιότητες, να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους, να ενισχύσουν την προφορική και γραπτή τους επίδοση στην αγγλική γλώσσα, να εκφραστούν καλλιτεχνικά και να αποκτήσουν ψηφιακές δεξιότητες. Κατά τη διάρκεια του έργου, οι μαθητές αντάλλαξαν δεδομένα, ακολούθησαν οδηγίες, συνεργάστηκαν με τους συνομηλίκους τους και δημιούργησαν αυθεντικά προϊόντα. Τα τελικά προϊόντα του έργου ήταν 26 βίντεο, ως αποτέλεσμα των συνεργατικών δράσεων.

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: *eTwinning, ψηφιακή αφήγηση, βίντεο, εικαστικά, Αγγλική γλώσσα*

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το πρόγραμμα αυτό παρείχε στους μαθητές μια ευκαιρία να βελτιώσουν τις δεξιότητες στον προφορικό και γραπτό λόγο στην Αγγλική γλώσσα, να αυτενεργήσουν και να καλλιεργήσουν τις καλλιτεχνικές τους ανησυχίες, να μάθουν για άλλες ευρωπαϊκές χώρες και να παράγουν τις μικρές τους ψηφιακές δημιουργίες. Ο κύριος στόχος ήταν να μυηθούν στον κόσμο της ψηφιακής αφήγησης μέσω συνεργατικής μάθησης βελτιώνοντας τις δεξιότητες στη χρήση της ξένης γλώσσας και των καλλιτεχνικών ως μαθησιακά αντικείμενα στο αναλυτικό πρόγραμμα της διδασκαλίας στο Γυμνάσιο. Οι διακρατικές ομάδες συνεργάστηκαν για να "δώσουν ζωή" σε αδρανή αντικείμενα όπως μαριονέτες, κούκλες, περούκες και διάφορα άλλα αντικείμενα που ανέσυραν από την αθωότητα των παιδικών τους χρόνων. Οι μαθητές έπρεπε να αποφασίσουν με τον καλύτερο τρόπο να το κάνουν (βίντεο, δράμα, κινούμενα σχέδια, μίμηση, κ.λ.π.). Κάθε ομάδα συνεργατών έβγαλε από 'το δικό της κιβώτιο' τρία αντικείμενα. Αυτά τα αντικείμενα (φιγούρες ή παιχνίδια), μαζί με τρεις "υποχρεωτικές" λέξεις, αποτέλεσαν τη βάση για τη συν-δημιουργία διαφορετικών ιστοριών, οι οποίες στη συνέχεια δραματοποιήθηκαν και αποτυπώθηκαν ψηφιακά με μια σειρά από τρόπους, που αποφάσισε η κάθε ομάδα. Όλες οι ιστορίες γράφτηκαν στα αγγλικά. Το τελικό προϊόν ήταν μια συλλογή όλων των συνεργατικών ιστοριών που μετατράπηκαν σε ταινίες μικρού μήκους (26 συνεργατικά βίντεο). Προβλήθηκαν και διαδόθηκαν τόσο εντός του σχολικού περιβάλλοντος, όσο και εκτός αυτού στον τοπικό τύπο, σε ιστοσελίδες και ημερίδες και γενικότερα στις τοπικές κοινωνίες των σχολείων.

Θεωρητικό Πλαίσιο

Ως ψηφιακή αφήγηση μπορεί να περιγραφεί ένας συνδυασμός της παλιάς παραδοσιακής αφήγησης και της νέας τεχνολογίας. Με την έλευση της νέας τεχνολογίας στα σχολεία, διάφορες μορφές της παραγωγής ψηφιακών μέσων έχουν γίνει αρκετά συνηθισμένες ως προσεγγίσεις στη μάθηση μέσα σε διάφορα διδακτικά αντικείμενα. Αυτό υπογραμμίστηκε ακόμη περισσότερο με το νέο πρόγραμμα σπουδών, όπου οι ψηφιακές δεξιότητες καθιερώθηκαν ως μια από τις πέντε βασικές δεξιότητες σε ευρωπαϊκό επίπεδο που οι μαθητές οφείλουν να καλλιεργήσουν κατά τον 21ο αιώνα (Normann, 2011). Το πρόγραμμα σπουδών του 21ου αιώνα ορίζεται αυτό που περιλαμβάνει ως πυρήνα του τις εξής 'βασικές ικανότητες': τη συνεργασία, τον ψηφιακό γραμματισμό, την κριτική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων (Cator, 2010). Τα προγράμματα ψηφιακής αφήγησης παρέχουν καινοτόμες και αποτελεσματικές ευκαιρίες για τους εκπαιδευτικούς να εμπλέκουν τους εκπαιδευόμενους

μέσω της γλώσσας σε συνεργατικά και ουσιαστικά καθήκοντα ψηφιακού γραμματισμού και συμβάλουν στην επίτευξη των βέλτιστων πρακτικών στην Ευρώπη στη διδασκαλία της ξένης γλώσσας. Ενώ η ψηφιακή αφήγηση μπορεί πολύ καλά να χρησιμοποιηθεί σε γρήγορα μίνι έργα, είναι μια εξαιρετική επιλογή για μακροχρόνια έργα που οι μαθητές εργάζονται σε όλο το εξάμηνο. Οι καθηγητές μπορούν να παρουσιάσουν το έργο στην αρχή του εξαμήνου και να ορίσουν προθεσμίες καθ' όλη τη διάρκεια του, έτσι ώστε οι μαθητές να εργάζονται συνεχώς σε αυτό, σε αντίθεση με το να κάνουν όλα με τη μία στο τέλος. Εδώ, είναι μια διαδικασία που μπορεί να διατυπωθεί κατά τη διάρκεια του εξαμήνου στα εξής στάδια: α) Επιλογή μια ιδέας για το έργο β) Έρευνα για το θέμα γ) Προετοιμασία και συγγραφή μιας ιστορίας/σεναρίου δ) Δημιουργία ενός storyboard ε) Συγκέντρωση και δημιουργία ψηφιακών μέσων (φωτογραφίες, βίντεο, ήχο κ.λπ.) ζ) Χρήση των μέσων και δημιουργία ενός τελικού προϊόντος η) Παρουσίαση του έργου στην τάξη θ) Σχόλια-συζήτηση-αναστοχασμός (Castañeda, 2013· Ayers, 2017).

Στο συγκεκριμένο έργο τα στάδια αυτά ακολουθήθηκαν. Μετά επιπλέον στοιχεία που προστέθηκαν και ενσωματώθηκαν ήταν: η συνεργατική μάθηση και η διαθεματική προσέγγιση με την ενσωμάτωση των δραστηριοτήτων στο ωρολόγιο πρόγραμμα των διδακτικών αντικειμένων των Αγγλικών και των καλλιτεχνικών.

Συνεργατική μάθηση είναι ο γενικός όρος για μια ποικιλία εκπαιδευτικών προσεγγίσεων που συνεπάγονται κοινή πνευματική προσπάθεια από τους διδασκόμενους ή και τους διδάσκοντες μαζί. Συνήθως, οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες των δύο ή περισσότερων με στόχο την από κοινού αναζήτηση για την εύρεση λύσεων, κατανόηση εννοιών, ή δημιουργία ενός προϊόντος. Οι συνεργατικές δραστηριότητες μάθησης ποικίλλουν ευρέως, αλλά οι περισσότερες έχουν ως επίκεντρο την επίτευξη των μαθησιακών στόχων μέσω της εξερεύνησης των μαθητών και όχι μια απλή παρουσίαση ή εξήγηση αυτού από το δάσκαλο. Αποφέρει κέρδος σε κάθε άτομο με χρήση των πόρων της ομάδας και αποτελεί πηγή πολύτιμων αποτελεσμάτων για την εκπαιδευτική κοινότητα: αυξημένη ικανότητα στην ομαδική εργασία, αυτοπεποίθηση, κ.λπ. (Χαραλάμπους 2000, Σγουροπούλου & Κουτουμάνος, 2001).

Οι εργασίες στις εκπαιδευτικές ομάδες ανά σχολείο εδραιώθηκαν στη φιλοσοφία της συνεργατικής μάθησης η οποία στηρίζεται στις εξής αρχές: 1. Η μάθηση αντιμετωπίζεται ως μια ενεργή, εποικοδομητική διαδικασία. Υπό αυτή την έννοια, οι διδασκόμενοι για να μάθουν νέες πληροφορίες, ιδέες ή δεξιότητες ενσωματώνουν το νέο υλικό με αυτό που ήδη γνωρίζουν, ή το χρησιμοποιούν για να αναδιοργανώσουν ό,τι νόμιζαν ότι ήξεραν. 2. Η μάθηση εξαρτάται από το πλούσιο μαθησιακό περιβάλλον. Έτσι, οι συνεργατικές δραστηριότητες μάθησης εμβυθίζουν τους μαθητές σε ενδιαφέρουσες εργασίες ή ερωτήσεις. Αρχίζουν με το να θέτουν προβλήματα, τα οποία οι μαθητές πρέπει να επιλύσουν, αφού συγκεντρώσουν τα σχετικά στοιχεία ή οργανώσουν τις ιδέες τους. Αντί για μακρινοί παρατηρητές των ερωταπαντήσεων, γίνονται ενεργοί συμμετοχοί της διαδικασίας. Αναπτύσσουν προβληματισμούς και καλλιεργούν ικανότητες επίλυσης προβλημάτων 3. Οι εκπαιδευόμενοι είναι διαφορετικοί. Είναι φορείς πολλαπλών προοπτικών, ποικίλων μαθησιακών στυλ, εμπειριών και προσδοκιών. Οι συνεργατικές δραστηριότητες συμβάλλουν αυτά να αναδυθούν και οι ίδιοι να κατανοήσουν πώς μαθαίνουν. 4) Η μάθηση είναι εγγενώς κοινωνική. Η συνεργατική μάθηση παράγει πνευματική συνέργεια από πολλά μυαλά που ενσκήπτουν σε ένα πρόβλημα και είναι η κοινωνική διέγερση της αμοιβαίας δέσμευσης σε μια κοινή προσπάθεια που φέρει τα βέλτιστα αποτελέσματα.

Με γνώμονα τις παραπάνω αρχές υλοποιήθηκε το έργο σε όλα τα συνεργαζόμενα σχολεία. Δημιουργήθηκαν ομάδες τόσο εντός των σχολείων όσο και διακρατικές με μαθητές διαφορετικών ακαδημαϊκών δυνατοτήτων (mixed ability groups). Ο στόχος ήταν τόσο στο μάθημα των Αγγλικών όσο και των καλλιτεχνικών να πραγματοποιηθεί peer learning μεταξύ των μελών τους για την υλοποίηση των στόχων της κάθε δραστηριότητας. Η συνεργασία και η αλληλεξάρτηση μεταξύ των μελών ήταν απαραίτητη. Για την υλοποίηση του έργου « Out of the box» επιλέχθηκε η συνεργατική πλατφόρμα twinspace του etwinning (<https://live.etwinning.net/projects/project/133214>). Η συνεργασία με τα άλλα σχολεία, η δυνατότητα χρήσης εργαλείων ΤΠΕ για την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων και τέλος το

άνοιγμα του σχολείου προς τα 'έξω' αποτέλεσαν τους βασικούς άξονες της κινητοποίησης των μαθητών σε ενεργή συμμετοχή τους.

Περιγραφή του προγράμματος

Το έργο υλοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2016-2017 και διήρκεσε 8 μήνες, με συχνότητα εφαρμογής δύο φορές την εβδομάδα. Συμμετείχαν συνολικά 81 μαθητές και 8 εκπαιδευτικοί από 5 σχολεία: το 4ο Γυμνάσιο Πρέβεζας-Ελλάδα, Escola b/s Domingos Capela, Aemga, Espinho- Portugal, Osnovnaškola Lovas, Lovas- Croatia, Viii Cds Di Piacenza, Piacenza (pc)-Italy Colegio Puente iii, El Astillero-Spain.

Ο σκοπός του έργου ήταν να αναπτυχθεί η ενσωμάτωση των δραστηριοτήτων του έργου στα ωρολόγια προγράμματα του μαθήματος των Αγγλικών και των καλλιτεχνικών με την μύηση των μαθητών στη διαδικασία της ψηφιακής αφήγησης. Οι εκπαιδευτικοί διαφορετικών διδακτικών αντικειμένων υιοθετώντας θεματικές προσεγγίσεις και διαδικτυακά εργαλεία εργάστηκαν για τους κοινούς στόχους του έργου, ενισχύοντας τις πολιτιστικές ταυτότητες των συμμετεχόντων μαθητών, ανταλλάσσοντας στοιχεία και πρακτικές εφαρμόζοντας έμπρακτα τις αρχές της συνεργατικής μάθησης, εφαρμόζοντας καινοτόμο μεθοδολογία και αναπτύσσοντας τις γλωσσικές, ψηφιακές και καλλιτεχνικές δημιουργικές δεξιότητες των συμμετεχόντων μαθητών. Η μεθοδολογία του έργου βασίστηκε στη φιλοσοφία το Project – based Learning. Το Project Based Learning (PBL) συσχετίζεται με μία εκπαιδευτική μέθοδο που εμπλέκει τους μαθητές σε σύνθετες εργασίες, οι οποίες βασίζονται στην επίλυση πολύπλοκων, πραγματικών προβλημάτων, ή ερωτήσεων (Blumenfeld, Soloway, Marx, Krajcik, Guzdial & Palincsar, 1991) την λήψη αποφάσεων και την έρευνα. Τονίζοντας ότι η μάθηση μέσω project έχει ως επίκεντρο της τους μαθητές, συσχετίζεται με την εις βάθος διερεύνηση ενός θέματος, σε αντίθεση με την άκαμπτη διδασκαλία ενός μαθήματος που κατευθύνει τους μαθητές πάνω σε ένα συγκεκριμένο μονοπάτι και βελτιώνει τη στάση των μαθητών προς τη μάθηση (Vega, 2012).

Οι επιμέρους διδακτικοί στόχοι ήταν:

- Τόνωση της δημιουργικότητας και της αυτοπεποίθησης
- Ενθάρρυνση των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων και κριτικής σκέψης
- Ενθάρρυνση της συνεργασίας και ενθάρρυνση της περιέργειας και της ανθεκτικότητας του εκπαιδευόμενου
- Ενίσχυση των δεξιοτήτων ομαδικής εργασίας τόσο με συμμαθητές όσο και με ξένους συνεργάτες
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης και παραγωγή γνώσης με διαδικασίες αυτενέργειας και διερευνητικής μάθησης (Ξωχέλλης,2006)
- Βελτίωση της αγγλικής γλώσσας (ανάγνωση, γραφή, ομιλία, ακρόαση, επικοινωνία)- Ανάπτυξη δεξιοτήτων γραπτού και προφορικού λόγου στη χρήση της -Βελτίωση των δεξιοτήτων στην αφήγηση ιστοριών
- Σεβασμός της γλωσσικής ποικιλομορφίας χρησιμοποιώντας τόσο αγγλικά όσο και L1 μητρική για τη δημιουργία τελικών προϊόντων.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων ΤΠΕ- Βελτίωση της ψηφιακής ιθαγένειας
- Ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων με την εξοικείωση και τη χρήση web 2.0 συνεργατικών εργαλείων επεξεργασία ήχου, εικόνας και παραγωγής βίντεο. Σύνδεση της διδασκαλίας των καλλιτεχνικών με τη χρήση Νέων Τεχνολογιών
- Παραγωγή ψηφιακών τελικών προϊόντων που προβλήθηκαν στις τοπικές κοινωνίες και στην ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα

Διαδικασία εφαρμογής

Δημιουργήθηκε το προσχέδιο του έργου, το οποίο υποβλήθηκε και εγκρίθηκε από την Εθνική Υπηρεσία Στήριξης του etwinning. Στη συνέχεια, δημοσιεύτηκε στην ηλεκτρονική πλατφόρμα για την ανεύρεση εταίρων και αφού ορίστηκε η συνεργασία των 5 σχολείων, οι 81 συνολικά συμμετέχοντες μαθητές έφτιαζαν προσωπικούς λογαριασμούς σύνδεσης και δημιούργησαν τα προφίλ τους, όπου έγινε και η πρώτη παρουσίασή τους και η επικοινωνία με τους εταίρους τους. Η ηλεκτρονική μας τάξη- Twinspace άρχισε να χτίζεται και να εμπλουτίζεται καθόλη την διάρκεια του σχολικού έτους 2016-2017. Οι γονείς ενημερώθηκαν και έδωσαν ενυπόγραφη συγκατάθεση για την πιθανή ανάρτηση φωτογραφιών των παιδιών

τους στην ιστοσελίδα του έργου. Διακρατικές ομάδες μαθητών δημιουργήθηκαν και ορίστηκαν συντονιστές μαθητές ανά ομάδα για την ανάρτηση του παραγόμενου υλικού ανά δραστηριότητα. Παράλληλα δημιουργήθηκε κλειστή ομάδα σε μέσο Κοινωνικής δικτύωσης για τη συμπληρωματική και άμεση επικοινωνία των μελών του έργου(<https://www.facebook.com/groups/1800490950227982>).

Αναλυτικότερα οι δραστηριότητες που εκπονήθηκαν κατά τη διάρκεια του έργου ήταν οι ακόλουθες:

Γνωριμία σχολείων και συμμετεχόντων

Προηγήθηκε η γνωριμία των σχολείων και των μαθητών. Στην ηλεκτρονική πλατφόρμα του Twinspace δημιουργήθηκε Forum όπου οι μαθητές, μαζί με σύντομη αναφορά στα ενδιαφέροντα τους ανάρτησαν υλικό που παρουσίαζε στους συμμετέχοντες το σχολείο τους και την πόλη τους για να γίνει η πρώτη εξοικείωση και να 'σπάσει ο πάγος'. Στη συνέχεια, επέλεξαν διαφορετικά συνεργατικά εργαλεία για να μοιραστούν τα στοιχεία των παρουσιάσεων που δημιούργησαν (padlets, PPTs, videos, zeemaps for school location), δημιουργώντας έτσι κλίμα συνεργασίας και οικειότητας ανάμεσά τους.

Χωρισμός σε ομάδες

Οι δραστηριότητες σχεδιάστηκαν από κοινού από τους συντονιστές εκπαιδευτικούς έτσι ώστε να υλοποιηθούν δια της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου. Δεδομένου ότι το ομαδοσυνεργατικό κίνημα θεωρεί ότι μάθηση δεν σημαίνει απλώς απόκτηση πληροφοριών, αλλά μία συνεχή διαδικασία επίλυσης εσωτερικών γνωστικών συγκρούσεων (Ματσαγγούρας, 2000) οι όποιες γνώσεις κατακτήθηκαν μέσω όχι μόνο της αλληλεπίδρασης των διασχολικών μαθητικών ομάδων αλλά και της δημιουργίας κοινών διακρατικών ομάδων. Οι ομάδες είχαν κοινούς στόχους και ρόλους ως προς όλες τις δραστηριότητες που ακολούθησαν (τα googledocs χρησιμοποιήθηκαν ως web 2.0 tool για τη δημιουργία ομάδων).

Δημιουργία Λογοτύπων ανά ομάδα

Δημιουργήθηκαν διασχολικές ομάδες που επέλεξαν ένα όνομα (nickname) η καθεμιά και δημιούργησαν κάρτα έμβλημα με το δικό τους λογότυπο για να είναι αναγνωρίσιμες από τους εταίρους. Στο σχολείο μας 5 τέτοιες ομάδες δημιουργήθηκαν ως εξής:

α) Third Power β) Fluffy Unicorns γ) United Girls δ) The Kappa Power



Εικόνα 1: Διασχολικές ομάδες

Ορισμός αντικειμένων και λέξεων ‘Out of the box’

Εξοικείωση με το θέμα, καταγισμός ιδεών. Κάθε χώρα προετοίμασε το κουτί τους (αγαπημένα αντικείμενα ή παιχνίδια των παιδικών χρόνων). Κάθε ομάδα έπρεπε να επιλέξει μερικά από τα περιεχόμενα του κουτιού (συγκεκριμένα 3 στοιχεία) ως «πρώτη ύλη» τους. Στη συνέχεια κάθε ομάδα επέλεξε τρεις "υποχρεωτικές λέξεις" για να χρησιμοποιηθούν σε κάθε ιστορία.

Αλυσίδα ιστοριών- ‘Story Chains - Out of the Box’

Χρησιμοποιώντας ένα κοινό σε χρήση για όλους googledoc καταγράφηκαν όλες οι ομάδες, με τα ονόματα τους και τα αντικείμενα και τις λέξεις που επέλεξαν (https://docs.google.com/spreadsheets/d/1w9Bx9b1SZPLFWO_9bzyvI9bJGfaZXP4_6bRjwmhSyr/edit#gid=63434700). Δημιουργήθηκε έτσι ένας πίνακας που όριζε τον τρόπο συνεργασίας των διασχολικών ομάδων (Storychain). Από αριστερά προς τα δεξιά στην εικόνα που ακολουθεί φαίνεται η χώρα του kickstarter (της ομάδας που αποφάσισε για τους χαρακτήρες της ιστορίας και τις 3 λέξεις που υποχρεωτικά έπρεπε να περιλαμβάνει), τα ψευδώνυμα των ομάδων, οι χαρακτήρες και οι λέξεις. Στα δεξιά φαίνεται η χώρα του story writer και οι αντίστοιχες ομάδες με τα ψευδώνυμα τους. Οι ομάδες έπρεπε να ακολουθήσουν το πλάνο για να ξεκινήσουν να γράφουν τις ιστορίες τους.

Story Chains Out of the Box

2016 / 2017

TEAM ROSTER

Kickstarters' Country	Group Nickname	Characters	Compulsory words	Story Writers' Country	Group Nickname
PT	The Unbeatables	Spanish monster, tiger, pink girl	Hut, soil, potato	GR	Third Power
PT	The Shiny Stars	small boy, wolf, pig	eggs, swimming pool, Mars	IT	Huskies in the Universe
PT	Action Heroes	Action Man 1 and 2; Goofy	pencilst; oomilyr, ramp	CR	League of Legends
PT	The Fighters	pig, duck, green-haired boy	rissoltz; party; rucksack	SP	Dimensions
PT	Fnaif	Mr Pumpkin; Blue boy; witch	pizza; night; jumpscaer	GR	Fluffy Unicorns
PT	The Six Musketeers	prince; pig; seagull	salact; mobile phone; home	IT	The legendary group
PT	The Milka Chocolates	zebra; monster, red-haired girl	Nutella; playstation; graffiti	SP	The Doritos
PT	Five Kings & Queens	princess; pig; bear	crown; music; pyjamas	IT	The bright stars
GR	Third Power	twitty; silvester; tom	heroes; food; friends	IT	four people in the space
GR	Fluffy Unicorns	pink dragon, purple bull, wolf	pizza; rainbow; ariel	SP	Los Gumerindos
GR	The Artists	pink butterfly; short witch; smily lizard	mountain; pig; piano	PT	The Unbeatables
GR	United Girls	pirate girl, green snowman, magic shoe	button, hope, magic	PT	The Fighters
GR	DuQuKappa	blue gorilla, jerry, F1 driver	souvlak; david, chair	CR	MineCraft Builders
IT	Huskies in the Universe	frog - elephant-dinosaur	forest-carrot-holiday	GR	DuQuKappa
IT	The legendary group	teddy bear-little man-clown	dark house-wood-honor	PT	The Six Musketeers
IT	The bright stars	lion- puppy- mini elephant	tree - mountain - football	SP	The Magic
IT	Four people in the space	Donald Duck- she elf- old lion	grassland-cheese-bag	PT	Five Kings and Queens
IT	The best	crocodile- cat and dog - chief	friendship-hello-tomorrow	SP	Apple Pens
IT	Nature friends protection	dog- Pinochio- big teddy bear	red- stick- jungle	PT	The Action Heroes
CR	League of Legends	Sponge Bob, princess, LEGO robot	sea, burgers, hero	PT	The Milka Chocolates
CR	MineCraft Builders	Lightning McQueen, Talking book, Winnie Pooh race, crash, hospital		GR	United girls
SP	Dimensions	red-haired girl, Malias (policeman); monkey	rubber; bike; burger	IT	The best
SP	The Doritos	giraffe; blue boy; bear	beach; window; potato	IT	Nature friends protection
SP	The Magic	cat; Pepa pig; blonde girl	river; castle; pizza	GR	The Artists
SP	Los Gumerindos	huge spider; doctor; snowman	mad; destruction; watch	PT	Fnaif
SP	Apple Pens	elk; rabbit; cow	bag; toy; apple	PT	The Shiny Stars

Εικόνα 2: Story Chains

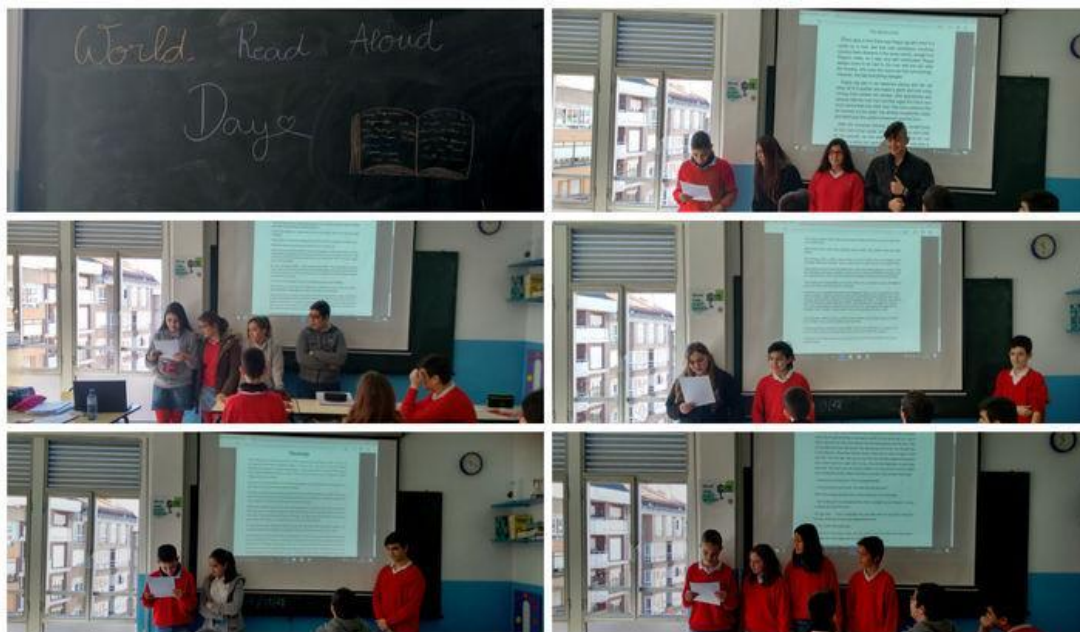
Συγγραφή ιστοριών

Οι μαθητές στις ομάδες τους καθοδηγούμενοι από τους εκπαιδευτικούς και αξιοποιώντας τα σχετικά links (Story Telling: <http://www.englishlanguage.org.nz/topic-worksheets> Story Writing: <http://obwe.weebly.com/story-writing-helpers.html>) στο μάθημα των αγγλικών έγραψαν ιστορίες σύμφωνα με τις οδηγίες του έργου.



Εικόνα 3: Οδηγίες για τη συγγραφή

Οι ιστορίες όλων των ομάδων συγκεντρώθηκαν και ανταλλάχθηκαν στα συνεργαζόμενα σχολεία. Αξιοποιήθηκαν για τον εορτασμό της Παγκόσμιας Ημέρας Ανάγνωσης (World Read Aloud Day) στις 16 Φεβρουαρίου, όπου και διαβάστηκαν ενώπιον των μαθητών των συμμετεχόντων σχολείων και η δράση διαδόθηκε και στις ευρύτερες εκπαιδευτικές κοινότητες.



Εικόνα 4: Παγκόσμια ημέρα ανάγνωσης

Μετατροπή των ιστοριών σε βίντεο

Στην τελική φάση του έργου οι διασχολικές ομάδες έπρεπε να μετατρέψουν τις ιστορίες που έγραψαν οι εταίροι τους για αυτές σε βιντεάκια με τον τρόπο και τα εργαλεία που οι ίδιες θα επέλεγαν. (π. χ. Ομάδα Α': Επιλογή λέξεων και αντικειμένων- Ομάδα Β': Συγγραφή

ιστορίας- Ομάδα Α': Μετατροπή της ιστορίας σε βίντεο). Η καθοδήγηση ακολούθησε τα εξής στάδια:

α) Δημιουργία ενός storyboard για την κάθε ιστορία. Οι μαθητές μνήθηκαν στην τέχνη της ψηφιακής αφήγησης καταρχήν με την κατανόηση του όρου 'Storyboard' και στη συνέχεια στην εφαρμογή του στις ιστορίες. Εδώ είναι μερικές από τις δραστηριότητες που έγιναν στα σχολεία για να προετοιμάσουν τους μαθητές για τη δημιουργία ιστοριών:

- 1) Διαλέξεις και εργαστήρια
- 2) Μαθήματα βίντεο
- 3) Ανταλλαγή ιδεών και πρακτικών.

β) Συγκέντρωση και δημιουργία ψηφιακών μέσων (φωτογραφίες, βίντεο, ήχο κ.λπ.). Οι μαθητές αφού διδάχτηκαν πώς να αναλύσουν τις ιστορίες τους σε σκηνές, αποφάσισαν στη συνέχεια τα ψηφιακά μέσα ή εργαλεία που θα χρησιμοποιούσαν για τη δραματοποίηση τους (<https://www.template.net/business/storyboard-templates/movie-storyboard-template/>, <http://www.the-flying-Animator.com/what-is-a-storyboard.html>).

γ) Χρήση των μέσων και δημιουργία ενός τελικού προϊόντος Στο μάθημα των καλλιτεχνικών κάποιες ομάδες μετέτρεψαν τις σκηνές σε εικόνες για να τις αξιοποιήσουν στη συνέχεια ψηφιακά και να τις μετατρέψουν σε βίντεο.

Κάποιες άλλες ομάδες δημιούργησαν Cartoons και αποτύπωσαν την ιστορία τους

[http://www.toondoo.com/cartoon/10115361?utm_campaign=Faculty+Focus&utm_source=hs_email&utm_medium=email&utm_content=40011289&_hsenc=p2ANqtzPHEsmk21rrrMYODeG8IKfoo8hcYHRE47AhYyr9qjPipdMXYFykYY5pw3PO7eG3jTyPTu65LOQn tfKBnIxvAtAZbA&_hsmi=40011289, <http://www.pixton.com>).

Τελικά 26 βιντεάκια δημιουργήθηκαν συνολικά από τις μαθητικές ομάδες (https://www.youtube.com/playlist?list=PLW0M1egO7H34nUPyf6qHlxGJKxspeX_7h&disable_polymer=true, <https://padlet.com/teachermarisafox/1kwsbcx0g80o>)

Διάδοση /διάχυση των αποτελεσμάτων

Οι διαδικασίες διάδοσης των προϊόντων του έργου ήταν ενσωματωμένες στη ροή των δραστηριοτήτων και ακολουθούσαν τη διεξαγωγή τους. Τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν για αυτό το σκοπό ήταν τα ακόλουθα:

α) οι ιστοσελίδες των σχολείων, οι ιστοσελίδες των Διευθύνσεων εκπαίδευσης (<http://4gym-prevez.pre.sch.gr/autosch/joomla15/>, <http://dide.pre.sch.gr>)

β) ο τοπικός και ο περιφερειακός τύπος και το τοπικό ραδιόφωνο (<http://prevezabest.blogspot.gr/2017/05/4-2016-17.html>, <http://www.prismaradio.gr/parousiase-ta-programmata-ke-tis-drasis-tou-to-4o-gimnasio-prevezas-foto/>, <http://www.epirusworld.gr/2017/06/4-2016-17.html>,

γ) κοινωνικά δίκτυα (<https://www.pinterest.com/marisarocho98/etwinning-project-out-of-the-box/>, <https://twitter.com/MaestraI/status/870717209823158274>)

δ) Προβολή και παρουσίαση στο ευρύτερο κοινό στο 2ο Φεστιβάλ Βίντεο και Φωτογραφίας (23/06 έως 02/07) - <http://www.epirusworld.gr/2017/07/4-2.html> -

ε) Προβολή –παρουσίαση στην Διημερίδα ξενόγλωσσης εκπαίδευσης & έκθεση ξενόγλωσσου βιβλίου & εποπτικού υλικού PALSO B.E.24&25 Αυγούστου 2017.

Αξιολόγηση –Αποτίμηση Αποτελεσμάτων

Η αξιολόγηση ήταν μια ενσωματωμένη διαδικασία στις δραστηριότητες του έργου και είχε δύο μορφές: αξιολόγηση της διαδικασίας συμμετοχής των μαθητών από τους εκπαιδευτικούς συντονιστές με τήρηση ατομικού φακέλου παρακολούθησης των εργασιών και φακέλου επίδοσης στις ομάδες και αξιολόγηση των ίδιων των συμμετεχόντων μαθητών ως προς την επίδοσή τους και την επίτευξη των επιδιωκόμενων στόχων. Τα κριτήρια της ατομικής διακρίνονται (α) σε κριτήρια κατάρκτησης γνώσεων και ανάπτυξης στάσεων, ικανοτήτων και αξιών και (β) σε κριτήρια συμβολής στο κλίμα συλλογικότητας και στο προϊόν της συλλογικής εργασίας. Στα κριτήρια της ατομικής συμβολής στο κλίμα συλλογικότητας και στο προϊόν της συλλογικής εργασίας συμπεριλαμβάνονται η ενεργός και ουσιαστική συμμετοχή στις συζητήσεις μέσα στην τάξη, το ενδιαφέρον και η ενεργός και δημιουργική συμμετοχή στο ομαδικό έργο, η προσφορά βοήθειας και θετικής ενθάρρυνσης

στα μέλη της ομάδας Ήταν επίσης διττή: α) διαμορφωτική, καθορίζοντας την πορεία των εργασιών και βασισμένη στην ανατροφοδότηση από τις εμπλεκόμενες μαθητικές ομάδες και τους εκπαιδευτικούς και β) τελική, αποτιμώντας το βαθμό επίτευξης των αρχικών στόχων του προγράμματος.

Οι συγκεκριμένοι τρόποι που η αξιολόγηση επιχειρήθηκε για το έργο ήταν:

α) τα Forum συζητήσεων του twinspace, και η κλειστή ομάδα στο Facebook χρησίμευσαν ως χώρος ανταλλαγής απόψεων και ανατροφοδότησης για την πορεία των δραστηριοτήτων-διαμορφωτική αξιολόγηση-

β) ψηφιακοί πίνακες (padlets) όπου οι μαθητές έγραψαν σχόλια, όσον αφορά στην εμπειρία τους από το έργο και ευχές αποχαιρετισμού- τελική αξιολόγηση-

γ) 2 ερωτηματολόγια που σχεδιάστηκαν από τους συντονιστές εκπαιδευτικούς. Ένα κατά τη διάρκεια του έργου για να λειτουργήσει ως μέσον ανατροφοδότησης ή αναπροσαρμογής των αρχικών στόχων-

[[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScnlPWTkNMHG8GFnAg2JlXBn3VZK9OvTfzB4aMVQjYXtKWonQ/viewform?usp=sf_link- και ένα στο τέλος για τις ανάγκες της τελικής αξιολόγησης-<https://www.surveymonkey.com/r/CY5H59B>.-Και τα δύο αναρτήθηκαν στο twinspace του έργου. Βάσει των καταγραφών των μαθητών έγινε η αποτίμηση από τους εκπαιδευτικούς σχετικά με την επίτευξη των στόχων και πιθανές προτάσεις βελτίωσης για επόμενες συνεργασίες.

Συμπεράσματα-καταληκτικές επισημάνσεις

Το έργο 'Out of the box' έδωσε την δυνατότητα σε μαθητές και εκπαιδευτικούς να εμπλακούν σε μία διαδικτυακή, συνεργατική και δημιουργική διαδικασία μάθησης με πολλά οφέλη για τους ίδιους, τους συμμαθητές τους, και την ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα. Οι μαθητές υλοποιώντας τις δραστηριότητες στην Αγγλική γλώσσα ανέπτυξαν τις ικανότητες τους και στα τέσσερα είδη των δεξιοτήτων εκμάθησης της ως ξένη γλώσσα: Κατανόηση γραπτού λόγου, κατανόηση προφορικού λόγου, παραγωγή προφορικού λόγου, παραγωγή γραπτού λόγου(Reading, Listening, Speaking and Writing). Ενώ παράλληλα συνδύασαν τις γλωσσικές με ψηφιακές και εικαστικές δεξιότητες.

Επιπλέον, η συνεργασία, η διάδραση και η ανταλλαγή απόψεων με τους συνομηλικούς τους από διαφορετικό πολιτιστικό υπόβαθρο-με τη χρήση των συνεργατικών εργαλείων web 2.0 tools που αξιοποιήθηκαν για το έργο-τους βοήθησε να αναπτύξουν πνεύμα συνεργασίας, πρωτοβουλίας, κριτικής σκέψης αλλά και συνέπειας και υπευθυνότητας, αφού έπρεπε να τηρήσουν χρονοδιαγράμματα υλοποίησης των δραστηριοτήτων που όφειλαν να φέρουν σε πέρας. Πολλά από τα πράγματα που οι μαθητές έπρεπε να παρουσιάζουν στο προφορικό ή γραπτό λόγο ήταν εγγενώς συνδεδεμένα με το αναλυτικό πρόγραμμα: μιλώντας για τον εαυτό τους, περιγράφοντας την ομάδα τους, γράφοντας μια ιστορία, διαβάζοντας τις ιστορίες των συνομηλικών και τελικά μετατρέποντας τις σε ψηφιακές δικές τους δημιουργίες. Έτσι, το σχέδιο αυτό τόνωσε τη δημιουργικότητα και την αυτοπεποίθηση,τη βελτίωση των δεξιοτήτων των μαθητών στα αγγλικά. Ακόμη βελτιωμένες δεξιότητες στη δημιουργική γραφή που αποτυπώθηκε στις ιστορίες ενθάρρυνε την επίλυση προβλημάτων, την κριτική σκέψη και τη συνεργασία, την περιέργεια, την αυτενέργεια, την πρωτοβουλία και την ευελιξία τους. Τέλος η δυνατότητα να εκφραστούν καλλιτεχνικά μέσω της εικαστικής απεικόνισης των ιστοριών έδωσε τη δυνατότητα και στους πιο αδύναμους 'ακαδημαϊκά' μαθητές να πρωταγωνιστήσουν στις ομάδες τους.

Το Etwinning τους έδωσε αυτή τη δυνατότητα, αφού έμαθαν να κινούνται αυτόνομα στην πλατφόρμα του Twinspace, να δημιουργούν το προφίλ τους, να αναρτούν και να επεξεργάζονται εικόνες μέσω των εργαλείων, να κάνουν εγγραφή και να συμμετέχουν στα ενσωματωμένα στο twinspace websites, να επικοινωνούν με τους εταίρους τους μέσω του forum και του chat, να γράφουν σε padlets και να διαμορφώνουν τη σελίδα τους ως pupil administrators. Τέλος, συνειδητοποίησαν την αναγκαιότητα προσοχής στην άντληση πληροφοριών από το Διαδίκτυο και ενημερώθηκαν για τους περιορισμούς λόγω πνευματικών δικαιωμάτων. Σημειωτέον, ότι πριν αρχίσει το πρόγραμμα, οι γνώσεις χρήσης υπολογιστών της πλειονότητας των μαθητών περιοριζόταν μόνο στη χρήση του facebook και στοιχειώδους

γραφής στο word, μετά το τέλος του έργου έμαθαν σχετικά με τη χρήση των κοινωνικών δικτύων και για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Συνολικά, τα πιο επιτυχημένα αποτελέσματα του προγράμματος απορρέουν από τη γλωσσική και παιδαγωγική του αξία καθώς και τη δυνατότητα που δόθηκε στους μαθητές να διευρύνουν τους πνευματικούς τους ορίζοντες, και να προσεγγίσουν τη μάθηση, «δραπετεύοντας» από τα στενά όρια της τάξης συνεργαζόμενοι δημιουργικά με τους εταίρους τους, κάνοντας χρήση νέων τεχνολογιών. Η αύξηση αυτοεκτίμησης επετεύχθη στο πλαίσιο μιας κοινότητας μάθησης, καθώς τα μέλη της εργάστηκαν με κοινό στόχο και συμφωνημένους ρόλους. Αυτό συνέβαλε στην ανάπτυξη αισθήματος κοινής ευθύνης, αλληλοϋποστήριξης και καλλιέργειας ενός φιλικού κλίματος που ενθάρρυνε τη μάθηση. Ένα τέτοιο πλαίσιο ευνοεί την κοινωνικοποίηση των ατόμων και μπορεί να έχει ιδιαίτερα ευεργετικές επιδράσεις στα μέλη εκείνα που για διάφορους λόγους (π.χ. μειωμένη αυτοεκτίμηση) διστάζουν να εκφράσουν τις απόψεις τους. Τα επιπλέον κίνητρα μάθησης απορρέουν από την ανάγκη των ατόμων να δρουν σε κοινωνικές ομάδες και η ανάπτυξη δεξιοτήτων σχετίζονται με την οργάνωση και την εργασία στο πλαίσιο ομάδων (Goodsell, et al, 1992· Dillenbourg, 1999).

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Ματσαγγούρας, Η. (2000). Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία: «Γιατί», «Πώς», «Πότε» και «για Ποιους». *Διήμερο Επιστημονικό Συμπόσιο: "Η εφαρμογή της ομαδοκεντρικής διδασκαλίας-Τάσεις και εφαρμογές.*

Ξωχέλλης, Π. (2006). *Ο εκπαιδευτικός στο σύγχρονο κόσμο.* Αθήνα: Τυπωθήτω- Γιώργος Δαρδάνος.

Σγουροπούλου, Κ.& Κουτουμάνος, Α. (2001). Η Επικοινωνία Μέσω Υπολογιστή για την Υποστήριξη των Κοινοτήτων Μάθησης. Εισήγηση στο *1ο συνέδριο για την Ανοικτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση.*

Χαραλάμπους, Ν. (2000). *Συνεργατική μάθηση: από τη θεωρία στην πράξη.* Λευκωσία: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου.

Ayers, R. (2017). *Digital Storytelling for the Language Learning Classroom.* Retrieved from <http://www.emergingedtech.com/2017/04/digital-storytelling-for-the-language-learning-classroom/>

Blumenfeld, P., Soloway, E., Marx, R, Krajcik, J., Guzdial, M.&Palincsar,A.(1991). [Motivating Project-Based Learning](#): Sustaining the Doing Supporting the Learning. *EDUCATIONAL PSYCHOLOGIST*, 26 (3&4), 369-398.

Castañeda, M. E. (2013). Digital Storytelling in the Foreign Language Classroom. *CALICO Journal*, 30(1), p-p 44-62. As retrieved on the 15th of September, 2017 from <https://journals.equinoxpub.com/index.php/CALICO/article/viewFile/22910/18931>

Cator, K. (2010). "How Do You Define 21st-Century Learning?" Education Week Teacher Professional Development Sourcebook:.. Editorial Projects in Education. As retrieved on the 10th of September, 2017 from <http://www.edweek.org/tsb/articles/2010/10/12/01panel.h04.html>

Goodsell, A. S.,. Maher, M. R, Tinto, V., Leigh Smith, B., & MacGregor, J. (1992). *Collaborative Learning: a sourcebook for Higher Education.* Washington, USA: National Center on Postsecondary Teaching, Learning, and Assessment (NCTLA).

Dillenbourg, P. (1999). What do you mean by collaborative learning? In P., Dillenbourg, (Ed.), *Collaborative-learning: Cognitive and Computational Approaches*, (pp.1-19). Oxford: Elsevier.

Normann, A. (2011). *Digital storytelling in second language learning.* Master's thesis in didactics for English and foreign languages: Norwegian University of Science and Technology Faculty of Social Sciences and Technology Management Programme for Teacher Education.

Vega, (2012). *Project-Based Learning Research Review.* Edutopia. Ανακτήθηκε στις 15 Σεπτεμβρίου 2017 από <http://www.edutopia.org/pbl-research-learning-outcomes>

Προγραμματίζω και Μαθαίνω Παίζοντας με το Σύστημα Εκπαιδευτικής Ρομποτικής Bee-Bot

Γλέζου Κατερίνα¹

¹ PhD, MSc, MEd Εκπαιδευτικός ΠΕ 19/ΠΕ 04, Α΄ Αρσάκειο Λύκειο Ψυχικού
ΕΥΥ Παιδαγωγική Ομάδα eTwinning
kglezou@di.uoa.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αντικείμενο της εργασίας αποτελεί η παρουσίαση του συστήματος εκπαιδευτικής ρομποτικής Bee-Bot και της ανάδειξης παραδειγμάτων αξιοποίησής του στη διδακτική πράξη. Περιγράφονται τα ρομπότ Bee-Bot, τα χαρακτηριστικά, οι λειτουργίες και οι δυνατότητές τους, καθώς και διδακτικές παρεμβάσεις αξιοποίησής τους, οι οποίες έχουν εφαρμοστεί σε πραγματικές συνθήκες σε μαθητές προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας. Στο πλαίσιο του Απογευματινού Ομίλου Ρομποτικής Bee-Bot, μαθητές/τριες των Αρσακείων Σχολείων Ψυχικού και Εκάλης, και συγκεκριμένα του Νηπιαγωγείου και της Α΄ και Β΄ τάξης των Δημοτικών Σχολείων είχαν την ευκαιρία να εξοικειωθούν με τα ρομπότ Bee-Bot, να συνεργαστούν, να αναπτύξουν επικοινωνιακές και συνεργατικές δεξιότητες, να κατανοήσουν βασικές έννοιες προγραμματισμού και να αποκτήσουν προγραμματιστικές δεξιότητες ρομποτικών διατάξεων.

Η μελέτη αποσκοπεί στην ανάπτυξη διαλόγου και συνεργασίας ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς Προσχολικής και Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, καθώς και νέους ερευνητές στο πεδίο των ΤΠΕ, οι οποίοι θα επιθυμούσαν μελλοντικά να αξιοποιήσουν ή αξιοποιούν ήδη το σύστημα εκπαιδευτικής ρομποτικής Bee-Bot στη διδακτική – μαθησιακή διαδικασία με απώτερο στόχο την προώθηση της ρομποτικής και της αποτελεσματικής ένταξης και ενσωμάτωσής της στη σχολική τάξη.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Ρομποτική, Bee-Bot, Σύστημα εκπαιδευτικής ρομποτικής

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Από τα τέλη της δεκαετίας του 1960 με πρωτεργάτη τον Seymour Papert, πρωτοπόρο της τεχνητής νοημοσύνης, πατέρα της γλώσσας προγραμματισμού Logo και της χελώνας εδάφους, η εκπαιδευτική ρομποτική συνεχίζει να αναπτύσσεται με γοργούς ρυθμούς κατασκευάζοντας διαρκώς νέες ρομποτικές διατάξεις και συστήματα για όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες με έμφαση στην προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση.

Στο Σχήμα 1 παρουσιάζονται μορφές επιδαπέδιων ρομπότ: Χελώνα εδάφους/Seymour Papert (δεκαετία '60) και σύγχρονα ρομπότ (2017).



Χελώνα εδάφους - Floor Turtle
Seymour Papert (late 60's)



Bee-Bot, Pro-bot, Ozobot, Ino-Bot,
Edison, Sphero, Ollie (2017)

Σχήμα 1: Επιδαπέδια ρομπότ: Χελώνα εδάφους/Seymour Papert (δεκαετία '60) (αριστερή εικόνα) και σύγχρονα ρομπότ (2017) (δεξιά εικόνα)

Η εκπαιδευτική ρομποτική και η προσέγγιση STEAM (Science - Technology - Engineering - Art - Mathematics: Φυσικές Επιστήμες - Τεχνολογία - Μηχανική - Τέχνη - Μαθηματικά) εντάσσεται και ενσωματώνεται ολοένα και περισσότερο στη σύγχρονη σχολική τάξη τόσο στη διεθνή όσο και στην ελληνική εκπαιδευτική πραγματικότητα. Η ρομποτική αναδεικνύεται ως ένα σημαντικό εργαλείο στην υπηρεσία της διδακτικής-μαθησιακής διαδικασίας, παρέχοντας τη δυνατότητα εφαρμογής κατασκευαστικών εποικοδομιστικών διδακτικών πρακτικών με θετικά μαθησιακά αποτελέσματα σε επίπεδο γνώσεων, στάσεων και δεξιοτήτων και την ενεργή οικοδόμηση νοήματος από τους μαθητές.

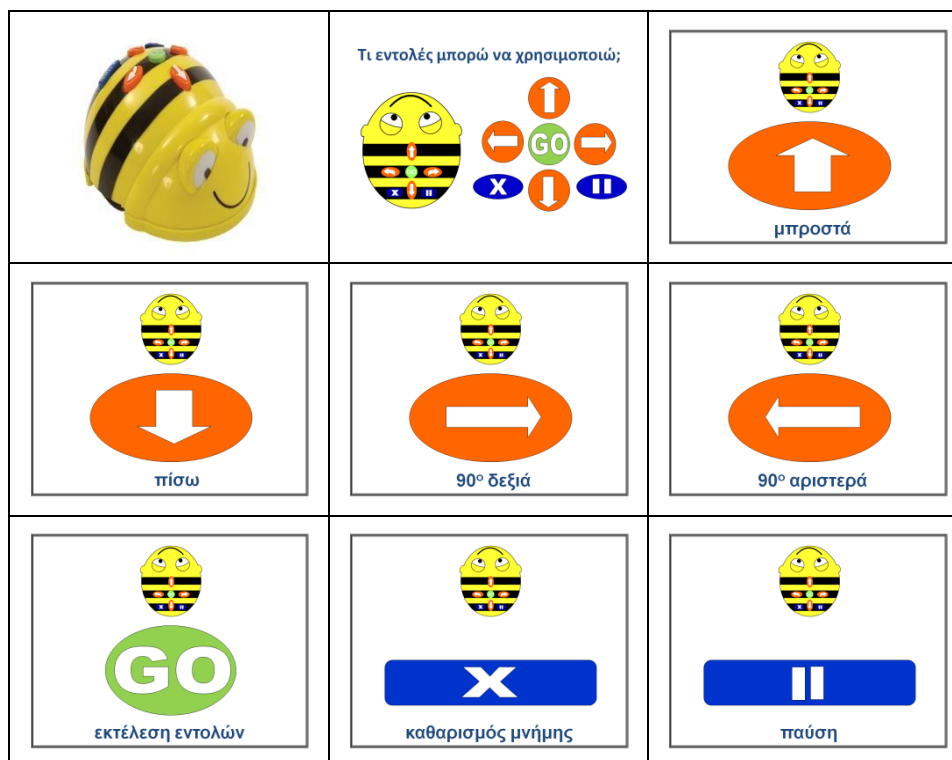
Σύγχρονες έρευνες (Μισιρλή, 2016; Komis & Misirli, 2011; 2012; Misirli & Komis, 2012; Koppelke, 2011) εστιάζουν στο σύστημα εκπαιδευτικής ρομποτικής Bee-Bot και αναδεικνύουν την προστιθέμενη αξία διδακτικών παρεμβάσεων αξιοποίησής του σε μαθητές νηπιαγωγείου και πρώτων τάξεων δημοτικού.

ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗΣ BEE-BOT

Το Bee-Bot (ή BeeBot), "η έξυπνη μέλισσα", είναι ένα προγραμματιζόμενο ρομπότ daπέδου, ειδικά κατασκευασμένο για την εισαγωγή στην εκπαιδευτική ρομποτική για μαθητές προσχολικής αγωγής και των πρώτων τάξεων δημοτικής εκπαίδευσης. Το όνομά του προέρχεται ως σύνθεση δύο συνδετικών: Bee από την αγγλική λέξη που σημαίνει μέλισσα και Bot από τη λέξη robot.

Με τον απλό και φιλικό προς το παιδί σχεδιασμό του, το Bee-Bot αποτελεί ένα καλό σημείο εκκίνησης για τη διδασκαλία του ελέγχου, της κατεύθυνσης (προσανατολισμού) και της γλώσσας προγραμματισμού για τα μικρά παιδιά. Αποτελεί ένα δυνατό εργαλείο για τα πρώτα στάδια εκμάθησης προγραμματισμού: α) Τι είναι ο αλγόριθμος; και β) Πώς δημιουργείται και εκτελείται ένα απλό πρόγραμμα;

Ο προγραμματισμός του Bee-Bot γίνεται με πλήκτρα που βρίσκονται επάνω του (On-board) και μπορεί να προγραμματιστεί ώστε να κινείται στο χώρο προχωρώντας μπροστά, πίσω, στρίβοντας αριστερά και δεξιά 90°, όπως κινείται η "χελώνα" της γλώσσας προγραμματισμού Logo στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Κινείται με βήμα 15 εκατοστών και στρέφεται (αριστερά ή δεξιά) κατά 90° με ακρίβεια. Στο Σχήμα 2 παρουσιάζεται το Bee-Bot και οι εντολές - πλήκτρα.



Σχήμα 2: Το Bee-Bot και οι διαθέσιμες εντολές-πλήκτρα

Το Bee-Bot μπορεί να κινείται σε λείες επίπεδες και ελαφρά επικλινείς επιφάνειες διαφόρων υλικών όπως: χαρτί, μουσαμά, τσιμέντο, πλακάκι, ξύλο, πλαστικό, χαλί.

Μέσα από μια ποικιλία σεναρίων και δραστηριοτήτων ως πλαίσιο αποστολών-προκλήσεων, οι μαθητές μαθαίνουν να συνεργάζονται και να προγραμματίζουν τη διαδρομή του Bee-Bot για να εκπληρώσουν με επιτυχία την αποστολή και να επιλύσουν το πρόβλημα που θέτει ο εκπαιδευτικός ή ένας μαθητής ή ομάδα μαθητών.

Προκειμένου να εντάξουν οι εκπαιδευτικοί τα Bee-Bot στη διδακτική πράξη, δημιουργούν σενάρια ως πλαίσια δραστηριοτήτων ανάλογα με το/α αντικείμενο/α που θέλουν να διδάξουν/διαπραγματευτούν. Ένα πλαίσιο δραστηριοτήτων κατασκευάζεται πολύ απλά από ένα κομμάτι χαρτί ή χαρτόνι ή μουσαμά όπου σχεδιάζονται τετράγωνα κελιά επιφάνειας διαστάσεων 15εκ x 15εκ.

Οι μαθητές μπορούν να ζωγραφίσουν μαζί με τον εκπαιδευτικό την επιφάνεια ανάλογα με την δραστηριότητα (πχ αν διδάσκονται μαθηματικά τότε μπορούν να ζωγραφίσουν στα κελιά αριθμούς ή αριθμητικές πράξεις, αν διδάσκονται το αλφάβητο μπορούν να ζωγραφίσουν τα γράμματα). Αφού το πλαίσιο δραστηριοτήτων ετοιμαστεί, οι μαθητές προγραμματίζουν το ρομπότ κατάλληλα σύμφωνα με τις προκλήσεις που τίθενται.

Ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του Bee-Bot αποτελούν τα παρακάτω:

- Στιβαρή κατασκευή και μικρό σε μέγεθος.
- Ευκρινή κουμπιά (πλήκτρα εντολών).
- Επιβεβαιώνει την εκτέλεση των εντολών με χαρακτηριστικό ήχο και αναβοσβήνοντας τα «μάτια» του.
- Εύκολος προγραμματισμός.
- Μνήμη για να προγραμματιστεί ακολουθία μέχρι και 40 βημάτων-εντολών.
- Εμπλέκει τους μαθητές σε ευρεία ποικιλία διαθεματικών σεναρίων και δραστηριοτήτων, όπως:
 - Αναγνώριση γραμμάτων, αλφαβήτου.
 - Αναγνώριση αριθμών και ακολουθίας αριθμών.
 - Σχήματα, χρώματα, μέγεθος και θέση.
 - Εικονικό ταξίδι στο χάρτη πχ Ελλάδας – Ευρώπης.

Το Bee-Bot θεωρείται κατάλληλο ως εργαλείο για την ανάπτυξη υπολογιστικής σκέψης και δεξιοτήτων:

- Εισαγωγή στην ακολουθία εντολών και τον έλεγχο διάταξης.
- Ανάπτυξη λεξιλογίου αναφορικά με θέση και προσανατολισμό.
- Κατανόηση αλγορίθμων.
- Δομή ακολουθίας, επανάληψης.
- Ανάπτυξη λογικής επιχειρηματολογίας, εικασιών, πρόβλεψης της συμπεριφοράς απλών προγραμμάτων.
- Σχεδιασμός, δημιουργία, αποσφαλμάτωση προγραμμάτων.
- Ανίχνευση και διόρθωση σφαλμάτων σε προγράμματα.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων λεπτής κινητικότητας.

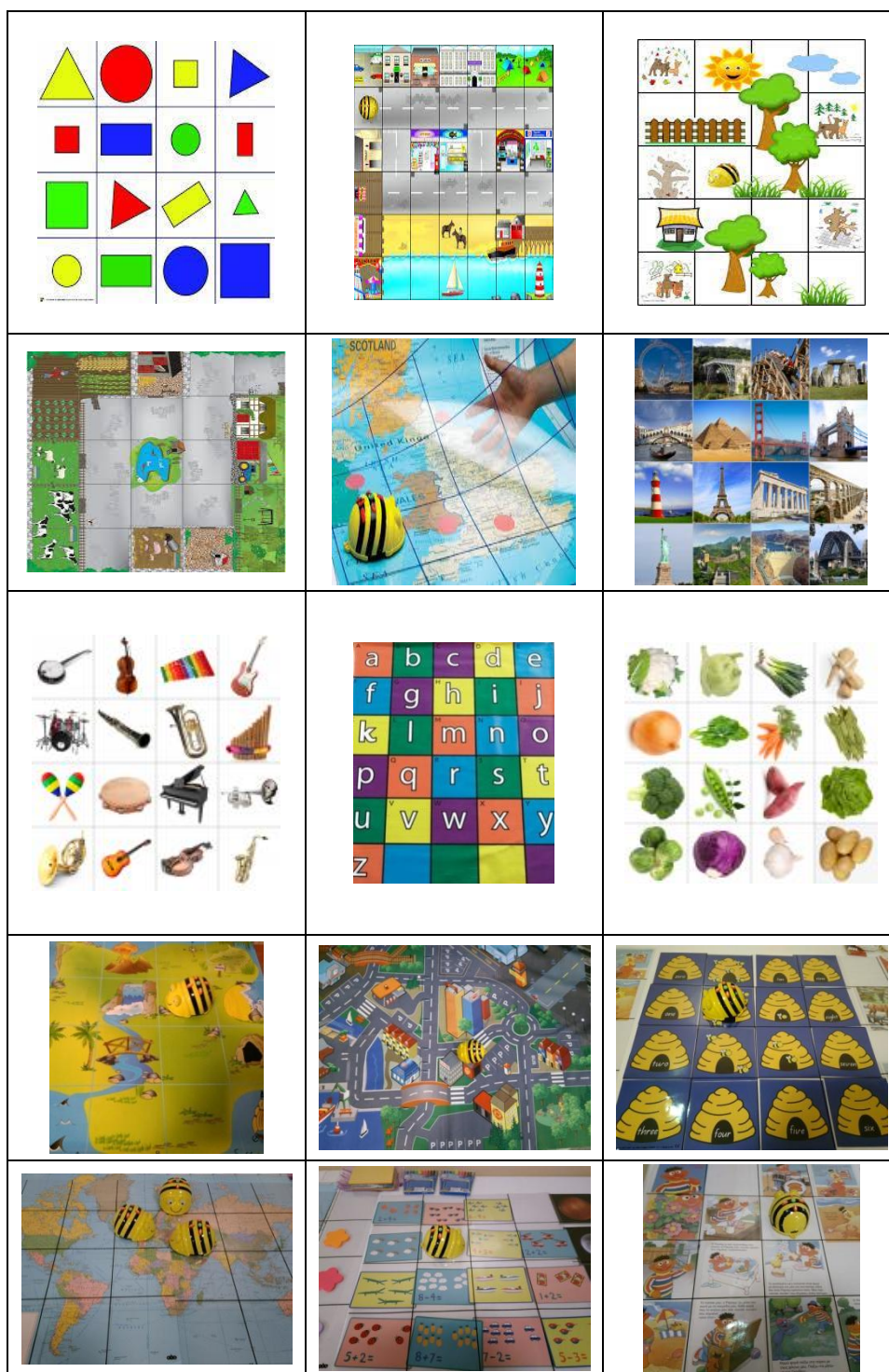
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Οι μαθητές/τριες εισάγονται στον προγραμματισμό του Bee-Bot μέσω δραστηριοτήτων παιχνιδιού χαρακτήρα εστιάζοντας στη βηματική ανάλυση και επίλυση προβλημάτων. Με αφόρμηση ένα βιωματικό παιχνίδι ρόλων (λογική της “γεωμετρίας της χελώνας”) μυσούνται σταδιακά στην ανάλυση προβλήματος, στη βηματική εκτέλεση εντολών, στον έλεγχο και τεχνικές διόρθωσης εντολών. Ένας/μία εθελοντής/τρια μαθητής/τρια παίζει το ρόλο της χελώνας εδάφους (ρομπότ) και ένας/μία άλλος/η μαθητής/τρια ή ομάδα μαθητών παίζει το ρόλο του/της προγραμματιστή/στριας. Ο/η προγραμματιστής/στρια, δίνει βηματικές οδηγίες-εντολές (μπροστά, δεξιά, αριστερά, πίσω) στον/στην εθελοντή/ντρια προκειμένου να τον/την κατευθύνει κατάλληλα για να μεταβεί από ένα σημείο σε άλλο ή να κινηθεί στην περιφέρεια σχημάτων (πχ τετράγωνο, ορθογώνιο).

Ο μαθητής εργάζεται σε ατομικό ή ομαδικό επίπεδο ολοκληρώνοντας τρεις συγκεκριμένες φάσεις: Α) Θέτω στόχο-πρόκληση. Β) Δουλεύω τον αλγόριθμο. Γ) Προγραμματίζω το Bee-Bot.

Μέσω σειράς ακολουθιακών προκλήσεων αύξουσας δυσκολίας, ο μαθητής αναπτύσσει δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και κριτικής σκέψης καθώς μαθαίνει να:

- Οδηγεί το Bee-Bot σε αυξανόμενης πολυπλοκότητας διαδρομές.
- Κατανοεί σταδιακά: έλεγχο, προγραμματισμό, πρόβλεψη, χαρτογράφηση της διαδικασίας και αυτοαξιολόγηση.
- Προσεγγίζει την έννοια του αλγορίθμου ως ακολουθίας συγκεκριμένων εντολών για την επίλυση προβλήματος.
- Αντιλαμβάνεται τον προγραμματισμό ως διαδικασία ορισμού αλγορίθμων και εκτέλεσης προγραμμάτων.



Σχήμα 3: Ενδεικτικά πλαίσια δραστηριοτήτων αξιοποίησης του Bee-Bot

Πλαίσιο δραστηριοτήτων

Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει και να αξιοποιήσει κατάλληλες πίστεις ως πλαίσια διαθεματικών δραστηριοτήτων καθώς και μικρόκοσμοις, λογισμικά ως υποστηρικτικό υλικό. Ο/η εκπαιδευτικός της τάξης θα πρέπει να αποφασίζει για το πλαίσιο, την στοχοθεσία και την πορεία των δραστηριοτήτων καθώς και τη βέλτιστη κατανομή ωρών στα διάφορα γνωστικά αντικείμενα λαμβάνοντας υπόψη το γνωστικό υπόβαθρο, τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητες των μαθητών/τριών του.

Στο Σχήμα 3 παρουσιάζονται ενδεικτικά πλαίσια δραστηριοτήτων αξιοποίησης του Bee-Bot, όπως: α) αναγνώριση σχημάτων, χρωμάτων, μεγέθους και θέσης, β) οδήγηση στην πόλη, γ) αφήγηση ιστορίας, δ) γνωριμία με το αγρόκτημα, ε) ταξίδι στο χάρτη, ζ) γνωριμία με μνημεία-αξιοθέατα χωρών, η) γνωριμία με τα μουσικά όργανα, θ) γνωριμία με τα γράμματα του αγγλικού αλφαβήτου, ι) γνωριμία με τα λαχανικά, κ) κυνήγι του θησαυρού των πειρατών, λ) οδήγηση σε χαλί με αναπαράσταση πόλης, μ) αντιστοίχιση αριθμών-αντικειμένων, ν) συνάντηση ρομπότ στο χάρτη, ξ) αριθμητικές πράξεις, ο) αφήγηση εικονογραφημένου παραμυθιού-ιστορίας.

Οι προτεινόμενες δραστηριότητες είναι ενδεικτικές και ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τις αναπροσαρμόσει αλλά και να τις εμπλουτίσει αξιοποιώντας και την αστείρευτη κατάθεση ιδεών από τους ίδιους τους μαθητές για δημιουργία νέων πλαισίων σεναρίων-δραστηριοτήτων με προσωπικό χαρακτήρα και νόημα. Το διαφανές πλέγμα ως πίστα για το Bee-Bot είναι μια διάφανη, τετράγωνη, πλαστική επιφάνεια, τύπου σκακίερας, χωρισμένη σε 4*4 τετράγωνα (τετράγωνα με μήκος πλευράς 15 εκατοστά ίσο με το βήμα του Bee-Bot) η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί πάνω σε οποιαδήποτε επιφάνεια (πχ. χάρτη, αφίσα, χαλί κτλ) ως βάση δημιουργίας νέων πλαισίων σεναρίων-δραστηριοτήτων. Το διαφανές πλέγμα ως βάση-πλαίσιο δραστηριοτήτων αποτελεί μια οικονομική λύση και δίνει απεριόριστες δυνατότητες δημιουργίας νέων πλαισίων σεναρίων-δραστηριοτήτων με αξιοποίηση καρτών, χαρτών, εικόνων, ζωγραφιών, σκίτσων με μόνο όριο το όριο της φαντασίας μας.

Οι δραστηριότητες οδήγησης του Bee-Bot σε πραγματικό χώρο και χρόνο μπορούν να συνοδευτούν/εμπλουτιστούν με υπολογιστικές δραστηριότητες εικονικής πραγματικότητας στην οθόνη του υπολογιστή με την αξιοποίηση κατάλληλα σχεδιασμένων μικρόκοσμων, εξομοιωτών, ψηφιακών παιχνιδιών και άλλων υπολογιστικών εφαρμογών με στόχο την περαιτέρω εξοικείωση/εμβάθυνση των μαθητών/τριών στο σχεδιασμό και στη μοντελοποίηση λύσεων. Η μετάβαση/εναλλαγή από τα απτά αντικείμενα σε εικονικά αντικείμενα στην οθόνη του υπολογιστή φέρει ιδιαίτερη προστιθέμενη αξία και συνήθως γίνεται αποδεκτή από τους/τις μαθητές/τριες με ενθουσιασμό.

Ως ενδεικτικά παραδείγματα αναφέρονται οι παρακάτω εφαρμογές για υπολογιστικές δραστηριότητες εικονικής πραγματικότητας στην οθόνη του υπολογιστή:

- Bee-Bot / Η προγραμματιζόμενη μελισσούλα στο Scratch

Εκπαιδευτική εφαρμογή διερεύνησης - προσομοίωσης του συστήματος εκπαιδευτικής ρομποτικής Bee-Bot στο διαδικτυακό προγραμματιστικό περιβάλλον Scratch. Οι μαθητές/τριες εξοικειώνονται με τον βηματικό προγραμματισμό δίνοντας ακολουθία εντολών μετακίνησης και στροφής, προκειμένου να ολοκληρώσουν επιτυχώς το παιχνίδι καθοδήγησης της μέλισσας-ρομπότ στο λουλούδι-στόχο διασχίζοντας το προτεινόμενο μονοπάτι. Οι μαθητές/τριες, ολοκληρώνοντας τη λύση ενός μονοπατιού, μεταβαίνουν σε επόμενο επίπεδο σταδιακά αυξανόμενης δυσκολίας, αξιοποιώντας τη νεοαποκτηθείσα εμπειρία και αναστοχαζόμενοι, αναγνωρίζουν την πορεία εξέλιξης του παιχνιδιού και την πρόδοό τους.

Παρέχεται ελεύθερη πρόσβαση στη διεύθυνση:

<https://scratch.mit.edu/projects/34765070/>

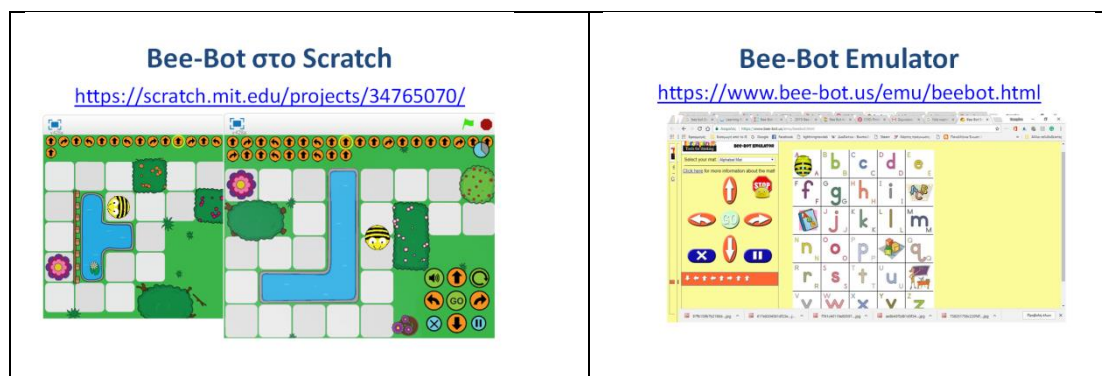
- Bee-Bot Emulator

Εφαρμογή εξομοίωσης του συστήματος εκπαιδευτικής ρομποτικής Bee-Bot. Οι μαθητές/τριες επιλέγουν την πίστα κίνησης του Bee-Bot και εξοικειώνονται με τον βηματικό προγραμματισμό δίνοντας διαδοχικές εντολές μετακίνησης και στροφής, προκειμένου να ολοκληρώσουν επιτυχώς το παιχνίδι καθοδήγησης της μέλισσας-ρομπότ στο στόχο διασχίζοντας το προτεινόμενο μονοπάτι.

Παρέχεται ελεύθερη πρόσβαση στη διεύθυνση:

<https://www.bee-bot.us/emu/Bee-Bot.html>

Στο Σχήμα 4 παρουσιάζονται ενδεικτικά στιγμιότυπα των προαναφερόμενων εφαρμογών: Bee-Bot στο Scratch (αριστερά) και β) Bee-Bot Emulator (δεξιά).



Σχήμα 4: Bee-Bot στο Scratch (αριστερά) και β) Bee-Bot Emulator (δεξιά)

Προσδοκώμενα αποτελέσματα αναφορικά με προγραμματιστικές δεξιότητες

Τα προσδοκώμενα αποτελέσματα από την αξιοποίηση του Bee-Bot στη διδακτική - μαθησιακή διαδικασία αναφορικά με δεξιότητες προγραμματισμού περιγράφονται παρακάτω.

Μετά το πέρας των μαθημάτων, ο/η μαθητής/τρια θα είναι ικανός/ή

- να περιγράφει με φυσική γλώσσα τα βήματα απλών αλγορίθμων που καλείται να υλοποιήσει,
- να προβλέπει τη συμπεριφορά απλών αλγορίθμων,
- να αναλύει ένα πρόβλημα σε απλά βήματα,
- να διατυπώνει απλές εντολές με καθορισμένο τρόπο,
- να ορίζει ενέργειες που πρέπει να εκτελεστούν για να επιτευχθούν επιθυμητά γεγονότα,
- να ελέγχει την ορθότητα αλγορίθμων και να τους εκσφαλματώνει,
- να εξηγεί ότι τα προγράμματα εκτελούνται ακολουθώντας ακριβείς και σαφείς οδηγίες.

Ενδιαφέροντες σύνδεσμοι

Οι ενδιαφερόμενοι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναζητήσουν πλούσιο συνοδευτικό εκπαιδευτικό υλικό στο διαδίκτυο για το Bee-Bot, όπως βίντεο, δραστηριότητες, κάρτες, φύλλα εργασίας. Ενδεικτικοί σύνδεσμοι αναφέρονται παρακάτω:

- <https://www.youtube.com/watch?v=1XxKHHdNEA4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=za6wH150fJU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=p4EPfC04URk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=9KNfgmD-PVM>
- https://www.youtube.com/watch?v=A-jwX7YFefI&list=PLe0pihP_galmjpPjEsJ8Q1kGq_nBOcjh&index=6
- <https://www.youtube.com/watch?v=yTUYiLPIEp8>
- <http://www.bee-bot.us/>
- <http://www.tts-group.co.uk/shops/tts/Catalogue/Bee-Bot-and-Accessories/f0ce8f97-d949-4700-a374-7bc2d5c5b9f4>
- <http://www.tts-group.co.uk/shops/tts/Products/PD1723538/>
- <http://s2800994.edublogs.org/>
- <http://clc2.uniservity.com/GroupWorkspaces.asp?GroupId=20116516&WorkspaceId=1445739>
- <http://www.primarytreasurechest.com/bee-bot-resources/bee-bot-mats.html>
- <http://www.focuseducational.com/product/bee-bot-lesson-activities-2/96>
- <http://parkfield.typepad.com/parkfield/2012/11/year-1-and-2-ict-programming.html>
- <https://drive.google.com/folderview?id=0B9Jn0NoC7tcWbi1uM3NrX2ExTk&usp=sharing>

ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΙΝΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗΣ BEE-BOT

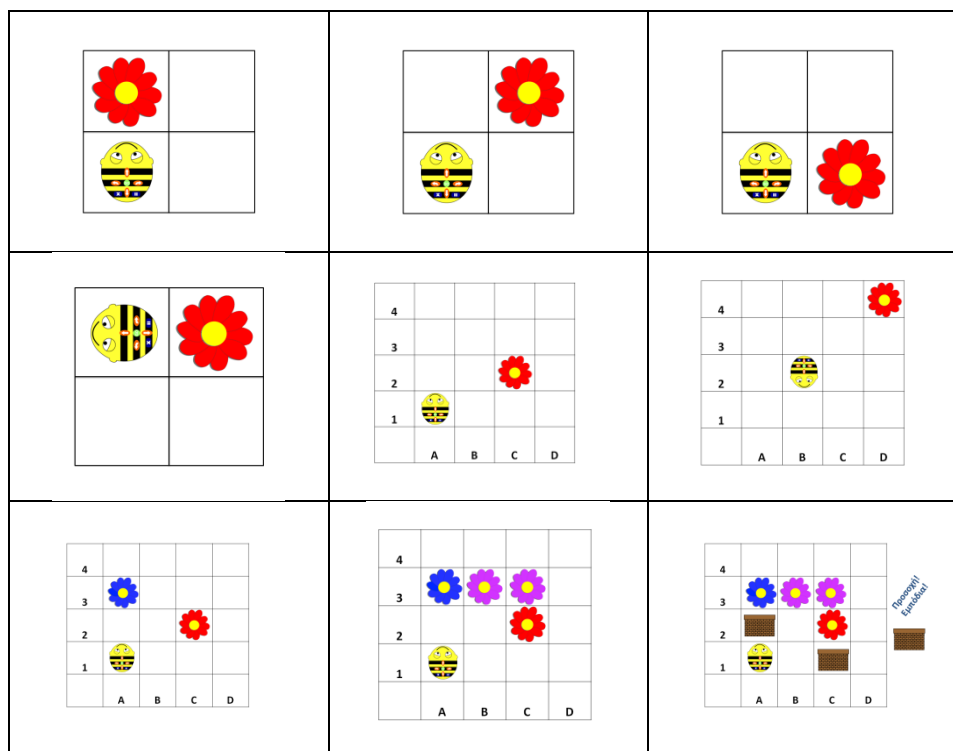
Ο Απογευματινός Όμιλος Ρομποτικής Bee-Bot λειτούργησε για πρώτη φορά το σχολικό έτος 2014-2015 για μικτές ομάδες μαθητών/τριών του Νηπιαγωγείου και των Α' και Β' τάξεων των Αρσακείων Δημοτικών Σχολείων Ψυχικού και Εκάλης, από αρχές Οκτώβρη, κάθε Δευτέρα 15:00-16:30.

Στο πλαίσιο των μαθημάτων οι μαθητές/τριες είχαν την ευκαιρία να συνεργαστούν, να εμπλακούν σε πληθώρα διαθεματικών δραστηριοτήτων, να πειραματιστούν και να προγραμματίσουν τα ρομπότ Bee-Bot.

Αρχικά, οι μαθητές/τριες συμμετείχαν με ενθουσιασμό στο παιχνίδι εθελοντή/τριας χελώνας, κατά το οποίο ακολουθεί οδηγίες προκειμένου να προχωρήσει σε συγκεκριμένη διαδρομή, αξιοποιώντας τα επιδαπέδια πλακάκια ορθογωνίου σχήματος και αναπτύσσοντας κιναισθητικές δεξιότητες, δεξιότητες προσανατολισμού, εκτίμησης αποστάσεων, διατύπωσης και εκτέλεσης σαφών οδηγιών.

Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων συμμετείχαν ενεργά, πειραματίστηκαν, επικοινωνήσαν, αναζήτησαν και διαχειρίστηκαν πληροφορίες, προβληματίστηκαν, έθεσαν ερωτήματα, εφάρμοσαν ερευνητική διαδικασία (παρατήρηση, διατύπωση υποθέσεων, έλεγχος υποθέσεων, δόρθωση/επιβεβαίωση υποθέσεων, συμπεράσματα), δημιούργησαν, έλεγξαν και αποσφαλμάτωσαν προγράμματα, συνεργάστηκαν, έμαθαν παίζοντας.

Στο Σχήμα 5 εμφανίζονται χαρακτηριστικές προκλήσεις - προβλήματα αύξουσας δυσκολίας στο πλαίσιο δραστηριοτήτων οδήγησης του Bee-Bot. Σε ένα πρώτο επίπεδο διακρίνουμε πλαίσιο δραστηριοτήτων αξιοποιώντας πλέγμα 2*2 με ένα αντικείμενο στόχο, όπου σταδιακά απαιτούνται περισσότερες εντολές κίνησης και στροφής. Προχωράμε σε πλαίσιο δραστηριοτήτων αξιοποιώντας πλέγμα 4*4 πρώτα με ένα αντικείμενο στόχο, συνεχίζουμε προσθέτοντας περισσότερα αντικείμενα-στόχους, και εμπλουτίζουμε με αντικείμενα εμπόδια, τα οποία λειτουργούν περιοριστικά στις απαιτούμενες εντολές για τον αλγόριθμο. Προτρέπουμε τους μαθητές να αναζητούν εναλλακτικές λύσεις του προβλήματος προσεγγίζοντας τον βέλτιστο αλγόριθμο με τον μικρότερο αριθμό εντολών.



Σχήμα 5: Ενδεικτικές προκλήσεις-προβλήματα στο πλαίσιο δραστηριοτήτων οδήγησης του Bee-Bot

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζονται το σύστημα εκπαιδευτικής ρομποτικής Bee-Bot καθώς και αυθεντικά παραδείγματα αξιοποίησης αυτού σε πραγματικές συνθήκες στο πλαίσιο απογευματινού ομίλου Ρομποτικής που οργανώθηκε για πρώτη φορά το σχολικό έτος 2014-2015 στα Αρσάκεια Σχολεία Ψυχικού και Εκάλης.

Οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να μάθουν παίζοντας, να συνεργαστούν, να εξοικειωθούν με το σύστημα εκπαιδευτικής ρομποτικής Bee-Bot, να αποκτήσουν δεξιότητες

προγραμματισμού ρομποτικών διατάξεων και να αναπτύξουν επικοινωνιακές και συνεργατικές δεξιότητες.

Η διδακτική πορεία οφείλει να αξιοποιεί τον ενθουσιασμό, την έμφυτη περιέργεια και την αυτενέργεια των μαθητών και να δίνει έμφαση στην προαγωγή των κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων των παιδιών. Ο συνδυασμός θεωρίας και πράξης στην κατεύθυνση διαμόρφωσης ανοικτής δημιουργικής διδακτικής - μαθησιακής διαδικασίας οδηγεί σε βέλτιστα αποτελέσματα ώστε οι μαθητές/τριες να ενθαρρύνονται και να υποστηρίζονται να συμμετέχουν ενεργά, να συνεργάζονται όμορφα μεταξύ τους, να αναπτύσσουν πρωτοβουλίες, να ανακαλύπτουν τη νέα γνώση, να αναπτύσσουν την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και λήψης αποφάσεων, να εκφράζονται ελεύθερα και να δημιουργούν.

Η αξιοποίηση του συστήματος εκπαιδευτικής ρομποτικής Bee-Bot στο πλαίσιο της προσχολικής και πρωτοσχολικής εκπαίδευσης μπορεί να συμβάλει ουσιαστικά στην αναβάθμιση της διδακτικής – μαθησιακής διαδικασίας, τη διάδοση της σύγχρονης εκπαιδευτικής μεθόδου STEAM (Science - Technology - Engineering - Art - Mathematics: Φυσικές Επιστήμες - Τεχνολογία - Μηχανική - Τέχνη - Μαθηματικά) και την ουσιαστική ένταξη και ενσωμάτωση της Ρομποτικής στη διδακτική πράξη με θετικά μαθησιακά αποτελέσματα σε επίπεδο γνώσεων, στάσεων και δεξιοτήτων των μαθητών.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Μισιρλή, Α. (2016). Εξέλιξη των γνωστικών αναπαραστάσεων των παιδιών προσχολικής ηλικίας για τα προγραμματιζόμενα ρομπότ. Στο Τ. Α. Mikropoulos, Ν. Papachristos, Α. Tsiara, Ρ. Chalki (eds.), *Proceedings of the 10th Pan-Hellenic and International Conference "ICT in Education"*, Ioannina: HAICTE. 23-25 September 2016. ISSN 2529-0916, ISBN 978-960-88359-8-6, 695-704. Ανακτήθηκε στις 20/09/2017 από τη διεύθυνση <http://www.etpe.gr/custom/pdf/etpe2445.pdf>

Komis, V. & Misirli A., (2011). Robotique pédagogique et concepts préliminaires de la programmation à l'école maternelle : une étude de cas basée sur le jouet programmable Bee-Bot. Georges-Louis Baron, Eric Bruillard, Vassilis Komis. *Sciences et technologies de l'information et de la communication en milieu éducatif : Analyse de pratiques et enjeux didactiques.*, Oct 2011, Patras, Grèce. Athènes: New Technologies Éditions, pp.271-281, 2011, <ISBN : 978-960-6759-75-8>.<edutice-00676143>. Ανακτήθηκε στις 18/09/2017 από τη διεύθυνση <https://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00676143/document>

Komis, V., Misirli A. (2012). L'usage des jouets programmables à l'école maternelle : concevoir et utiliser des scénarios pédagogiques de robotique éducative. *Revue Scholé*, vol. 17, no. 1, pp. 143-154. Ανακτήθηκε στις 17/09/2017 από τη διεύθυνση https://espe.univ-amu.fr/sites/espe.univ-amu.fr/files/article/skhole_2012_vol_17_.pdf

Kopelke K. (2011). *Making your classroom buzz with Bee-Bots: Ideas and Activities for the Early Phase*, ICT Learning Innovation Centre. Ανακτήθηκε στις 19/09/2017 από τη διεύθυνση http://elresources.skola.edu.mt/wp-content/uploads/2010/06/doc_669_2468_Bee-BotguideA4v2.pdf

Misirli, A., & Komis, V. (2012). *Jeux programmables de type Logo à l'école maternelle*. Ανακτήθηκε στις 19/09/2017 από τη διεύθυνση <http://www.adjectif.net/spip/spip.php?article140&lang=fr>.

Εκπαίδευση Παιδιών-Προσφύγων: Γνώσεις και Αντιλήψεις Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Μητροπούλου Φωτεινή¹, Σγούρα Αγγελική², Μάνεσης Νικόλαος³

¹Κοινωνική Λειτουργός ΠΕ 30, Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης Δυτικής Ελλάδας, MSc. Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, foteini_mitropoulou@hotmail.com

²Κοινωνική Λειτουργός, aggelikisgou@yahoo.gr

³Σχολικός Σύμβουλος ΠΕ 70, Δρ. Πανεπιστημίου Πατρών, nmanesis@otenet.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα έρευνα μελετά τις γνώσεις και αντιλήψεις των εκπαιδευτικών σχολικών μονάδων Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης της Αχαΐας στα οποία φοίτησαν παιδιά-πρόσφυγες το 2016-2017, σχετικά με τη νομοθεσία και την εκπαίδευσή τους. Διεξήγαμε ποσοτική έρευνα με εργαλείο συλλογής δεδομένων το ερωτηματολόγιο που αποτελείτο από ερωτήσεις κλειστού και ανοικτού τύπου, το οποίο βασίστηκε σε προηγούμενες έρευνες από τη διεθνή και ελληνική βιβλιογραφία, σε δείγμα 120 εκπαιδευτικών που εργάζονταν στα σχολεία αυτά. Τα ευρήματα καταδεικνύουν ότι οι εκπαιδευτικοί έχουν ελλιπή επιμόρφωση στη διαπολιτισμική εκπαίδευση και περιορισμένες γνώσεις σχετικά με το νομικό πλαίσιο της εκπαίδευσης των παιδιών-προσφύγων, ενώ αντιμετωπίζουν δυσκολίες στη διαχείριση του γλωσσικού και πολιτισμικού κεφαλαίου που φέρουν οι μαθητές/μαθήτριες στη σχολική τάξη, παρόλη την πολύχρονη ύπαρξη δίγλωσσων μαθητών/μαθητριών στο ελληνικό σχολείο. Ακόμα, περισσότεροι από τους μισούς δεν έχουν εμπειρία στην εκπαίδευση των παιδιών-προσφύγων. Τα συμπεράσματα, σε συνάρτηση με τον αυξανόμενο αριθμό των παιδιών-προσφύγων που εισέρχονται στην ελληνική εκπαίδευση σήμερα, αναδεικνύουν την ανάγκη διερεύνησης του συγκεκριμένου ερευνητικού πεδίου ώστε το εκπαιδευτικό σύστημα να ανταποκριθεί με τρόπο ουσιαστικό και παιδαγωγικά ώριμο στις ανάγκες όλων των παιδιών.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Παιδιά-πρόσφυγες, εκπαιδευτικοί, διαπολιτισμική εκπαίδευση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η μετανάστευση αποτελεί ένα πολυδιάστατο φαινόμενο το οποίο χαρακτηρίζεται από οικονομικές, κοινωνικές, πολιτισμικές και άλλες μεταβολές. Εκτιμάται ότι περίπου 190 εκατομμύρια άνθρωποι παγκοσμίως ζουν εκτός της χώρας καταγωγής τους (Πανταζής, 2015:118).

Ως μετανάστευση ορίζεται η μετακίνηση πληθυσμού από περιοχή σε περιοχή και έξω από τα όρια μίας χώρας. Έχει χαρακτήρα μόνιμης ή προσωρινής εγκατάστασης και τα άτομα ενδέχεται να μετακινηθούν παράτυπα ή διαθέτοντας τα απαραίτητα νομιμοποιητικά έγγραφα (Παναγίδης & Χατζησωτηρίου, 2014:154 Τσακηρίδη, 2012:127).

Αν και η Ελλάδα μέχρι τη δεκαετία του 1980 καταγράφεται ως χώρα αποστολής μεταναστών προς τις Η.Π.Α., την Αυστραλία και τις αναπτυσσόμενες ευρωπαϊκές χώρες εξαιτίας των αναγκών των χωρών αυτών σε εργατικό δυναμικό (Τραμουντάνης, 2011:1· Κοτζαμάνης κ.ά., 2005:309), στο σύγχρονο μεταναστευτικό φαινόμενο γεωγραφικές και άλλες ιδιαιτερότητες την μετέτρεψαν σε χώρα διέλευσης ή/και υποδοχής προσφύγων (Γεωργαράκης, 2009:36).

Για την Ευρώπη, το 2015, αναμφισβήτητα θα αποτελεί ιστορικά τη χρονιά της μεγαλύτερης «προσφυγικής κρίσης» μετά το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2017:6· Watkins & Zyck, 2014:2). Περισσότεροι από ένα εκατομμύριο άνθρωποι, μεταξύ αυτών, 100.000 παιδιά, εισήλθαν στην Ευρωπαϊκή Ένωση (Ε.Ε.) ύστερα από γεωπολιτικές ανακατατάξεις, πολεμικές συγκρούσεις, κατάρρευση καθεστώτων και ακραία φτώχεια, σε αναζήτηση προστασίας και ασφάλειας, καθώς οι διώξεις και η βία λόγω

κοινωνικών, φυλετικών, θρησκευτικών και πολιτικών πεποιθήσεων ενισχύουν τις προσφυγικές ροές προς τις ευρωπαϊκές χώρες. Η Ελλάδα λόγω της γεωπολιτικής της τοποθεσίας αποτελεί μία από τις κύριες πύλες διέλευσης της συντριπτικής πλειοψηφίας των πληθυσμών αυτών (Παναγίδης & Χατζησωτηρίου, 2014:154).

Στο πεδίο του δικαίου παραμένει δύσκολη, αλλά απαραίτητη, η διάκριση των ατόμων που εισέρχονται σε ευρωπαϊκό έδαφος ανάμεσα σε πρόσφυγες και μετανάστες ώστε άτομα και οικογένειες που φέρουν την προσφυγική ιδιότητα να λάβουν την ανάλογη προστασία. Οι παράγοντες μετανάστευσης είναι αυτοί που καθορίζουν το αντίστοιχο νομικό πλαίσιο που θα περιβάλλει τους μετακινούμενους πληθυσμούς. Να τονιστεί, βεβαίως, σε αυτό το σημείο ότι η όξυνση του προσφυγικού φαινομένου και η κινητοποίηση της Ευρώπης για την προστασία των προσφύγων δεν αναιρεί το ενδιαφέρον για τους μετανάστες που βρίσκονται χρόνια στην χώρα.

Αναλυτικότερα, η Σύμβαση της Γενεύης του 1951 περί Νομικής Καταστάσεως των Προσφύγων ορίζει το «*βάσιμο φόβο δίωξης*» ως κριτήριο διαφοροποίησης ανάμεσα σε «*μετανάστες*» και «*πρόσφυγες*». Ο σαφής προσδιορισμός σηματοδοτεί και την υπαγωγή τους στα ειδικά διεθνή και εθνικά νομικά πλαίσια (Κοτζαμάνης κ.ά., 2005:309). Σύμφωνα με τη Σύμβαση, η οποία συμπληρώνεται από το Πρωτόκολλο του 1967 για το καθεστώς των Προσφύγων, ως «*πρόσφυγας*» ορίζεται το άτομο το οποίο διώκεται για θρησκευτικούς, για πολιτικούς (πολιτικές πεποιθήσεις ή συμμετοχή σε κοινωνική ή πολιτική ομάδα), εθνοτικούς ή/και φυλετικούς λόγους (εθνοκαθάρσεις, γενοκτονίες, ομαδικές διώξεις εθνικών μειονοτήτων) (Κόντης, 2005:18-19).

Βάσει των τελευταίων στοιχείων του Συντονιστικού Οργάνου Διαχείρισης της Προσφυγικής Κρίσης, στις 11.04.2017 ο συνολικός αριθμός των προσφύγων στην Ελλάδα ανήλθε στις 62.257. Από 40 κέντρα φιλοξενίας σε όλη τη χώρα με 36.890 πρόσφυγες, προέκυψε πως οι ανήλικοι (κάτω των 18 ετών) αποτελούσαν το 37% του συνολικού πληθυσμού (13.677 ανήλικοι πρόσφυγες) και πιο συγκεκριμένα πως τα παιδιά ηλικίας 4 - 15 ετών, στα οποία απευθύνεται η υποχρεωτική εκπαίδευση, ήταν περίπου 8.000 - 8.500 (Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων, 2017:25).¹

Οι κύριοι λόγοι για τους οποίους οι ανήλικοι φεύγουν από τη χώρα τους είναι παρόμοιοι με αυτούς των ενηλίκων. Επιπρόσθετοι λόγοι φυγής των παιδιών από τις εστίες τους αποτελούν η διάλυση της οικογένειας λόγω θανάτου ή φυγής των γονέων, η εκμετάλλευση του παιδιού, η οικογενειακή βία ή ο κίνδυνος βίαιης στρατολόγηση (UNICEF, 2017:6· Δημητροπούλου & Παπαγεωργίου (2008:17).

Τα παιδιά συνιστούν μια διπλά ευάλωτη κατηγορία (ανηλικότητα και προσφυγιά) και αντιμετωπίζουν διπλές δυσχέρειες που επιβαρύνουν τη ψυχική υγεία και τη διαδικασία ωρίμανσης και ενηλικίωσης τους (Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, 2016:27· Πανταζής, 2015:119), ενώ τα δίκτυα διακίνησης («*smugglers*») εκμεταλλεύονται την ευάλωτοτητα των ατόμων (Χατζηνικολάου, 2015:132).

Η Διαπολιτισμική Εκπαίδευση

Στην εκπαίδευση, η διαπολιτισμικότητα συνιστά έναν τύπο αγωγής με στόχο την αρμονική ένταξη των παιδιών με πολιτισμικές και γλωσσικές ιδιαιτερότητες στο εκπαιδευτικό σύστημα. Αναλυτικότερα, οι Grant, Sleeter και Anderson (Κοντογιάννη, 2008:100· Νικολάου, 2009:221), ορίζουν τη διαπολιτισμική εκπαίδευση ως «*την εκπαίδευση που αναμορφώνει το επίσημο σχολικό πρόγραμμα και προσαρμόζει τον τρόπο διδασκαλίας στις ιδιαίτερες μαθησιακές εμπειρίες και συνήθειες των ομάδων, των οποίων η κουλτούρα δεν λαμβάνεται υπόψη από το διδακτικό υποστηρικτικό υλικό, ώστε αυτό να αντανακλά τις συνεισφορές και τις προσδοκίες τους*». Η συμπερίληψη ή συνεκπαίδευση, λοιπόν, όλων των παιδιών στο ίδιο σχολικό πλαίσιο αποτελεί βασική πρακτική προώθησης της αλληλεπίδρασης

¹ Το παραπάνω ποσοστό επιβεβαιώνουν και τα στοιχεία της Ύπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες, αναφέροντας ότι το 37% των εισερχόμενων προσφύγων, από τον Ιανουάριο έως τον Αύγουστο του 2016 ήταν ανήλικοι (UNHCR, 2016:1).

και αποφυγής της γκετοποίησης των παιδιών-προσφύγων που συχνά προκύπτει, όταν η εκπαίδευσή τους γίνεται σε ξεχωριστές σχολικές τάξεις (Κεσίδου, 2008:31).

Στο ελληνικό σχολείο ως γλώσσα διδασκαλίας ορίζεται η ελληνική, αλλά προβλέπεται και η διδασκαλία άλλης γλώσσας όταν το απαιτούν οι γλωσσικές ανάγκες των μαθητών/μαθητριών (άρθρο 21, παρ. 9, Ν/ 4251/2014). Μάλιστα, ο Τσιτσελίκης (2016:1) τονίζει την ανάγκη θεσμικής ρύθμισης «στην οποία θα αναφέρεται και η διδασκαλία "σε άλλη γλώσσα" και όχι μόνο "της άλλης γλώσσας"». Παρόλο αυτά, η μη επαρκής κατανόηση και χρήση της ελληνικής γλώσσας από τα παιδιά πρόσφυγες αποτελεί βασικό εμπόδιο για τη σχολική και την κοινωνική τους πορεία (Μπίκος, 2008:95).² Ύστερα από την προσφυγική κρίση του 2015 στον εκπαιδευτικό χώρο αναδείχθηκε μία πρόκληση. Καθήκον του εκπαιδευτικού συστήματος, πλέον, αποτελεί η ανάγκη υιοθέτησης ενός ολοκληρωμένου διαπολιτισμικού προσανατολισμού, που θα βοηθήσει του/τις μαθητές/μαθήτριες να αντιληφθούν τη διαφορετικότητα που χαρακτηρίζει το ανθρώπινο γένος, την πολυμορφία των τρόπων ζωής, την πολυπλοκότητα των παγκόσμιων φαινομένων, την επίδραση των εθνών στο σημερινό κόσμο και να δημιουργήσει τις προϋποθέσεις ώστε όλοι οι άνθρωποι να δρουν με βάση το συλλογικό συμφέρον και τον αμοιβαίο σεβασμό (Ιωαννίδου, 2015:94).

Ο ρόλος των εκπαιδευτικών

Ο ρόλος της εκπαίδευσης στη νέα πολυπολιτισμική πραγματικότητα είναι βαρύνων, καθώς αποτελεί έναν από τους βασικότερους μηχανισμούς διαμόρφωσης των στάσεων, των αξιών και της συμπεριφοράς του ατόμου (Παλαιολόγου & Ευαγγέλλου 2003:13· Καγκά, 2001:37-38).

Οι εκπαιδευτικοί καλούνται να προετοιμάσουν τους/τις μαθητές/μαθήτριες να αναπτύξουν ικανότητες οργάνωσης της κοινωνικής και εκπαιδευτικής τους αλληλεπίδρασης με πνεύμα συνεργασίας, αλληλοσεβασμού, κατανόησης και αποδοχής της διαφορετικότητας (Γκόβαρης, 2005:11). Οφείλουν να αναπτύσσουν ένα μη προκατειλημμένο μορφωτικό περιβάλλον, το οποίο θα συμβάλλει στην κατανόηση και εκτίμηση των διαφόρων πολιτισμών και κουλτουρών (Κοιλιάρη, 2005:96). Ως βασικοί μοχλοί της εκπαιδευτικής διαδικασίας οφείλουν να είναι ικανοί/ικανές να χειριστούν τη γλωσσική και πολιτισμική πολυμορφία ως μία δυναμική πηγή μάθησης, συνδιαμορφώνοντας τη σχολική πραγματικότητα και συμβάλλοντας στην προώθηση των εκπαιδευτικών αλλαγών και στην αποτελεσματικότητα της παιδαγωγικής διαδικασίας.

Η ευαισθητοποίησή τους σε πολυπολιτισμικά ζητήματα και η επιμόρφωσή τους σε θέματα διαπολιτισμικής εκπαίδευσης και ετερότητας αποτελούν σημαντικούς παράγοντες για την εκπαίδευση των παιδιών-προσφύγων και την απελευθέρωση όλου του μαθητικού συνόλου από τα πολιτισμικά τους σύνορα. Ωστόσο, η επισκόπηση ερευνών στην Ελλάδα, αναδεικνύει πως οι εκπαιδευτικοί δεν έχουν διαπολιτισμική επάρκεια ή διαπολιτισμική ετοιμότητα και αντιμετωπίζουν σοβαρές δυσκολίες στον τρόπο διαχείρισης του πολιτισμικού και γλωσσικού κεφαλαίου που φέρουν οι μαθητές/μαθήτριες στη σχολική τάξη (Δαμανάκη, 1997· Νικολάου, 2000· Unicef, 2001· Γκότοβου-Αθανασίου, 2002· Καρατζιά – Σπινθουράκη, 2005· Μάγου, 2005 & 2008· Μπαλαμπανίδου & Ποζουκίδης, 2010· Παπαχρήστος, 2011· Βαΐα, 2016).

Μέθοδος

Ερευνητικά ερωτήματα

Με βάση το στόχο της μελέτης θέσαμε το εξής ερευνητικό ερώτημα:

Ποιες οι γνώσεις και αντιλήψεις των εκπαιδευτικών σχετικά με την εκπαιδευτική νομοθεσία και την εκπαίδευση των παιδιών-προσφύγων; Κι ένα δεύτερο μερικότερο. Διαφοροποιούνται αυτές οι απόψεις και αντιλήψεις των εκπαιδευτικών, με βάση τα κοινωνικοδημογραφικά χαρακτηριστικά τους;

² Με το Ν. 4415/2016 (ΦΕΚ 159/Α) «Ρυθμίσεις για την ελληνόγλωσση εκπαίδευση, τη διαπολιτισμική εκπαίδευση και άλλες διατάξεις» βελτιώθηκε αισθητά το προηγούμενο ανεπαρκές καθεστώς του Ν. 2413/1996 (ΦΕΚ 124/Α) σχετικά με τα διαπολιτισμικά σχολεία.

Δείγμα-Ερωτηματολόγιο

Η Πάτρα αν και αποτελεί σημείο αναφοράς για πρόσφυγες και μετανάστες λόγω της θέσης της και του λιμανιού της, διαθέτει μόνο έναν χώρο φιλοξενίας προσφύγων ο οποίος δεν μπορεί να καλύψει τις ανάγκες του μεγάλου αριθμού αιτούντων άσυλο και παιδιών-προσφύγων που βρίσκονται στην πόλη. Στο Κέντρο Φιλοξενίας ασυνόδευτων ανηλίκων και ευάλωτων πληθυσμών αιτούντων άσυλο (ΣΤΕΓΗ PLUS +) ζούσαν ασυνόδευτοι ανήλικοι, αλλά και παιδιά-πρόσφυγες με τις οικογένειές τους και τα οποία φοιτούσαν σε κοντινά σχολεία.

Θελήσαμε να διερευνήσουμε τις αντιλήψεις των εκπαιδευτικών αυτών των σχολείων (3 Δημοτικά, 3 Γυμνάσια, 3 Λύκεια), ανεξαρτήτως εάν οι ίδιοι/ίδιες έχουν διδάξει στα παιδιά-πρόσφυγες. Μετά από επικοινωνία με τους διευθυντές/διευθύντριες επισκεφθήκαμε τα σχολεία και αφού εξηγήσαμε τον σκοπό της έρευνας αφήσαμε τα ερωτηματολόγια με την παράκληση να προωθηθούν στους/στις εκπαιδευτικούς. Συνολικά, το δείγμα μας ήταν 120 εκπαιδευτικοί. Απαντήθηκαν 69 ερωτηματολόγια (57.5%). Επτά (7) ερωτηματολόγια απορρίφθηκαν λόγω λανθασμένης συμπλήρωσης τους, καθώς υπήρχαν δύο ή και περισσότερες απαντήσεις αντί μίας στις ερωτήσεις ή απουσίαζαν σε περισσότερες από δύο ερωτήσεις οι απαντήσεις. Τελικά συγκεντρώθηκαν 62 ερωτηματολόγια (51.66%).

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε το διάστημα Απρίλιος - Μάιος 2017. Μια πιλοτική μελέτη διενεργήθηκε το Μάρτιο του 2017 σε δείγμα 10 μεταπτυχιακών φοιτητών/φοιτητριών του ΠΤΔΕ Πανεπιστημίου Πατρών με σκοπό να διαπιστωθούν τυχόν ασάφειες στο περιεχόμενο του ερωτηματολογίου και να υπολογιστεί ο απαιτούμενος χρόνος για την συμπλήρωσή του.

Το ερωτηματολόγιο κατασκευάστηκε με βάση τη βιβλιογραφική επισκόπηση που προαναφέρθηκε και την προσωπική εμπειρία, επαφή και αλληλεπίδραση των ερευνητών/ερευνητριών με τον προσφυγικό πληθυσμό, τους/τις εκπαιδευτικούς και τους/τις κοινωνικούς λειτουργούς που ασχολούνται με την υποστήριξη και εκπαίδευση των παιδιών-προσφύγων στην πόλη της Πάτρας. Στην παρούσα εργασία θα παρουσιαστούν οι απαντήσεις των εκπαιδευτικών σε δέκα (10) ερωτήσεις που αφορούν στη διερεύνηση των γνώσεων και των αντιλήψεών τους για την εκπαίδευση των παιδιών-προσφύγων. Οι ερωτήσεις 1,2,3,4,8,9 είναι πεντάβαθμης κλίμακας, οι ερωτήσεις 5, 6 & 7 διχοτομικές και η ερώτηση 5^α ανοικτού τύπου. Για την παρουσίαση και περιγραφή των δεδομένων χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα στατιστικής ανάλυσης SPSS 20 και αξιοποιήθηκαν οι παραμετρικοί και μη παραμετρικοί στατιστικοί έλεγχοι t test, F, ANOVA, factor analysis. Στις ανοικτές ερωτήσεις αξιοποιήθηκε η τεχνική της θεματικής ανάλυσης (Braun & Clarke, 2006). Κατά το σχεδιασμό και υλοποίηση της έρευνας λήφθηκαν υπόψη ζητήματα δεοντολογίας (Fontana & Frey, 1998; Miles & Huberman, 1994). Τα ερωτηματολόγια συνοδεύονταν από επιστολή η οποία τόνιζε το σκοπό της έρευνας, την αξία της συμμετοχής σε αυτήν, τη διατήρηση της ανωνυμίας των συμμετεχόντων και τη δημοσιοποίηση στους ερωτώμενους των αποτελεσμάτων της έρευνας.

Στο ερωτηματολόγιο απάντησαν 62 (N=62), εκπαιδευτικοί Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης διαφόρων ειδικοτήτων, που υπηρετούν στα 9 σχολεία της Πάτρας τα οποία υποδέχονται παιδιά-πρόσφυγες, 14 άντρες (22.6%) και 48 γυναίκες (77.4%). Η πλειοψηφία ανήκει στην ηλικιακή κατηγορία 46-55 ετών (53.2%) και 36-45 ετών (27.4%) [M=2.82, sd=.736]. Υπηρετούν στην εκπαίδευση περισσότερο από 16 έτη [M=3.53, sd=.987]. Ακόμη, το 27.4% δηλώνει πως έχει παρακολουθήσει και ολοκληρώσει μεταπτυχιακές σπουδές.

Όσον αφορά στην επιμόρφωση, η πλειοψηφία απάντησε ότι δεν έχει καμία επιμόρφωση (83.9%), ενώ μόνο το 8.1% έχει παρακολουθήσει επιμορφωτικά προγράμματα σχετικά με τη διαπολιτισμική αγωγή και το 6.5% με τη διαφοροποιημένη διδασκαλία. Επίσης, το 93.5% απάντησε ότι έχει λάβει «καθόλου» ή «λίγο» εκπαίδευση-ενημέρωση για τις τεχνικές και μεθόδους εκπαίδευσης των παιδιών-προσφύγων. Ενδιαφέρον παρουσιάζει, επιπλέον, η απάντηση του 75.8% των συμμετεχόντων στην έρευνα ότι είναι «καθόλου» ή «λίγο» εκπαιδευμένοι ώστε να διδάξουν την ελληνική ως δεύτερη γλώσσα. Όσον αφορά στα χρόνια εκπαιδευτικής εμπειρίας στην εκπαίδευση παιδιών-προσφύγων, το 64.5% απάντησε ότι δεν έχει καμία εμπειρία, ενώ το 30.6% ότι διαθέτει εμπειρία 1-2 έτη. Τρεις εκπαιδευτικοί (4.8%) δήλωσαν μεγαλύτερη εμπειρία από τα 2 έτη. Επιπροσθέτως, μόνο το 21% εφαρμόζει κάποιο

εξατομικευμένο πρόγραμμα παιδαγωγικής υποστήριξης για τα παιδιά-πρόσφυγες, ενώ το 79% δήλωσε πως προσπαθεί και διαφοροποιεί τη διδασκαλία κυρίως ως προς τη διαδικασία της διδασκαλίας (33.9%) και το περιεχόμενο (32.3%) και λιγότερο ως προς τα μαθησιακά προϊόντα (12.9%). Σχετικά με το διδακτικό υλικό που έχουν στη διάθεσή τους, η συντριπτική πλειοψηφία (75%) δεν γνωρίζει καν το υλικό του Ο.ΕΠ.ΕΚ ούτε το αντίστοιχο του Ε.Κ.Π.Α. Να σημειωθεί πως μόνο ένας εκ των ερωτηθέντων έχει επιμορφωθεί στις τάξεις υποδοχής. Παρά ταύτα το 37.1% υποστηρίζει «αρκετά» ή «πολύ» ότι οι τάξεις υποδοχής προετοιμάζουν επαρκώς τα παιδιά-πρόσφυγες για τις γενικές τάξεις. Πρόκειται δηλαδή για προσωπικό με αρκετά χρόνια υπηρεσίας, αλλά χωρίς εξειδικευμένες γνώσεις στην εκπαίδευση των παιδιών-προσφύγων.

Αποτελέσματα

Εκτός από τις ερωτήσεις για τα δημογραφικά στοιχεία και τις γνώσεις των εκπαιδευτικών σχετικά με τη διαπολιτισμική εκπαίδευση και τη διαφοροποιημένη διδασκαλία, αλλά και τα επίπεδα εξοικείωσης στην εκπαίδευση παιδιών-προσφύγων, διατυπώθηκε ένα σύνολο ερωτήσεων διερεύνησης των γνώσεων και αντιλήψεων των εκπαιδευτικών που καταγράφονται στον Πίνακα 1. Οι ερωτήσεις αφορούν σε ζητήματα σχετικά με τη νομοθεσία, την εγγραφή και φοίτηση των παιδιών-προσφύγων στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα και την ένταξή τους σε αυτό.

Πίνακας 1. Ερωτήσεις διερεύνησης απόψεων και αντιλήψεων των εκπαιδευτικών

EP.1	Πόσο καλά γνωρίζετε την εκπαιδευτική νομοθεσία που αναφέρεται στα παιδιά-πρόσφυγες;
EP.2	Θεωρείτε πως η ελληνική νομοθεσία καλύπτει επαρκώς το ζήτημα της εκπαίδευσης των παιδιών-προσφύγων;
EP.3	Είστε ικανοποιημένος/η από τη συνεργασία σας με τους αρμόδιους φορείς που έχουν την κηδεμονία/ευθύνη των παιδιών-προσφύγων;
EP.4	Πόσο σημαντική είναι η ύπαρξη των απαραίτητων δικαιολογητικών (άδειας παραμονής, προσφυγικού καθεστώτος κ.α.) για την εγγραφή του ανήλικου πρόσφυγα στο σχολείο;
EP.5	Γνωρίζετε τους λόγους για τους οποίους τα παιδιά-πρόσφυγες έρχονται στην Ελλάδα;
EP.5a	Αν ναι, αναφέρετε έως 3 λόγους για τους οποίους τα παιδιά-πρόσφυγες έρχονται στην Ελλάδα.
EP.7	Δικαιούνται όλα τα παιδιά-πρόσφυγες να ενταχθούν στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα;
EP.8	Υπάρχει στο σχολείο σας διαμεσολαβητής/διερμηνέας;
EP.9	Πιστεύετε ότι η ύπαρξη διαμεσολαβητή/διερμηνέα στην τάξη του παιδιού-πρόσφυγα είναι απαραίτητη ώστε να αναπτυχθεί η επικοινωνία εκπαιδευτικού-μαθητή;
EP.10	Κατά πόσο θεωρείτε ότι έχει επιτευχθεί η ένταξη των παιδιών-προσφύγων στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα;

Στη συνέχεια, στον Πίνακα 2 παρουσιάζονται οι απαντήσεις των εκπαιδευτικών και η επεξεργασία με βάση τις μεταβλητές: φύλο, ηλικία, έτη υπηρεσίας, μεταπτυχιακές σπουδές, επιμόρφωση. Η επιλογή αυτή έγινε διότι το φύλο αποτελεί παράγοντα διαχωρισμού των αντιλήψεων των εκπαιδευτικών, όπως επίσης και η ηλικία, τα έτη υπηρεσίας, οι μεταπτυχιακές σπουδές και η σχετική επιμόρφωση.

Πίνακας 2. Απαντήσεις στις ερωτήσεις του Πίνακα 1

	M/S.D	ΦΥΛΟ	ΗΛΙΚΙΑ	Έτη	Μεταπτυχιακές	Επιμόρφωση
		Γυναίκα/Ανδρας	≥45 / <45 Ετών	Υπηρεσίας ≥16 / <16	Σπουδές ΝΑΙ/ΟΧΙ	ΝΑΙ/ΟΧΙ
		M	M	M	M	M
EP.1	1.77/0.71	1.79/1.71	1.63/2.11	1.69/2.38	1.94/1.71	1.05/0.63
EP.2	2.18/0.64	2.13/2.36	2.12/2.32	2.17/2.25	2.06/2.22	0.47/0.67
EP.3	2.68/0.97	2.69/2.64	2.60/2.84	2.63/3.00	2.88/2.60	1.25/0.91
EP.4	3.74/1.33	3.96/3.00	3.63/4.00	3.72/3.88	3.94/3.67	1.14/1.36

EP.5	1.37/0.49	1.40/1.29	1.37/1.37	1.39/1.25	1.29/1.40	0.32/0.50
EP.6	1.31/0.47	1.40/1.00	1.28/1.37	1.30/1.38	1.18/1.36	0.42/0.47
EP.7	1.98/0.13	2.00/1.93	1.98/2.00	1.98/2.00	2.00/1.98	0.00/0.13
EP.8	3.77/1.12	3.77/3.79	3.81/3.68	3.74/4.00	3.71/3.80	0.85/1.17
EP.9	2.18/0.92	2.10/2.43	2.02/2.53	2.13/2.50	2.41/2.09	1.17/0.85

Η πλειοψηφία των εκπαιδευτικών γνωρίζει «λίγο» (50%) ή και «καθόλου» (37.1%) την εκπαιδευτική νομοθεσία για τους πρόσφυγες (EP. 1). Αναλυτικότερα, περισσότερο γνωρίζουν τη νομοθεσία οι γυναίκες εκπαιδευτικοί ($p > .005$), με ηλικία μεγαλύτερη των 45 ετών ($t = -2,544$, $p = .014$), με λιγότερα από 16 έτη υπηρεσίας ($p > .005$), με μεταπτυχιακές σπουδές ($p > .005$) και σχετική επιμόρφωση ($p > .005$).

Ταυτόχρονα, παρά το γεγονός ότι δεν γνωρίζουν την εκπαιδευτική νομοθεσία, ένα σημαντικό ποσοστό εκπαιδευτικών θεωρεί πως αυτή καλύπτει «καθόλου» (11.3%) ή και «λίγο» (61.3%) το ζήτημα της εκπαίδευσης των παιδιών-προσφύγων (EP. 2). Αυτό υποστηρίζουν περισσότερο οι άνδρες εκπαιδευτικοί ($p > .005$), με ηλικία μεγαλύτερη των 45 ετών ($p > .005$), με λιγότερα από 16 έτη υπηρεσίας ($p > .005$), χωρίς μεταπτυχιακές σπουδές ($p > .005$), χωρίς σχετική επιμόρφωση ($p > .005$).

Το 54.8% των συμμετεχόντων δήλωσε «αρκετά» ικανοποιημένο (54.8%) από τη συνεργασία με τους αρμόδιους φορείς που έχουν την κηδεμονία/ευθύνη των παιδιών-προσφύγων (EP. 3). Συγκεκριμένα, περισσότερο ικανοποιημένες είναι οι γυναίκες εκπαιδευτικοί ($p > .005$), με ηλικία μεγαλύτερη των 45 ετών ($p > .005$), με λιγότερα από 16 έτη υπηρεσίας ($p > .005$), με μεταπτυχιακές σπουδές ($p > .005$) και σχετική επιμόρφωση ($p > .005$).

Όσον αφορά στη σημαντικότητα της ύπαρξης των απαραίτητων δικαιολογητικών (άδειας παραμονής, προσφυγικού καθεστώτος κ.α.) για την εγγραφή του παιδιού-πρόσφυγα στο σχολείο, η πλειοψηφία απάντησε ότι αυτό είναι «πολύ» (24.2%) και «πάρα πολύ» σημαντικό (40.3%) (EP. 4) Την άποψη αυτή διατυπώνουν περισσότερο οι γυναίκες εκπαιδευτικοί ($t = -2,470$, $p = .016$), ($p > .005$), με ηλικία μεγαλύτερη των 45 ετών ($F(3,58) = 4,123$, $p = .010$), με λιγότερα από 16 έτη υπηρεσίας ($p > .005$), με μεταπτυχιακές σπουδές ($p > .005$), χωρίς σχετική επιμόρφωση ($p > .005$).

Σχεδόν δύο στους τρεις (62.9%) απάντησαν, επίσης, πως γνωρίζουν τους λόγους για τους οποίους τα παιδιά-πρόσφυγες έρχονται στην Ελλάδα (EP. 5). Αναλυτικότερα, την παραπάνω δήλωση υποστηρίζουν κυρίως οι γυναίκες εκπαιδευτικοί ($p > .005$), ανεξαρτήτως ηλικίας ($p > .005$), με περισσότερα από 16 έτη υπηρεσίας ($p > .005$), χωρίς μεταπτυχιακές σπουδές ($p > .005$) και χωρίς σχετική επιμόρφωση ($p > .005$). Η επόμενη ερώτηση (EP 5^a) ήταν ανοικτή. Απάντησαν μόνο 36 εκπαιδευτικοί (58%). Από την επεξεργασία των απαντήσεων προέκυψε ότι αυτές σε μεγάλο βαθμό επαναλαμβάνονται, δημιουργώντας έτσι τρεις κύριες κατηγορίες απαντήσεων. Αναλυτικότερα, οι σημαντικότεροι λόγοι για τους οποίους, οι εκπαιδευτικοί πιστεύουν ότι τα παιδιά-πρόσφυγες βρέθηκαν στην Ελλάδα είναι (α) πολιτικοί (π.χ. πολιτικές διώξεις και αντιπαραθέσεις, πολεμικές συρράξεις, ολοκληρωτικά καθεστάτα, ασταθής πολιτική κατάσταση, εμφύλιοι πόλεμοι), (β) κοινωνικοί (π.χ. βία, καλύτερες συνθήκες ζωής, αναζήτηση ασφάλειας, θάνατος γονέων/απώλεια οικογένειας στη χώρα τους, οι γονείς είναι χωρισμένοι, απώλεια γονέων ή οικείων στη διαδρομή, οι γονείς επιθυμούν καλύτερη εκπαίδευση για τα παιδιά τους, (γ) οικονομικοί, (π.χ. αναζήτηση καλύτερων συνθηκών διαβίωσης, αναζήτηση εργασίας, ακραία φτώχεια στη χώρα καταγωγής, υψηλή ανεργία, οικονομική κατάρρευση της χώρας καταγωγής). Ακόμη, υπήρξαν και κάποιες αναφορές που έκαναν λόγο για την επιθυμία προσωρινής παραμονής των παιδιών προσφύγων ασυνόδευτων ή συνοδευόμενων στην Ελλάδα έως ότου μετεγκατασταθούν σε κάποια άλλη χώρα της Ευρώπης.

Σε παρόμοιο ποσοστό (69.4%) οι εκπαιδευτικοί απάντησαν επίσης ότι δικαιούνται όλα τα παιδιά-πρόσφυγες να ενταχθούν στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα (EP. 6). Την άποψη αυτή διατυπώνουν περισσότερο οι γυναίκες εκπαιδευτικοί ($t = -2,979$, $p = .004$), με ηλικία μεγαλύτερη των 45 ετών ($p > .005$), με λιγότερα από 16 έτη υπηρεσίας ($p > .005$), χωρίς μεταπτυχιακές σπουδές ($p > .005$), χωρίς σχετική επιμόρφωση ($p > .005$).

Στην ερώτηση «Υπάρχει στο σχολείο σας διαμεσολαβητής/διερμηνέας», μόνο ένας άνδρας εκπαιδευτικός απάντησε ότι υπάρχει στο σχολείο διαμεσολαβητής/διερμηνέας (EP. 7), με

ηλικία μεγαλύτερη των 45 ετών ($p > .005$), με λιγότερα από 16 έτη υπηρεσίας ($p > .005$), με μεταπτυχιακές σπουδές ($p > .005$), χωρίς σχετική επιμόρφωση ($p > .005$).³

Παρά το γεγονός ότι απάντησαν πως δεν γνωρίζουν την ύπαρξη διαμεσολαβητή, πιστεύουν «πολύ» (24.2%) και «πάρα πολύ» (33.9%) ότι αυτή είναι απαραίτητη ώστε να αναπτυχθεί η επικοινωνία εκπαιδευτικού-μαθητή (EP. 8). Τη συγκεκριμένη δήλωση υποστηρίζουν περισσότερο οι άνδρες εκπαιδευτικοί ($p > .005$), με ηλικία μικρότερη των 45 ετών ($p > .005$), με λιγότερα από 16 έτη υπηρεσίας ($p > .005$), χωρίς μεταπτυχιακές σπουδές ($p > .005$), χωρίς σχετική επιμόρφωση ($p > .005$).

Τέλος, υποστηρίζουν στην πλειοψηφία τους οι συμμετέχοντες ότι δεν έχει επιτευχθεί η ένταξη των παιδιών-προσφύγων στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα, καθώς απάντησαν πως αυτή έχει επιτελεσθεί «καθόλου» (19.4%) και «λίγο» (54.8%) (EP. 9). Την παρούσα άποψη υποστηρίζουν περισσότερο οι άνδρες εκπαιδευτικοί ($p > .005$), με ηλικία μεγαλύτερη των 45 ετών ($t = -2,048$, $p = .045$), με λιγότερα από 16 έτη υπηρεσίας ($p > .005$), με μεταπτυχιακές σπουδές ($p > .005$) και σχετική επιμόρφωση ($p > .005$).

Η ανάλυση παραγόντων των ερωτήσεων (factor analysis) έδειξε ότι τρεις παράγοντες ερμηνεύουν το 60% ($60,801 = 29,914 + 17,620 + 13,266$) της συνολικής διακύμανσης. Στον πρώτο παράγοντα εντάσσονται οι ερωτήσεις 1 (.62), 2 (.59), 3 (.77) και 9 (.70) που αφορούν στις απόψεις για τη νομοθεσία και γενικότερα το δομικό μέρος της εκπαίδευσης των προσφύγων. Στον δεύτερο παράγοντα οι ερωτήσεις 4 (.63), 5 (.39) & 6 (.66) που αφορούν στις αντιλήψεις των εκπαιδευτικών για την ένταξη και στον τρίτο παράγοντα οι ερωτήσεις 7 (.64) & 8 (.75), που αφορούν στη διαμεσολάβηση.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Το βασικό ερευνητικό μας ερώτημα αφορούσε στη διερεύνηση των γνώσεων και αντιλήψεων των εκπαιδευτικών των σχολείων της Αχαΐας σχετικά με την εκπαιδευτική νομοθεσία και την εκπαίδευση των παιδιών-προσφύγων καθώς κι εάν αυτές διαφοροποιούνται με βάση τα κοινωνικοδημογραφικά τους χαρακτηριστικά.

Από τις απαντήσεις των εκπαιδευτικών προκύπτει ότι η πλειοψηφία του δείγματος θεωρεί πως όλα τα παιδιά-πρόσφυγες δικαιούνται πρόσβασης στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα. Σύμφωνα με σχετική μελέτη του Bora (2010:144), οι εκπαιδευτικοί υποστηρίζουν πως τα παιδιά-πρόσφυγες είναι σημαντικό να έρχονται στο σχολείο και είναι υπέρ του δικαιώματός τους στην εκπαίδευση. Την άποψη αυτή διατυπώνουν περισσότερο οι γυναίκες εκπαιδευτικοί. Επικρατεί, επίσης, η ιδέα πως οι γυναίκες εκπαιδευτικοί εμφανίζουν μια περισσότερο συναισθηματική πλευρά όσον αφορά στη φροντίδα και στην προστασία του παιδιού και της οικογένειας γενικότερα (Φρόση, Κουϊμτζή & Παπαδήμου, 2001:4-5). Από τα ευρήματα της έρευνας των Αγγελουπούλου και Μάνεση (2017^a:6) προκύπτει ότι οι γυναίκες εκπαιδευτικοί με ηλικία μικρότερη των 40 ετών και κάτοχοι μεταπτυχιακού/διδασκαλικού τίτλου αντιμετωπίζουν με πιο θετικό και διαπολιτισμικά παιδαγωγικό τρόπο τις ανάγκες των παιδιών που προέρχονται από δίγλωσσα περιβάλλοντα.

Στην παρούσα έρευνα διαπιστώθηκε, ακόμη, πως ένα μεγάλο ποσοστό εκπαιδευτικών που έρχεται σε επαφή με παιδιά-πρόσφυγες στην πραγματικότητα δεν έχει πλήρη γνώση των βασικών σημείων του νομικού πλαισίου που αφορά στην ένταξη όλων των παιδιών στο ελληνικό σχολείο ανεξαιρέτως εθνικότητας, πολιτισμικού υποβάθρου και ύπαρξης ή μη νομιμοποιητικών εγγράφων, καθώς τονίζει πως είναι σημαντική η ύπαρξη των απαραίτητων δικαιολογητικών, όπως η άδεια παραμονής, η αναγνώριση της προσφυγικής ιδιότητας, παράγοντας που λειτουργεί παρεμβατικά στην ένταξη των παιδιών-προσφύγων στο σχολείο. Σύμφωνα με το Νόμο (Ν. 4251/2014, άρθρο 21 παρ. 7) αναγνωρίζεται πλήρως ως δικαίωμα η

³Είναι πιθανό ότι το ερώτημα δεν έγινε κατανοητό από εκπαιδευτικό που απάντησε θετικά. Ο Νόμος έως τώρα δεν καλύπτει το κενό της διερμηνείας σε χώρους όπως το σχολείο, καθώς προβλέπεται μόνο η δικαστική διερμηνεία και μετάφραση κατά την ποινική διαδικασία καθώς και κατά τη διαδικασία ασύλου. Οι υπηρεσίες μετάφρασης και διερμηνείας σε άλλες δημόσιες υπηρεσίες δεν διέπονται από κάποιο νομικό πλαίσιο, για αυτό παρέχονται αποσπασματικά, όταν και αν υπάρχει χρηματοδότηση από κάποιο πρόγραμμα της Ευρωπαϊκής Ένωσης (Αποστόλου, 2015:77-82).

πρόσβαση στην εκπαίδευση των ανήλικων υπηκόων τρίτων χωρών και προβλέπεται η υποχρεωτική σχολική φοίτηση για όλους τους/τις αλλοδαπούς/αλλοδαπές μαθητές/μαθήτριες με τους ίδιους όρους που ισχύουν για τους/τις ημεδαπούς/ημεδαπές. Στο ίδιο άρθρο δεν τίθεται ως προϋπόθεση εγγραφής του ανήλικου παιδιού η νόμιμη διαμονή αυτού ή της οικογένειάς του στην Ελλάδα, ενώ ορίζεται ότι οι ανήλικοι αλλοδαποί κατά εξαίρεση, μπορούν να εγγράφονται στα δημόσια σχολεία με ελλιπή δικαιολογητικά, με συγκεκριμένες βεβαίως προϋποθέσεις.⁴ Σε σχετική έρευνα του Εθνικού Κέντρου Κοινωνικών Ερευνών (2008:50) συμπεραίνεται πως οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί κρίνουν το θεσμικό πλαίσιο που διέπει την εκπαίδευση των παιδιών-προσφύγων ως προβληματικό κατά την εφαρμογή του, κυρίως λόγω της ελαστικότητας και της ασάφειας που το διέπει. Οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στην παρούσα έρευνα (54.8%) δηλώνουν αρκετά ικανοποιημένοι από τη συνεργασία τους με τους αρμόδιους φορείς που έχουν την κηδεμονία/ευθύνη των παιδιών-προσφύγων.

Παράλληλα, από τα ευρήματα της έρευνας φάνηκε πως οι εκπαιδευτικοί έχουν γνώση των αιτιών οι οποίες οδήγησαν αυτά τα παιδιά στην Ελλάδα και τελικά στην ελληνική σχολική τάξη. Στην πλειοψηφία κάνουν λόγο για πολιτικές διώξεις και πολεμικές συρράξεις, για εμφύλιους πολέμους και αυταρχικά καθεστώτα, βία, αναζήτηση καλύτερης ζωής και απώλεια γονέων. Πραγματικά, τα παιδιά αυτά προέρχονται από χώρες οι οποίες σπαράζονται από τον πόλεμο και τις ασταθείς πολιτικές καταστάσεις, τη βία και την ακραία φτώχεια (UNESCO, 2015:7-8· Δημητροπούλου & Παπαγεωργίου, 2008:17· Χατζηνικολάου, 2015:131-132· Pro Asyl, 2012:11· Κοτζαμάνης κ.ά., 2005:317).

Επιπροσθέτως, σύμφωνα με τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας καταδεικνύεται η αναγκαιότητα της ύπαρξης επιμορφωτικών σεμιναρίων σχετικά με τη διαπολιτισμική παιδαγωγική και τη διαχείριση του διαφορετικού πολιτισμικού κεφαλαίου στη σύγχρονη σχολική τάξη, καθώς η πλειοψηφία των συμμετεχόντων δήλωσε την απουσία παρακολούθησης σχετικών επιμορφωτικών προγραμμάτων, την ανετοιμότητα στην διδασκαλία της ελληνικής γλώσσα ως δεύτερης γλώσσας και τον περιορισμένο σχεδιασμό εξατομικευμένου προγράμματος παιδαγωγικής υποστήριξης των παιδιών-προσφύγων. Σύμφωνα με σχετική έρευνα των Αγγελοπούλου & Μάνεση (2017^β) οι Έλληνες εκπαιδευτικοί εκφράζουν χαμηλή διαπολιτισμική ετοιμότητα και λόγω της ανεπαρκούς διαπολιτισμικής επιμόρφωσής τους υιοθετούν περισσότερο στερεοτυπικές στάσεις στην καθημερινή διδακτική πράξη, δηλώνουν δε ανέτοιμοι στη διαχείριση των εκπαιδευτικών αναγκών των μαθητών/μαθητριών από άλλα πολιτισμικά περιβάλλοντα και στην αντιμετώπιση ζητημάτων ετερότητας μέσα στην τάξη τους (Αγγελοπούλου & Μάνεση, 2017^α). Τη μη επάρκεια του επιμορφωτικού/ενημερωτικού προγράμματος που παρακολούθησαν κάποιοι εκπαιδευτικοί καταγράφει και σχετική έκθεση του αρμόδιου Υπουργείου Παιδείας (ΥΠ.Π.Ε.Θ., 2017:62). Είναι πολύ σημαντικό, όμως, ότι οι ίδιοι οι εκπαιδευτικοί ζητούν να επιμορφωθούν στην πολυπολιτισμική διδακτική και στην προσέγγιση της ετερότητας στο σχολείο και δηλώνουν πως η επίδραση των επιμορφωτικών προγραμμάτων για τη διαπολιτισμική εκπαίδευση στην καθημερινή διδακτική πράξη, είναι θετική αφού η πλειοψηφία των εκπαιδευτικών που τα έχει παρακολουθήσει θεωρεί ότι έχει βοηθηθεί από αυτά (Βεργίδης, 2012:105, Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, 2005:89-90).

Τέλος, από τα αποτελέσματα της έρευνας καταδεικνύεται πως οι εκπαιδευτικοί πιστεύουν ότι η ένταξη των παιδιών-προσφύγων στο ελληνικό σχολείο, τελικά, έχει επιτευχθεί σε μικρή κλίμακα. Η επίλυση των προβλημάτων ένταξης και η διαπολιτισμική επικοινωνία ανάμεσα σε όλους τους/τις μαθητές/μαθήτριες επιτυγχάνεται με τη στροφή του σχολείου και των εκπαιδευτικών σε διαπολιτισμικά προγράμματα και την υιοθέτηση συνεργατικών μεθόδων, μεθόδων project κ.α. (Γεραράς, 2011:24-27). Άλλωστε όπως ο Νικολάου (2011:9) αναφέρει, το σχολείο είναι ο χώρος μέσα στον οποίο τα παιδιά-πρόσφυγες βιώνουν την πρώτη επαφή με

⁴ Αυτές οι προϋποθέσεις είναι: (α) να προστατεύονται από το ελληνικό κράτος ως δικαιούχοι διεθνούς προστασίας και βρίσκονται υπό την φροντίδα της Υπατης Αρμοστείας του Ο.Η.Ε., (β), να κατάγονται από περιοχές σε έκρυθμη κατάσταση, (γ) να έχουν υποβάλει αίτημα διεθνούς προστασίας και (δ) να είναι πολίτες τρίτων χωρών που διαμένουν στην Ελλάδα, ακόμη και αν δεν έχει ρυθμιστεί η νόμιμη διαμονή τους.

την ελληνική κοινωνία. Η ουσιαστική ένταξη τους στο σχολείο είναι ένα πολύπλευρο ζήτημα, αποτέλεσμα θεσμικών, διοικητικών, παιδαγωγικών και διδακτικών παραγόντων.

Συμπερασματικά, το ερευνητικό μας ερώτημα επιβεβαιώθηκε καθώς αναδείχθηκε ότι οι εκπαιδευτικοί δεν γνωρίζουν επαρκώς την νομοθεσία για την εκπαίδευση των παιδιών-προσφύγων, ενώ τα κοινωνικοδημογραφικά τους χαρακτηριστικά δεν επηρεάζουν τις γνώσεις και αντιλήψεις τους.

Μέσα στο γενικότερο κλίμα των αντιδράσεων της εισόδου παιδιών-προσφύγων στο ελληνικό σχολείο αναμένουμε την ανάδειξη δόκιμων τρόπων διαχείρισης της ετερότητας στην εκπαίδευση ως προτεραιότητα της εκπαιδευτικής πολιτικής, με σκοπό την προώθηση της ισότιμης συμμετοχής όλων των παιδιών στο εκπαιδευτικό γίγνεσθαι, με απόλυτο σεβασμό στην κουλτούρα, την ταυτότητα και τις εμπειρίες τους. Οι εκπαιδευτικοί από την πλευρά τους οφείλουν να παρακολουθούν τις παγκόσμιες εξελίξεις προκειμένου να κατανοούν σε βάθος τις αιτίες που δημιουργούν τα προσφυγικά ρεύματα. Προτείνεται επίσης, η παρουσία, όπου είναι δυνατόν, δίγλωσσων εκπαιδευτικών, καταρτισμένων σε θέματα διαπολιτισμικής και δίγλωσσης εκπαίδευσης, αλλά και η δημιουργία διεπιστημονικών ομάδων (ψυχολόγοι και κοινωνικοί λειτουργοί) για την αντιμετώπιση προβλημάτων και την παροχή στήριξης στους/στις εκπαιδευτικούς. Σημαντική θα ήταν η ύπαρξη διαμεσολαβητή/διερμηνέα στο σχολείο ώστε να καλύπτονται τα γλωσσικά αλλά και πολιτισμικά κενά. Τέλος, κρίνεται αναγκαία η συνεχής διαμορφωτική αξιολόγηση της λειτουργίας των θεσμών των Δομών Υποδοχής και Εκπαίδευσης Προσφύγων, των Τάξεων Υποδοχής και των Φροντιστηριακών Τμημάτων από το αρμόδιο Υπουργείο και βεβαίως, η συστηματική επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σε θέματα διαπολιτισμικής εκπαίδευσης και διδασκαλίας της ελληνικής ως δεύτερης ή ξένης γλώσσας.

Περιορισμοί

Ο γεωγραφικός χώρος και το μέγεθος του δείγματος δεν επιτρέπουν τη γενίκευση των ευρημάτων. Η Πάτρα ανέκαθεν είχε μεγάλα ποσοστά προσφύγων, ωστόσο η μη ύπαρξη κρατικής δομής φιλοξενίας προσφύγων πέραν του Κέντρου Φιλοξενίας ΣΤΕΓΗ PLUS+ που ήταν μία σύμπραξη της Μ.Κ.Ο. Praksis και του Ελληνικού Ερυθρού Σταυρού με μικρό πληθυσμό παιδιών-προσφύγων περιόρισε και το δείγμα της παρούσας έρευνας. Τα σχολεία στα οποία φοιτούσαν παιδιά-πρόσφυγες ήταν λίγα, όπως ήταν μικρός και ο αριθμός των εκπαιδευτικών που κλήθηκαν να τα υποδεχτούν στις τάξεις τους. Όμως η έρευνα είναι σημαντική, καθώς αποτελεί μια πρώτη προσπάθεια καταγραφής των γνώσεων και αντιλήψεων των εκπαιδευτικών για την εκπαίδευση των παιδιών-προσφύγων σχολικής ηλικίας.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αγγελοπούλου, Π., & Μάνεσης, Ν. (2017^α). *Δίγλωσσοι μαθητές στο δημοτικό σχολείο και διαπολιτισμική εκπαίδευση: η περίπτωση της Αχαΐας*. Ανακτήθηκε στις 20/10/2017 από https://www.google.gr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUK-Ewilp_b_nP_WAhWoFJoKHX-xBDoQFggIMAA&url=https%3A%2F%2Fejournals.epublishing.ekt.gr%2Findex.php%2Fhjre%2Farticle%2Fdownload%2F14100%2F13197&usg=AOvVaw19YQVUIDv0MmF68wddsD58.

Αγγελοπούλου, Π., & Μάνεσης, Ν. (2017^β). Διαπολιτισμική Παιδαγωγική και Συμβουλευτική Παρέμβαση. Απόψεις εκπαιδευτικών. *Παιδαγωγική Θεώρηση*, 63, 13-27.

Αποστόλου, Φ. (2015). *Η μετάφραση και η διερμηνεία για δημόσιες υπηρεσίες στην Ελλάδα*. Αθήνα: ΣΕΑΒ. Ανακτήθηκε στις 26/09/2017 από <https://repository.kallipos.gr/pdfviewer/web/viewer.html?file=/bitstream/11419/962/9/FullBook-%ce%9a%ce%9f%ce%a5.pdf>.

Βεργίδης, Δ. (2012). Η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στην Ελλάδα ως διάσταση της εκπαιδευτικής πολιτικής. *Επιστήμη και Κοινωνία: Επιθεώρηση Πολιτικής και Ηθικής Θεωρίας*, 29, σ.σ. 97-126. Ανακτήθηκε στις 15/10/2017 από <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/sas/article/view/871/894>.

Bora, Z. (2010). *Η εκπαίδευση των ανήλικων και ασυνόδετων ανήλικων προσφύγων στην Ελλάδα*. Ανακτήθηκε στις 26/09/2017 από <http://ikee.lib.auth.gr/record/126520/files/GRI-2011-6676.pdf>.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3 (2),77-101.

Γεραρής, Η. (2011). Ένταξη και αποδοχή των αλλοδαπών μαθητών/μαθητριών μέσω της Διαπολιτισμικής Αγωγής. *Τα Εκπαιδευτικά*, 99-100, σ.σ. 24-32.

Γεωργαράκης, Ν. (2009). Η μεταναστευτική πολιτική: στάσεις και αντιστάσεις στην ελληνική διοίκηση. Στο Βαρουξή, Χρ., Σαρρής, Ν. & Φραγκίσκου, Α. (επιμ.), *Όψεις μετανάστευσης και μεταναστευτικής πολιτικής στην Ελλάδα σήμερα* (σ.σ.33-60). Αθήνα: Εθνικό Κέντρο Κοινωνικών Ερευνών.

Γκόβαρης, Χ. (2005). *Διαπολιτισμικό Εργαστήριο: υποδοχή, επικοινωνία, αλληλεπίδραση σε πολυπολιτισμικό εκπαιδευτικό περιβάλλον*. Αθήνα: Ατραπός.

Δημητροπούλου, Γ. & Παπαγεωργίου, Ι. (2008). *Ασυνόδετοι ανήλικοι αιτούντες άσυλο στην Ελλάδα. Μελέτη σχετικά με την αντιμετώπιση από την Πολιτεία των αλλοδαπών ασυνόδετων ανηλίκων που ζητούν άσυλο στην Ελλάδα*. Γραφείο της Υπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες στην Ελλάδα. Ανακτήθηκε στις 23/08/2017 από <http://www.refworld.org/cgi-bin/texis/vtx/rwmain/opendocpdf.pdf?reldoc=y&docid=48f5a21e2>.

Εθνικό Κέντρο Κοινωνικών Ερευνών. (2008). *Η εκπαίδευση των αλλοδαπών μαθητών/μαθητριών. Διερεύνηση των προβλημάτων και της προοπτικής επίλυσής τους*. Ανακτήθηκε στις 25/08/2017 από <https://www.ekke.gr/publications/wp/wp19.pdf>.

Ευρωπαϊκή Επιτροπή. (2017). *Λευκή Βίβλος για το μέλλον της Ευρώπης: Προβληματισμοί και σενάρια για την Ε.Ε. των 27 έως το 2025*. Ανακτήθηκε στις 25/08/2017 από https://ec.europa.eu/commission/sites/beta-political/files/leyki_bivlos_gia_to_mellon_tis_eyropis_el.pdf.

Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο. (2016). *Έκθεση σχετικά με τους πρόσφυγες: κοινωνική ένταξη και ενσωμάτωση στην αγορά εργασίας*. Επιτροπή Απασχόλησης και Κοινωνικών Υποθέσεων. Ανακτήθηκε στις 03/10/2017 από <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//NONSGML+REPORT+A8-2016-0204+0+DOC+PDF+V0//EL>.

Fontana, A., & Frey, J. (1998). Interviewing: The Art of Science. In N. Denzin, & Y. Lincoln, (Eds.), (1998) *Collecting and interpreting qualitative materials*, (pp. 47-78). London: Sage.

Ιωαννίδου, Ε. (2015). *Διαπολιτισμική συνείδηση: βασική διάσταση της διδασκαλίας/εκμάθησης της ξένης γλώσσας-πολιτισμού*. Ανακτήθηκε στις 30/08/2017 από <http://ejournals.lib.auth.gr/syn-theses/article/view/5392>.

Καγκά, Ε. (2001). *Το άνοιγμα του σχολείου στην πολυγλωσσία και τον πολιτισμό. Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 5, 37-48. Αθήνα: ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Κεσίδου, Α. (2008). Διαπολιτισμική Εκπαίδευση: μια εισαγωγή. Στο Μαυροσκούφης, Δ. Κ., (επιμ.). *Διαπολιτισμική Εκπαίδευση και Αγωγή. Οδηγός Επιμόρφωσης. Ένταξη παιδιών παλιννοστούτων & αλλοδαπών στο σχολείο για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση (Γυμνάσιο)*, σ.σ. 21-36. Θεσσαλονίκη: ΥΠΕΠΘ.

Κοιλιάρη, Α. (2005). *Πολυγλωσσία και γλωσσική εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Βάνιας.

Κόντης, Α. (2005). Η πολιτική ασύλου στην ευρωπαϊκή ένωση και στην Ελλάδα. Στο Κόντης, Α., Πετράκου, Η., Τάτσης, Ν., Χλέπας, Ν., (επιμ.). *Ευρωπαϊκή και Ελληνική πολιτική ασύλου. Κέντρα υποδοχής προσφύγων και αιτούντες άσυλο με απορριφθείσα αίτηση στην Ελλάδα*. Σειρά Ειδικών Μελετών της Μετανάστευσης & Διασποράς Νο 2, σ.σ. 15-75. Αθήνα: Παπαζήσης.

Κοντογιάννη, Α. (2008). *Μαύρη αγελάδα, άσπρη αγελάδα. Δραματική Τέχνη στην Εκπαίδευση και Διαπολιτισμικότητα*. Αθήνα: Τόπος.

Κοτζαμάνης, Β., Πετρονάτη, Μ. & Τζωρτζοπούλου, Μ. (2005). Πολιτικοί πρόσφυγες: εξελίξεις και θέματα πολιτικής. Στο Καραντινός, Δ., Μαράτου-Αλιπράντη, Λ. & Φρονίμου, Ε. (επιμ.), *Διαστάσεις του κοινωνικού αποκλεισμού στην Ελλάδα. Κύρια θέματα και*

προσδιορισμός προτεραιοτήτων πολιτικής. Τόμος Α', σ.σ. 307-329. Αθήνα: Εθνικό Κέντρο Κοινωνικών Ερευνών.

Miles, M. & Huberman, A.M. (1994 2nd ed). *Qualitative data analysis, an expanded sourcebook*. London: Sage.

Μπίκος, Κ. (2008). Κοινωνικές σχέσεις στην τάξη εφήβων με πολιτισμικές ιδιαιτερότητες. Στο ΥΠΕΠΘ. *Ένταξη παιδιών παλιννοστούντων & αλλοδαπών στο σχολείο για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση (Γυμνάσιο)*. Μαυροσκούφης, Δ. (επιμ.), Οδηγός Επιμόρφωσης. Διαπολιτισμική Εκπαίδευση και Αγωγή, σ.σ. 89-110. Θεσσαλονίκη: ΥΠΕΠΘ.

Νικολάου, Γ. (2009). *Διαπολιτισμική Διδακτική: Το νέο περιβάλλον βασικές αρχές*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Νικολάου, Γ. (2011). *Ένταξη και εκπαίδευση των αλλοδαπών μαθητών/μαθητριών στο δημοτικό σχολείο. Από την «ομοιογένεια» στην «πολυπολιτισμικότητα»*. Αθήνα: Πεδίο.

Παλαιολόγου, Ν., Ευαγγέλου, Ο. (2003). *Διαπολιτισμική Παιδαγωγική: εκπαιδευτικές διδακτικές και ψυχολογικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Ατραπός.

Παναγίδης, Π., Χατζησωτηρίου, Χ. (2014). Από την παροικιακή και μειονοτική εκπαίδευση στον λόγο της διαπολιτισμικότητας: πολιτική, προκλήσεις και εισηγήσεις. Στο Χατζησωτηρίου, Χ. & Ξενοφόντος, Κ. (επιμ.), *Διαπολιτισμική Εκπαίδευση: προκλήσεις, παιδαγωγικές θεωρήσεις και εισηγήσεις*, σ.σ.153-172. Καβάλα: Σαΐτα.

Πανατζής, Β. (2015). *Αντιρατσιστική Εκπαίδευση*. Αθήνα: Σ.Ε.Α.Β. Ανακτήθηκε στις 30/08/2017 από

https://repository.kallipos.gr/pdfviewer/web/viewer.html?file=/bitstream/11419/1633/1/3021_%ce%91%ce%bd%cf%84%ce%b9%cf%81%ce%b1%cf%84%cf%83%ce%b9%cf%83%cf%84%ce%b9%ce%ba%ce%ae_%ce%95%ce%ba%cf%80%ce%b1%ce%af%ce%b4%ce%b5%cf%85%cf%83%ce%b7.pdf.

Τραμουντάνης, Α. (2011). *Μετανάστευσης Επίκαιρα*. Εργαστήριο Μελέτης της Μετανάστευσης και Διασποράς (Ε.Μ.ΜΕ.ΔΙΑ) και Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. Τεύχος 1, Μάρτιος 2011. Ανακτήθηκε στις 10/08/2017 από http://emmedia.pspa.uoa.gr/fileadmin/emmedia.pspa.uoa.gr/uploads/Resources/Publications/Metanastefsis_Epikaira/ME_2011_1.pdf.

Τσακρηίδη, Ο. (2012). Μια πολιτισμική προσέγγιση για την ένταξη των μεταναστών: όψεις θεωρίας και πρακτικής. Στο Α. Αφουξενίδης, Ν. Σαρρής, & Ο. Τσακρηίδη (επιμ.), *Ένταξη των μεταναστών: αντιλήψεις, πολιτικές, πρακτικές* (σ.σ.127-140). Αθήνα: Εθνικό Κέντρο Κοινωνικών Ερευνών.

Τσιρώνης, Χρ. (2008). Κοινωνική αλληλεπίδραση και κοινωνικές σχέσεις στο σχολείο. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην ενσωμάτωση των μαθητών/μαθητριών. Στο ΥΠΕΠΘ. *Ένταξη παιδιών παλιννοστούντων & αλλοδαπών στο σχολείο για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση (Γυμνάσιο)*. Μαυροσκούφης, Δ. (επιμ.), Οδηγός Επιμόρφωσης. Διαπολιτισμική Εκπαίδευση και Αγωγή, σ.σ. 123-140. Θεσσαλονίκη: ΥΠΕΠΘ.

Τσιτσελίκης, Κ., (2016). *Ανήλικοι πρόσφυγες και υπηρεσίες εκπαίδευσης. Δικαίωμα στην εκπαίδευση και υποχρεώσεις του κράτους*. Ανακτήθηκε στις 28/08/2017 από http://dide-a-ath.att.sch.gr/1/images/data/ekp_data/keim_kath_tsitseliki.pdf.

Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων. (2017). *Το έργο της εκπαίδευσης των προσφύγων*. Ανακτήθηκε στις 25/08/2017 από https://www.minedu.gov.gr/publications/docs2017/16_06_17_Epistimoniki_Epitropi_Proshfygon_YPPETH_Apotimisi_Protaseis_2016_2017_Final.pdf.

Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων. (2005). *Αξιολόγηση υλοποιούμενων έργων, ανίχνευσης αναγκών και σχεδιασμού μελλοντικών παρεμβάσεων της ενέργειας 1.1.1 του ΕΠΕΑΕΚ για τη διαπολιτισμική εκπαίδευση*. Τελική Έκθεση. Ανακτήθηκε στις 28/09/2017 http://repository.edulll.gr/edulll/bitstream/10795/662/31/662_01.pdf.

Φρόση, Α., Κουϊμτζή, Ε., Παπαδήμου, Χ. (επιμ.) (2001). *Ο παράγοντας φύλο και η σχολική πραγματικότητα στην πρωτοβάθμια και τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση (Μελέτη Επισκόπησης)*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ερευνών για Θέματα Ισότητας (Κ.Ε.Θ.Ι.).

Χατζηνικολάου, Κ. (2015). Νοτιοανατολικό Δίχτυ Προστασίας. Έρευνα-δράση για την πρόληψη της εμπορίας παιδιών και προστασία ασυνόδευτων ανηλίκων μεταναστών και προσφύγων. Στο *Διάλογοι: Θεωρία και Πράξη στις Επιστήμες της Αγωγής και Εκπαίδευσης*.

Τεύχος 1, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης Τμήμα Επιστημών Προσχολική Αγωγής και Εκπαίδευσης, σ.σ. 130-139. Ανακτήθηκε στις 08/10/2017 από <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/dialogoi/article/viewFile/8884/9213>.

Pro Asyl. (2012). *I came here for peace. The systematic ill-treatment of migrants and refugees by state agents in Patras*. Ανακτήθηκε στις 08/10/2017 από <http://www.proasyl.de/wp-content/uploads/2015/12/PRO-ASYL-Report-I-came-here-for-peace-Patras-June-2012.pdf>.

UNESCO. (2015). *Bridging Learning Gaps for the Youth. UNESCO Education Response to the Syria Crisis (2015-2016)*. Παρίσι: UNESCO. Ανακτήθηκε στις 08/10/2017 από http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/PCPD/pdf/Bridging_Learning_Gaps_for_the_Youth.pdf.

UNHCR. (2016). *Mapping of unaccompanied children: UNHCR Intervention*. Ανακτήθηκε στις 25/08/2017 από <https://data2.unhcr.org/en/documents/download/50768>.

UNICEF. (2017). *A child is a child. Protecting children on the move from violence, abuse and exploitation*. New York: UNICEF.

Watkins, K. & Zyck, St. (2014). *Living on hope, hoping for education. The failed response to the Syrian refugee crisis*. UK. Overseas Development Institute Ανακτήθηκε στις 10/08/2017 από <https://www.odi.org/sites/odi.org.uk/files/odi-assets/publications-opinion-files/9169.pdf>.

Μέρος Β΄ - Εργαστήρια / Workshops

Eduweb Erasmus+ KA2: Μαθητές πέντε Ευρωπαϊκών Χωρών σε ρόλο εκπαιδευτών ενηλίκων για την καταπολέμηση του ψηφιακού αναλφαριθμητισμού

Λούβρης Άρης¹, Μπαλωμένου Αθανασία²

¹ Πληροφορικός, Περιφερειακή Διεύθυνση Π.Ε & Δ.Ε. Δυτικής Ελλάδας
lounvis@gmail.com

² Μαθηματικός, Phd, Πειραματικό Γυμνάσιο Παν/μίου Πατρών
smpalom@upatras.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Πατρών συμμετέχει από τον Σεπτέμβριο του 2016 στο Πρόγραμμα ERASMUS+ Key Action 2: Strategic Partnerships for school education, με κωδική ονομασία Eduweb και πλήρη τίτλο “Combating Digital Exclusion: Children educate digitally illiterate adults in safe and creative web”.

Το Σχολείο μας, σε συνεργασία με άλλα δύο σχολεία και 4 φορείς από Αγγλία, Βουλγαρία, Ιταλία και Κύπρο στοχεύουν να αναδείξουν τον σημαντικό ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν οι μαθητές για τη βελτίωση των δεικτών που αφορούν τον ψηφιακό αναλφαριθμητισμό ενηλίκων. Τελικό αποτέλεσμα - παραδοτέο του Προγράμματος είναι μια διαδικτυακή (online) πλατφόρμα, η οποία θα περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, κατάλληλο εκπαιδευτικό υλικό για τον ψηφιακό γραμματισμό ενηλίκων, καθώς και δράσεις εκπαίδευσης ενηλίκων από μαθητές στο ρόλο των εκπαιδευτών. Η παρούσα εισήγηση εστιάζει στο σκεπτικό του προγράμματος και στοχεύει να παρουσιάσει την καινοτόμο φιλοσοφία και τους στόχους του, καθώς και τις δράσεις που έχουν έως τώρα υλοποιηθεί στο πλαίσιο του προγράμματος, αλλά και τις δράσεις που έχουν προγραμματιστεί ώστε να επιτευχθούν οι στόχοι του.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: ασφαλές & δημιουργικό διαδίκτυο, Eduweb, Erasmus+ KA2, ψηφιακός γραμματισμός ενηλίκων

ΕΙΣΑΓΩΓΗ & ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η σημερινή ευρωπαϊκή αλλά και παγκόσμια πραγματικότητα με τη ραγδαία ανάπτυξη των ΤΠΕ διαμορφώνει ένα νέο πλαίσιο μορφωτικών και κοινωνικών αναγκών για τον πολίτη, κυρίως όσον αφορά την αναζήτηση, απόκτηση, διαχείριση και αξιοποίηση της νέας γνώσης, σε ένα πλαίσιο δια βίου μάθησης και εκπαίδευσης.

Ο επίσημος ορισμός της Επιτροπής των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων για τη δια βίου μάθηση (2001: 10-11) διατυπώνεται ακολούθως: «η δια βίου μάθηση ορίζεται ως κάθε μαθησιακή δραστηριότητα η οποία λαμβάνει χώρα καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής του ατόμου με σκοπό τη βελτίωση των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των εφοδίων του, στο πλαίσιο μιας προσωπικής, κοινωνικής οπτικής ή/και μιας οπτικής που σχετίζεται με την επαγγελματική του πορεία».

Συγκεκριμένα για τις κοινωνικές δεξιότητες, ο Goleman (1998) αναφέρει ότι αποτελούν μία από τις διαστάσεις της συναισθηματικής νοημοσύνης που είναι ιδιαίτερα σημαντικές για την εξέλιξη της προσωπικής, σχολικής και επαγγελματικής πορείας του ατόμου. Εστιάζοντας στους μαθητές, οι κοινωνικές δεξιότητες μπορούν να αποκτηθούν μέσα από την ενεργητική συμμετοχή τους στη μαθησιακή διαδικασία σ' ένα περιβάλλον το οποίο παρέχει κίνητρα για ανακάλυψη, πειραματισμό, συνεργασία, επικοινωνία και αλληλεπίδραση (Γκλιάου – Χριστοδούλου, 2011).

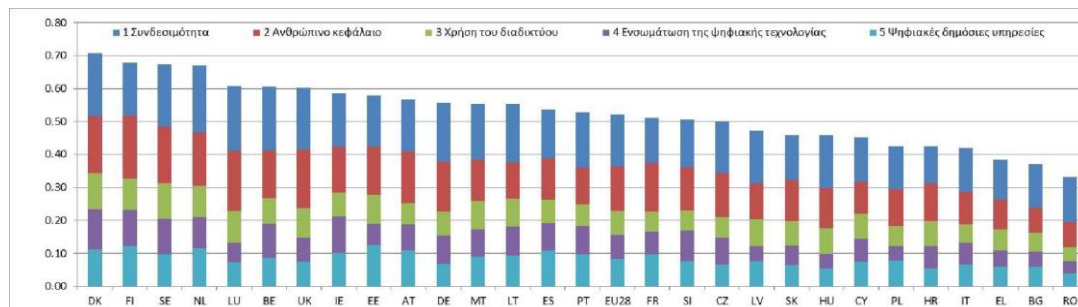
Τα προγράμματα «Erasmus+ KA2» έχουν έναν τέτοιο προσανατολισμό. Οι βασικοί στόχοι ενός προγράμματος Erasmus+ KA2 είναι αφενός «να αναπτύξουν οι μαθητές και το εκπαιδευτικό προσωπικό κατανόηση και εκτίμηση της ποικιλομορφίας των ευρωπαϊκών πολιτισμών και γλωσσών και της αξίας της, αφετέρου να βοηθηθούν οι νέοι ώστε να

αποκτήσουν τις βασικές ζωτικές δεξιότητες και ικανότητες που είναι απαραίτητες για την προσωπική τους ανάπτυξη, τη μελλοντική τους απασχόληση και για να γίνουν ενεργοί πολίτες» (Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, 2006: 55-56). Στους επιμέρους στόχους του προγράμματος Erasmus+ KA2 συγκαταλέγονται μεταξύ άλλων: η ανάπτυξη καινοτόμων παιδαγωγικών και διδακτικών μεθόδων, η υποστήριξη για τη βελτίωση των παιδαγωγικών προσεγγίσεων και της διαχείρισης των σχολείων και η ανταλλαγή εμπειριών/καλών πρακτικών (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2016). Η συμμετοχή των μαθητών/τριών σε προγράμματα Erasmus+ KA2 φαίνεται να έχει θετική επίδραση τόσο στις διαπολιτισμικές όσο και στις κοινωνικές δεξιότητες (Hansel & Grove, 1986; Stone & Petrick, 2013; Brandenburg et al., 2014).

Το Ευρωπαϊκό πρόγραμμα ERASMUS+ "EduWeb" «**Combating Digital Exclusion: Children educate digitally illiterate adults in safe and creative web**» ανήκει στη δράση KA2 (Στρατηγικές Συμπράξεις στον τομέα της Εκπαίδευσης), και χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση μέσω του Ιδρύματος Κρατικών Υποτροφιών (IKY). Στόχος του προγράμματος Eduweb, είναι η καταπολέμηση του ψηφιακού αναλφαριθμητισμού ενηλίκων και η βελτίωση του σχετικού Ευρωπαϊκού δείκτη ψηφιακής οικονομίας και κοινωνίας DESI (Digital Economy Society Index) για τις συμμετέχουσες χώρες που βρίσκονται σε χαμηλή θέση στη γενική κατάταξη μεταξύ των Ευρωπαϊκών χωρών.

Ο δείκτης ψηφιακής οικονομίας και κοινωνίας (DESI) είναι ένας σύνθετος δείκτης που κατάρτισε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή (ΓΔ CNECT) για να αξιολογεί την πρόοδο των χωρών της ΕΕ προς μια ψηφιακή οικονομία και κοινωνία. Ο δείκτης αυτός συναθροίζει μια σειρά σχετικών δεικτών διαρθρωμένων γύρω από 5 παραμέτρους: **συνδεσιμότητα, ανθρώπινο κεφάλαιο, χρήση του διαδικτύου, ενσωμάτωση της ψηφιακής τεχνολογίας και ψηφιακές δημόσιες υπηρεσίες** (<http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/digital-agenda-scoreboard>).

Η Ελλάδα κατατάσσεται 26η στο σύνολο των 28 κρατών μελών της ΕΕ. Συνολικά, η Ελλάδα δεν σημείωσε μεγάλη πρόοδο σε σύγκριση με άλλα κράτη μέλη της ΕΕ. Από τη θετική πλευρά, οι Έλληνες πολίτες χρησιμοποιούν πιο ενεργά το διαδίκτυο για online περιεχόμενο και βιντεοκλήσεις. Ωστόσο, το χαμηλό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων μπορεί να δράσει ως τροχοπέδη για την περαιτέρω ανάπτυξη της ψηφιακής οικονομίας και κοινωνίας. Η χώρα μας ανήκει στην ομάδα των χωρών με χαμηλές επιδόσεις. Χαμηλές επιδόσεις σημειώνουν επίσης η Ρουμανία, η Βουλγαρία, η Ιταλία, η Κροατία, η Πολωνία, η Κύπρος, η Ουγγαρία και η Σλοβακία.



Κατάταξη για το 2017 με βάση τον δείκτη ψηφιακής οικονομίας και κοινωνίας (DESI)

Όσον αφορά το ανθρώπινο κεφάλαιο, οι επιδόσεις της Ελλάδας είναι αρκετά χαμηλότερες από τον μέσο όρο της ΕΕ, αλλά σημειώνεται μικρή πρόοδος. Το 2016, το ποσοστό του ελληνικού πληθυσμού που χρησιμοποιούσε το διαδίκτυο σε τακτική βάση (66 %) ήταν από τα χαμηλότερα μεταξύ των ευρωπαϊκών χωρών (ο μέσος όρος της ΕΕ ήταν 79 %). Ωστόσο, σε σχέση με το 2015 (63 %), βελτιώθηκε κατά 3 ποσοστιαίες μονάδες. Ο αριθμός των ατόμων που έχουν τουλάχιστον βασικό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων αυξάνεται επίσης, φτάνοντας το 46 % το 2016 έναντι 44 % το 2015.

Μια από τις καινοτομίες του προγράμματος Eduweb είναι ο προσανατολισμός στον μαθητή, ώστε, μέσα από το ρόλο του ως εκπαιδευτής ενηλίκων, να αποκτήσει σωστή εκπαίδευση και συνείδηση σχετικά με την ασφαλή και δημιουργική χρήση του διαδικτύου. **Η αντιστροφή των ρόλων σχετικά με το ποιος είναι ο εκπαιδευτής και ποιος ο εκπαιδευόμενος αποτελεί μια από τις σημαντικές καλές εκπαιδευτικές διδακτικές**

πρακτικές που έχει να αναδείξει το συγκεκριμένο πρόγραμμα. Πώς προέκυψε όμως η ιδέα των αντεστραμμένων ρόλων στο πρόγραμμα Eduweb;

Τη δεκαετία του 2000 ο σύμβουλος εκπαίδευσης Marc Prensky (2003, 2001) χαρακτήρισε τους μαθητές ως «ψηφιακούς ιθαγενείς» ή «γενιά των παιχνιδιών», σε αντίθεση με τους γονείς που τους αποκαλούσε «ψηφιακούς μετανάστες» διότι γεννήθηκαν σε μια τεχνολογικά φτωχότερη εποχή. Ο Prensky αποκάλεσε την αναλογική γενιά "ψηφιακούς μετανάστες" ώστε να επισημάνει στους δασκάλους ότι το αναδυόμενο κύμα μαθητών που θα έρχονταν στα σχολεία χαρακτηρίζονταν από νέους τρόπους σκέψης και απορρόφησης πληροφοριών, δεδομένου ότι τα παιδιά μεγάλωναν πλέον ψηφιακά με υπολογιστές, βιντεοπαιχνίδια, ψηφιακές συσκευές αναπαραγωγής μουσικής, κάμερες βίντεο, κινητά τηλέφωνα και άλλες ψηφιακές συσκευές. Αυτό είχε ως συνέπεια να προκύψουν γνωστικές αλλαγές στον τρόπο μάθησης των «ψηφιακά ιθαγενών» μαθητών. Ορισμένα από τα χαρακτηριστικά αυτών των αλλαγών συνοψίζονται ακολούθως:

1. Απότομη ταχύτητα vs συμβατικής ταχύτητας
2. Παράλληλη επεξεργασία vs γραμμικής ταχύτητας
3. Πρώτα τα γραφικά vs πρώτα το κείμενο
4. Τυχαία προσπέλαση vs βαθμιαίας προσπέλασης
5. Συνδεδεμένος vs αυτόνομος
6. Ενεργητικός vs παθητικός
7. Φαντασία vs πραγματικότητα
8. Τεχνολογία ως φίλος vs τεχνολογία ως εχθρός

Πλέον όμως, οι όροι «ψηφιακός ιθαγενής» και «ψηφιακός μετανάστης» τείνουν να αντικατασταθούν, ακολουθώντας μια νέα κατηγοριοποίηση, την οποία εισήγαγε το 2016 η Alexandra Samuel. Η κατηγοριοποίηση αυτή στηρίζεται στην υπόθεση ότι οι γονείς δεν θεωρούνται πια ότι ανήκουν στην κατηγορία των ψηφιακών μεταναστών, αλλά ανήκουν πλέον στην πλειοψηφία τους και οι ίδιοι στους ψηφιακούς ιθαγενείς, (κατά Prensky, 2001), και είναι αυτοί που διαχειρίζονται τη χρήση της τεχνολογίας από τα παιδιά τους με πολύ διαφορετικούς τρόπους. Ως αποτέλεσμα, προκύπτουν τρεις διαφορετικές ομάδες νέων: **οι ψηφιακοί ορφανοί, οι ψηφιακά εξόριστοι και οι ψηφιακοί κληρονόμοι** (<http://ideas.ted.com/opinion-forget-digital-natives-heres-how-kids-are-really-using-the-internet/>). Σύμφωνα με την κατηγοριοποίηση του Prensky, στους ψηφιακούς μετανάστες εντάσσονται πλέον κυρίως οι παππούδες και γιαγιάδες των σημερινών μαθητών. Οι επόμενες γενιές των γονέων και μαθητών ακολουθούν την κατηγοριοποίηση της Samuel, σύμφωνα με την οποία:

- Ως ψηφιακοί ορφανοί θεωρούνται οι μαθητές οι οποίοι, έχουν μεγαλώσει με μεγάλη τεχνολογική πρόσβαση - αλλά πολύ λίγη καθοδήγηση. Έχουν ανατραφεί από γονείς που τους έχουν δώσει σχεδόν απεριόριστη πρόσβαση στην τεχνολογία χωρίς έλεγχο ή καθοδήγηση για το τι μαθαίνουν, βλέπουν ή βιώνουν και γιατί αυτό έχει σημασία. Έτσι, τα «ορφανά» μπορεί να καταλήξουν να δίνουν προτεραιότητα στις διαδικτυακές αλληλεπιδράσεις παρά πρόσωπο με πρόσωπο, κάτι που οδηγεί σε ασταθείς διαπροσωπικές δεξιότητες.
- Ως ψηφιακά εξόριστοι θεωρούνται οι μαθητές οι οποίοι βρίσκονται στο αντίθετο άκρο από τα ψηφιακά ορφανά: έχουν μεγαλώσει με ελάχιστη τεχνολογία. Ο στόχος των γονέων τους ήταν να περιορίσουν την πρόσβαση των παιδιών τους, προκειμένου να καθυστερήσουν την είσοδό τους στον ψηφιακό κόσμο μέχρι την έφηβη ηλικία, αν είναι δυνατόν - όταν τα παιδιά είναι λιγότερο πιθανό να ακούσουν τις συμβουλές των γονιών τους. Πολλοί εξόριστοι θα εκτοξευθούν στην ψηφιακή τους ζωή με εκδίκηση και μπορεί να αγωνιστούν για την εξεύρεση ισορροπημένης προσέγγισης στην τεχνολογία.
- Ως ψηφιακοί κληρονόμοι θεωρούνται οι μαθητές που έχουν εντυπωσιακές τεχνολογικές δεξιότητες, χάρη κυρίως στους γονείς και τους δασκάλους τους. Οι ενήλικες μέντορες τους ενθάρρυναν και κατεύθυναν την τεχνολογική τους εκπαίδευση με μαθήματα και συνομιλώντας μαζί τους για να είναι υπεύθυνοι χρήστες του Διαδικτύου.

Το πρόγραμμα Eduweb στοχεύει ακριβώς στην καλλιέργεια της κουλτούρας των ψηφιακών κληρονόμων, συμβάλλοντας όμως παράλληλα και στον ψηφιακό γραμματισμό ενηλίκων μέσα από την καινοτόμο ιδέα αντιστροφής ρόλων εκπαιδευτού και εκπαιδευόμενου, αναθέτοντας στους μαθητές τον ρόλο του εκπαιδευτή.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Στο πρόγραμμα Eduweb για το Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Πατρών εμπλέκονται συνολικά δώδεκα εκπαιδευτικοί του συλλόγου διδασκόντων (2 συντονιστές και 10 μέλη της παιδαγωγικής ομάδας) και 40 μαθητές του Σχολείου. Αρχικά, οι εκπαιδευτικοί – μέλη της παιδαγωγικής ομάδας εκπαιδεύονται σύμφωνα με το υλικό που παράγεται από τους συνεργαζόμενους φορείς του προγράμματος (εταίρους) και αναρτάται στην ηλεκτρονική πλατφόρμα του έργου, ώστε στη συνέχεια να εκπαιδεύσουν τους μαθητές στο ρόλο του εκπαιδευτή. Η διαδικασία εκπαίδευσης εκπαιδευτικών αλλά και μαθητών ακολουθεί το μοντέλο της μικτής μάθησης (Alexander, 2010), συνδυάζοντας ανάπτυξη δεξιοτήτων και ανάπτυξη συγκεκριμένης γνώσης (Skill-driven model of blended learning), με την ανάμιξη: offline και online μορφών εκπαίδευσης, σύγχρονων και ασύγχρονων μορφών μάθησης και αυτοκαθοδηγούμενης και συνεργατικής μάθησης.

Στη συνέχεια, οι μαθητές αναλαμβάνουν τον ρόλο του εκπαιδευτή ενηλίκων συγγενών τους, αξιοποιώντας και αυτοί με τη σειρά τους το παραγόμενο εκπαιδευτικό υλικό και δραστηριότητες που βρίσκεται αναρτημένο στην πλατφόρμα του έργου, με την υποστήριξη και καθοδήγηση των εκπαιδευτικών. Ακολουθούμε σε αυτό το σημείο το μοντέλο της αντεστραμμένης τάξης, το οποίο προσαρμόζουμε στο δικό μας πρόγραμμα, με αντιστροφή του ρόλου εκπαιδευτή (μαθητής) και εκπαιδευόμενου (ενήλικες). Τα οφέλη αυτού του συνδυασμού είναι πολλαπλά. Για τους μαθητές, έμφαση δίνεται στον ενεργητικό και συνεργατικό τρόπο μάθησης της ασφαλούς και δημιουργικής αξιοποίησης του διαδικτύου, καθώς και η μείωση του χάσματος μεταξύ γενεών. Και για τους ενήλικες, η εκπαίδευση αυτή συμβάλλει στη μείωση του χάσματος γενεών, αλλά παράλληλα αποτελεί και κοινωνική προσφορά, η οποία έρχεται να συμβάλλει με τρόπο ευχάριστο στον ψηφιακό γραμματισμό ενηλίκων και κατ' επέκταση στη βελτίωση του σχετικού δείκτη DESI για τη χώρα μας.

Έτσι, η εργασία μας αποτελεί και πρόταση -παρουσίαση ενός υβριδικού μοντέλου μάθησης που συνδυάζει τις αρχές της μικτής μάθησης (Blended learning) (Alexander, 2010) και της αντεστραμμένης τάξης (flipped classroom), (Abeysekera, Lakmal, & Dawson, 2015).

ΤΟ ΕΡΓΟ: ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Συντονιστικός φορέας του προγράμματος **Eduweb** είναι η Περιφερειακή Διεύθυνση Π/θμιας & Δ/θμιας Εκπ/σης Δυτικής Ελλάδας. Οι εταίροι του προγράμματος είναι:

1. το Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών & Εκδόσεων (I.T.Y.E.) «Διόφαντος» και το Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Πατρών από την **Ελλάδα**,
2. το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου και το Λύκειο Αραδίππου από την **Κύπρο**,
3. το Bournemouth University και το Isle of Portland Aldridge Community Academy από τη **Μεγάλη Βρετανία**,
4. το Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto και το Istituto Istruzione Superiore – EINAUDI- SCARPA από **Ιταλία, καθώς** και
5. το Ministry of Youth and Sports of the Republic of Bulgaria από τη **Βουλγαρία**.

Το **EduWeb** επιδιώκει να ενισχύσει τη συνεργασία μεταξύ σχολείων και εκπαιδευτικών ιδρυμάτων με σκοπό την καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού των ενηλίκων. Βασική ιδέα είναι οι ίδιοι οι μαθητές να λειτουργήσουν ως εκπαιδευτές των ψηφιακά αναλφάβητων ενηλίκων μελών των οικογενειών τους ή του κοινωνικού τους περίγυρου, στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του Διαδικτύου. Σε αυτή τη λογική, τα συνεργαζόμενα Πανεπιστημιακά Ιδρύματα και οι επιστημονικοί φορείς αναλαμβάνουν την παραγωγή κατάλληλου εκπαιδευτικού υλικού, το οποίο θα είναι συγκεντρωμένο σε ηλεκτρονική εκπαιδευτική πύλη,

και το οποίο στη συνέχεια θα αξιοποιηθεί από τους μαθητές των συνεργαζόμενων σχολείων για την εκπαίδευση ενηλίκων στην ασφαλή και δημιουργική αξιοποίηση του διαδικτύου.

Η σύνθεση των χωρών που συμμετέχουν στο πρόγραμμα ως εταίροι είναι σκοπίμως τέτοια ώστε να περιλαμβάνει τόσο χώρες που κατατάσσονται υψηλά σχετικά με τον δείκτη DESI (όπως το Ηνωμένο Βασίλειο), αλλά και χώρες (όπως η Ελλάδα η Ιταλία, η Κύπρος και η Βουλγαρία) όπου βρίσκονται χαμηλά στη γενική Ευρωπαϊκή κατάταξη αναφορικά με αυτόν τον δείκτη και έχουν ανάγκη από δράσεις βελτίωσης του. Η φιλοσοφία είναι ότι οι εταίροι που συμμετέχουν από το Ηνωμένο Βασίλειο, το οποίο κατετάγη ως η έκτη χώρα σχετικά με τον δείκτη DESI 2016, μπορούν να συνεισφέρουν τις καλές πρακτικές χρήσης και αξιοποίησης του Διαδικτύου, οι οποίες θα προσαρμοστούν αναλόγως από τους εταίρους στην Ελλάδα, στη Βουλγαρία, στην Κύπρο και στην Ιταλία, συνεισφέροντας με αυτόν τον τρόπο στην προσπάθεια των χωρών αυτών για καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού των πολιτών τους, αλλά και στον ευρύτερο στόχο της Ευρωπαϊκής Ένωσης να καταστεί μία από τις πιο δυναμικές και ανταγωνιστικές οικονομίες της γνώσης στον κόσμο.

Προκειμένου να επιτευχθούν οι παραπάνω στόχοι, το EduWeb έχει ήδη δημιουργήσει μια εκπαιδευτική πύλη για τη φιλοξενία και διάθεση του κοινού εκπαιδευτικού υλικού τόσο για αρχάριους όσο και για προχωρημένους χρήστες του Διαδικτύου. Επιπλέον, η πύλη θα παρέχει ένα περιβάλλον ηλεκτρονικής μάθησης, το οποίο θα χρησιμοποιηθεί για την on-line εκπαίδευση των εκπαιδευτικών (μαζί με το απαραίτητο υλικό), οι οποίοι με τη σειρά τους θα εκπαιδεύσουν σε πρώτη φάση τους μαθητές στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του Διαδικτύου. Στο πλαίσιο αυτό, οι μαθητές από απλοί χρήστες του Διαδικτύου, θα γίνουν στη συνέχεια οι ίδιοι εκπαιδευτές των ενηλίκων (και ειδικότερα των ηλικιωμένων) μελών των οικογενειών τους, δημιουργώντας μια κοινότητα μάθησης ενηλίκων με εκπαιδευτές ανήλικους μαθητές και συνδράμοντας αφενός στην καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού των ευρωπαϊκών πολιτών μέσω πιο αποτελεσματικών και καινοτόμων διδακτικών και παιδαγωγικών μεθόδων, αφετέρου αποκομίζοντας οι ίδιοι οι μαθητές εκπαίδευση για την ασφαλή πλοήγηση και αξιοποίηση του διαδικτύου.

Η καινοτόμος αυτή πρακτική ταυτόχρονης εκπαίδευσης μαθητών και ενηλίκων την ασφαλή και δημιουργική χρήση του διαδικτύου μπορεί να αποτελέσει παράδειγμα καλής πρακτικής που θα μπορεί να αξιοποιηθεί διεθνώς για παρόμοιους εκπαιδευτικούς σκοπούς.

ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΙΣ ΕΤΑΙΡΩΝ

Στο πλαίσιο του προγράμματος Eduweb έχουν προγραμματισθεί τέσσερις συναντήσεις των εταίρων. Η πρώτη συνάντηση (kick off meeting) πραγματοποιήθηκε επιτυχώς στην Πάτρα, όπου αποτελεί την έδρα του συντονιστή φορέα του προγράμματος, τον Οκτώβριο του 2016. Η συνάντηση είχε διάρκεια τρεις ημέρες. Στη συνάντηση αυτή αρχικά υπήρξε η δυνατότητα γνωριμίας και αυτοπαρουσίασης των συνεργαζόμενων φορέων τους προγράμματος. Ακολούθησε παρουσίαση και ανάλυση της φιλοσοφίας και στοχοθεσίας του προγράμματος Eduweb από τον συντονιστή του προγράμματος. Τέλος, συζητήθηκαν διεξοδικά ο προγραμματισμός, το χρονοδιάγραμμα, τα παραδοτέα του προγράμματος, έγινε οριστικοποίηση του λογότυπου, και ορίστηκε επ' ακριβώς η συμβολή και ο ρόλος κάθε εταίρου στο πρόγραμμα. Στη δεύτερη συνάντηση που πραγματοποιήθηκε τον Σεπτέμβριο 2017 στην Αγγλία (Πανεπιστήμιο Bournemouth), όπου συζητήθηκε πώς θα παραχθεί το επιμορφωτικό υλικό για την πλατφόρμα του προγράμματος, το οποίο θα αξιοποιηθεί στην εκπαίδευση των ενηλίκων. Παρουσιάστηκε η φιλοσοφία των “learning mites” & “learning courses”, πάνω στην οποία θα βασισθεί η δημιουργία του υλικού.

Ακολουθούν δύο ακόμα συναντήσεις των εταίρων. Η μία είναι προγραμματισμένη για την Ελλάδα και η τελευταία συνάντηση στην Ιταλία λίγο πριν την ολοκλήρωση του προγράμματος.

ΠΟΡΕΙΑ ΕΞΕΛΙΞΗΣ -ΔΙΑΧΥΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Το πρόγραμμα Eduweb είναι διετές και έχει μέχρι τώρα ολοκληρωθεί ο πρώτος χρόνος υλοποίησης αυτού επιτυχώς ως προς τα παραδοτέα του. Τα παραγόμενα του προγράμματος συμβαδίζουν με το χρονοδιάγραμμα του έργου. Η επίσημη γλώσσα του

προγράμματος είναι η Αγγλική. Η ιστοσελίδα του προγράμματος είναι επίσης στην αγγλική γλώσσα, αλλά παράλληλα είναι και στην ελληνική, ιταλική και βουλγαρική γλώσσα. Το σκεπτικό ήταν να δομηθεί στην αγγλική γλώσσα ώστε να είναι προσβάσιμη και αξιοποιήσιμη από όλους τους εκπαιδευτικούς διεθνώς.

Παράλληλα όμως στόχος είναι να είναι διαθέσιμη και στις επίσημες γλώσσες των εταίρων χωρών.

Με αυτόν τον τρόπο, η πλατφόρμα θα καταστεί ευκολότερα αξιοποιήσιμη από εκπαιδευτικούς των εταίρων - χωρών που θα εκδηλώσουν ενδιαφέρον να την αξιοποιήσουν για διδακτικούς σκοπούς. Η διεύθυνση της ιστοσελίδας είναι η ακόλουθη: <http://eduweb-project.eu>

Σε αυτή την εκπαιδευτική πύλη συγκεντρώνεται όλο το παραγόμενο επιμορφωτικό υλικό, καθώς και οι επιμέρους δράσεις που υλοποιούνται στο πλαίσιο του προγράμματος, όπως, εκδηλώσεις διάχυσης του προγράμματος, συμμετοχές σε διαγωνισμούς, συνέδρια κ.α.

Καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού
Τα παιδιά εκπαιδεύουν ψηφιακά αναλφάβητους ενήλικους στη χρήση του ασφαλούς και δημιουργικού διαδικτύου

ΑΡΧΗ | EDUWEB | ΜΑΘΗΜΑΤΑ | ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ

To EduWeb!
Το EduWeb έχει ως στόχο να ενισχύσει τη συνεργασία μεταξύ σχολείων και εκπαιδευτικών ιδρυμάτων / ινστιτούτων με σκοπό την καταπολέμηση του ψηφιακού αποκλεισμού των ενηλίκων όσον αφορά στη χρήση του Διαδικτύου. Στόχος είναι οι ίδιοι οι μαθητές να λειτουργήσουν ως εκπαιδευτές των ψηφιακά αναλφάβητων ενηλίκων μελών των οικογενειών τους, στην ασφαλή και δημιουργική χρήση του διαδικτύου.

ΕΛΛΗΝΟΜΑΖΙ ΜΑΣ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ!

Τελευταία νέα

- To EduWeb στο 9ο Πανελλήνιο συνέδριο για τις ΤΠΕ (28-30/4)

Πρόσφατα μαθήματα

- How To Send Your First Message On Your Phone
- Sending Your First Email
- How to access the news on the internet.

Erasmus+ | European Commission | BU | ...

Αρχική σελίδα του προγράμματος **EduWeb**

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το πρόγραμμα EduWeb υιοθετεί **μια καινοτόμο διδακτική προσέγγιση για την ταυτόχρονη εκπαίδευση μαθητών και ενηλίκων** στην ασφαλή και δημιουργική αξιοποίηση του διαδικτύου, δοκιμάζοντας ένα **υβριδικό μοντέλο μάθησης που συνδυάζει το μοντέλο της μικτής μάθησης και της αντεστραμμένης τάξης**. Έμφαση δίνεται στους μαθητές, οι οποίοι μαθαίνουν μέσα από το ρόλο τους ως εκπαιδευτές ενηλίκων, αποκομίζοντας, γνωστικά αλλά και κοινωνικά οφέλη. Αλλά και οι ενήλικες ωφελούνται γνωστικά και κοινωνικά με αυτό το προτεινόμενο μοντέλο μάθησης.

Η Ελλάδα χρειάζεται να αντιμετωπίσει τις σοβαρές ελλείψεις της σε ψηφιακές δεξιότητες. Θα ωφεληθεί σε σημαντικό βαθμό από την υλοποίηση πρωτοβουλιών όπως η συγκεκριμένη μέσω του προγράμματος **EduWeb** για την αντιμετώπιση των χρόνιων αναντιστοιχιών που παρατηρούνται μεταξύ των δεξιοτήτων τις οποίες έχει ανάγκη η βιομηχανία των ΤΠΕ και των δεξιοτήτων που προσφέρει η επίσημη εκπαίδευση, καθώς και από την ανάληψη ηγετικού ρόλου και τη συνεργασία μεταξύ ποικίλων ενδιαφερομένων, και την παροχή βασικών πόρων για την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων. Σε περίπτωση που γίνει αποδεκτό θετικά από την εκπαιδευτική κοινότητα, ευελπιστούμε σε συνεργασία με τον Ελληνικό εθνικό συνασπισμό για τις ψηφιακές δεξιότητες και θέσεις εργασίας έτσι ώστε επίσης να συμβάλει στην ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων και να μπορούσε να επιτρέψει την καλύτερη συνεργασία, ιδίως μεταξύ του δημόσιου, του τομέα της εκπαίδευσης και της αγοράς εργασίας.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Abeyssekera, Lakmal, & Dawson, P. (2015). "Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for research." *Higher Education Research & Development* 34(1), 1-14.

Alexander, S. (2010). *Flexible Learning in Higher Education*. In Penelope Peterson; Eva Baker; Barry McGaws. International Encyclopedia of Education (Third ed.). Oxford: Elsevier. pp. 441–447. ISBN 9780080448947. doi:10.1016/B978-0-08-044894-7.00868-X

Hansel, B., & Grove, N. (1986). International Student Exchange Programs—Are the Educational Benefits Real? *Nassp Bulletin*, 70(487), 84-90.

Goleman, D. (1998). *Η Συναισθηματική Νοημοσύνη*. Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα.

Hansel, B., & Grove, N. (1986). International Student Exchange Programs—Are the Educational Benefits Real? *Nassp Bulletin*, 70 (487), 84-90.

Majorosi, A. (2010): Lernerorientierung. In: Barkowski, H./Krumm, H.-J. (Hg.: *Fachlexikon Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. Tübingen, Basel: Francke UTB

Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *ACM Computers in Entertainment - Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment*, 1(1), 1-4.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon(PDF)*. 9. MCB University Press.

Stone, M. J., & Petrick, J. F. (2013). The educational benefits of travel experiences a literature review. *Journal of Travel Research*, 52(6), 731-744.

ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ

Brandenburg, U., Berghoff, S., Taboadela, O., Bischof, L., Gajowniczek, J., Gehlke, A., & Vancea, M. L. (2014). The ERASMUS Impact Study. Effects of mobility on the skills and employability of students and the internationalisation of higher education institutions. *Publications Office of the European Union, Luxembourg*. Διαθέσιμο on - line: ec.europa.eu/education/library/study/comenius-central-report_en.pdf

Γκλιάου-Χριστοδούλου, Ν. (2011). Μεθοδολογικές προσεγγίσεις που συμβάλλουν στην ανάπτυξη επικοινωνιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων για αποτελεσματική συμμετοχή των παιδιών στη μαθησιακή διαδικασία. Διαθέσιμο στον διαδικτυακό τόπο: http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson_id=300&ep=371

Επιτροπή των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων, (2001). Η πραγμάτωση μιας ευρωπαϊκής περιοχής δια βίου μάθησης, COM(2001)678. διαθέσιμο on - line: <http://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52001DC0678:EL:NOT>

Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2016). *Erasmus+. Οδηγός προγράμματος*. Διαθέσιμο on - line: https://www.iky.gr/el/eggrafa-eplus/odigoseplus/item/download/3283_d69116a0bd5e8364561717ed01ab8cd9

Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο (2006). Απόφαση Αριθ. 1720/2006/EK του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 15ης Νοεμβρίου 2006 για τη θέσπιση προγράμματος δράσης στον τομέα της δια βίου μάθησης. Διαθέσιμο on - line: <http://eurlex.europa.eu/legalcontent/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006D1720&from=EL>

Λούβρης Α. (2017) «Ξεχάστε τους ψηφιακούς ιθαγενείς, ιδού πώς τα παιδιά χρησιμοποιούν πραγματικά το Διαδίκτυο!» <http://internet-safety.sch.gr/index.php/articles/parents/item/609-dn>

Samuel, A. (2016). Forget digital natives. Heres how kids are really using the internet. Διαθέσιμο On-line <http://ideas.ted.com/opinion-forget-digital-natives-heres-how-kids-are-really-using-the-internet/>

The Digital Economy and Society Index (DESI) <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/desi>

Καλές πρακτικές επικοινωνίας και συνεργασίας σε ένα eTwinning έργο

Κουγιουρούκη Αγγελική¹, Μπεκίρη Ουρανία²

¹ Εκπαιδευτικός ΠΕ70, Πρεσβευτής eTwinning Αν. Μακεδονίας-Θράκης, 1ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Αλεξανδρούπολης

akougiou@gmail.com

² Εκπαιδευτικός ΠΕ06, Πρεσβευτής eTwinning Δυτικής Ελλάδας, 2ο Δημοτικό Σχολείο Παραλίας Πατρών

raniabek@hotmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αντικείμενο του συγκεκριμένου workshop είναι η παρουσίαση προτάσεων για το σχεδιασμό δραστηριοτήτων που προάγουν την επικοινωνία και τη συνεργασία σε ένα eTwinning έργο με οργάνωση του Twinspace σύμφωνα με συγκεκριμένα κριτήρια ποιότητας που έχουν σχεδιαστεί από την Κεντρική Υπηρεσία Υποστήριξης της δράσης eTwinning. Στην πρόταση περιλαμβάνεται ο σχεδιασμός και η υλοποίηση καλών πρακτικών για επιτυχημένα eTwinning έργα που πληρούν τις προϋποθέσεις των δύο αυτών κριτηρίων, καθώς και η άσκηση στη χρήση των εργαλείων του Twinspace αλλά και web 2.0 εργαλείων, ώστε να γίνουν οι εκπαιδευτικοί ικανοί να χρησιμοποιούν πολύπλευρα τις δυνατότητες που τους δίνονται από τις Νέες Τεχνολογίες και την Ψηφιακή Κοινότητα Μάθησης του eTwinning κατά τη διάρκεια υλοποίησης ενός συνεργατικού έργου.

Μέρος του workshop αφιερώνεται στην εξάσκηση των εκπαιδευτικών στην χρήση της πλατφόρμας του Twinspace ώστε να μπορούν αυτοί να τη χρησιμοποιήσουν κατάλληλα προσφέροντας ευκαιρίες επικοινωνίας και συνεργασίας μεταξύ των μαθητών τους.

Παράλληλα, μέσω του workshop θα επιδιωχθεί η παρότρυνση για χρήση από τους εκπαιδευτικούς συνεργατικών web 2.0 εργαλείων δημιουργίας παρουσιάσεων, συνεργατικής συγγραφής κειμένων και ιστοριών, ψηφοφορίας και αξιολόγησης ώστε να μπορούν αυτοί να τα ενσωματώνουν στα eTwinning έργα που υλοποιούν σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης είτε σε εθνικό είτε σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: eTwinning, κριτήρια αξιολόγησης, Twinspace

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Έρευνες ετών, σχετικές με την υιοθέτηση της αποτελεσματικότερης διδακτικής πρακτικής η οποία και θα οδηγήσει σε γνωστικά οφέλη με την εφαρμογή κατάλληλων μαθησιακών στρατηγικών και σύγχρονων μαθησιακών περιβαλλόντων, οδήγησαν στο συμπέρασμα ότι οι μαθητές θεωρούνται ικανοί να οικοδομήσουν τη νέα γνώση με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού σε συνεργασία όμως με τους συμμαθητές τους (Berge & Collins, 1995). Μέσω της συνεργατικής μάθησης οι μαθητές ενθαρρύνονται να εργαστούν για έναν κοινό στόχο όπως είναι η επίλυση ενός προβλήματος ή η υλοποίηση μαθησιακών εργασιών (Galton & Williamson, 1992). Για το σκοπό αυτό και με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού-διαμεσολαβητή οι μαθητές βρίσκονται στο επίκεντρο αναλαμβάνοντας την ευθύνη για την ομάδα τους, οργανώνοντας και κατευθύνοντας τη μαθησιακή διαδικασία. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται η γνώση και προωθείται η ανάπτυξη της επικοινωνίας.

Με τη διεύρυνση της χρήσης κινητών τεχνολογιών και την πληθώρα των Web 2.0 εργαλείων και υπηρεσιών επήλθαν σημαντικές αλλαγές αναφορικά με τον τρόπο επικοινωνίας, δημιουργίας και διαμοίρασης πληροφοριών (McLoughlin & Lee, 2008). Παράλληλα, σημειώνονται σημαντικές αλλαγές αναφορικά με τα προσδοκόμενα αποτελέσματα στην εκπαίδευση (Jones & Healing, 2010) μια και οι σύγχρονες τεχνολογίες προσφέρουν νέες ευκαιρίες για ενίσχυση των παραδειγμάτων της μάθησης από απόσταση. Η

συνεργατική μάθηση μέσω διαδικτύου θεωρείται πια ως μία από τις πιο ελπιδοφόρες παιδαγωγικές προσεγγίσεις για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση (Eklund & Eklund, 1997).

Η μάθηση με την υποστήριξη των ΤΠΕ δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να δημιουργούν, να είναι ανεξάρτητοι και να συνεργάζονται προσφέροντας αυξημένες ευκαιρίες για τη βελτίωση της διδασκαλίας και των μαθησιακών αποτελεσμάτων (Strijbos et al., 2004).

Προκειμένου να συνεργαστεί διαδικτυακά ο μαθητής και να κατακτήσει νέα γνώση μέσα από τη διαδικασία αυτή, θα πρέπει να αισθάνεται μέρος μιας μαθησιακής κοινότητας όπου η συνεισφορά του θα γίνεται σε μια κοινή βάση γνώσεων και όπου καλλιεργείται ένα κοινοτικό πνεύμα μέσω των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων (Bernard et al., 2000).

Σύμφωνα με τους Becker & Mark (1999), σε μια πραγματική κοινότητα όπου τα μέλη της επικοινωνούν και συνεργάζονται πρέπει να πληρούνται οι εξής προϋποθέσεις: να είναι γνωστή η ταυτότητα των μελών, να υπάρχει ένα κοινόχρηστο κανονιστικό πλαίσιο με σταθερές κοινωνικές συμβάσεις, ένας κοινός σκοπός και μια συλλογική ορθότητα προκειμένου να εξασφαλίζεται η συνέχεια της ομάδας. Επεκτείνοντας ο Preece (2000) το συλλογισμό για τη θέαση του συνόλου της διαδικτυακής κοινότητας, επισημαίνει ότι πρόκειται για ανθρώπους που αλληλοεπιδρούν κοινωνικά προσπαθώντας να ικανοποιήσουν τις δικές τους ανάγκες ή την εκτέλεση ειδικών ρόλων, προσανατολισμένοι προς έναν κοινό σκοπό που παρέχει λόγο στην κοινότητα, ενώ υπάρχουν συλλογικές συμβάσεις (παραδοχές, τελετουργίες, πρωτόκολλα) που καθοδηγούν την αλληλεπίδραση (Redfern & Naughton, 2002).

Το eTwinning, η Κοινότητα των σχολείων της Ευρώπης, αποτελεί μία Ψηφιακή Κοινότητα Μάθησης που προωθεί τη συνεργασία στην Ευρώπη μέσω της χρήσης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ), παρέχοντας υποστήριξη, εργαλεία και υπηρεσίες για τα σχολεία. Οι δυνατότητες συνεργατικής μάθησης και κοινωνικής δικτύωσης που παρέχει δημιουργούν ελπιδοφόρες και καινοτόμες προοπτικές μια και μέσω της τεχνολογικά διαμεσολαβημένης επικοινωνίας επιτρέπει την ενεργό συμμετοχή μαθητών και εκπαιδευτικών σε συνεργατικές μαθησιακές δραστηριότητες προκειμένου να επιτευχθούν κοινοί μαθησιακοί στόχοι (Paloff & Pratt, 1999). Μέσω των συνεργατικών eTwinning έργων και κάνοντας χρήση της ασφαλούς πλατφόρμας του Twinspace έργου, επιτυγχάνεται η συνεργατική μάθηση με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή η οποία σύμφωνα με τη σχετική βιβλιογραφία (Schulz-Zander, Büchter & Dalmer, 2002) ανταποκρίνεται στις ατομικές ανάγκες κάθε παιδιού αλλά και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων κοινωνικής αποδοχής, ηθικής και αξιών.

Συνεργατικές δραστηριότητες που μπορούν να υλοποιηθούν με τη βοήθεια των ΤΠΕ, στο πλαίσιο της εφαρμογής της μεθόδου project (Frey, 1986) εφαρμόζοντας τις σύγχρονες απόψεις περί ενεργητικής και συνεργατικής μάθησης, καθώς και περί διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης και καλύπτοντας με τον τρόπο αυτό τα πεδία της παιδαγωγικής καινοτομίας, της ενσωμάτωσης στη διδακτέα ύλη, της επικοινωνίας και συνεργασίας, της χρήσης των τεχνολογιών είναι δυνατό να υλοποιηθούν από τους μαθητές προάγοντας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο την επικοινωνία και συνεργασία εκπαιδευτικών και μαθητών των σχολείων της Ευρώπης.

Οι νέες τεχνολογίες και το eTwinning στην περίπτωση αυτή προσφέρουν σημαντικές δυνατότητες διάδρασης μεταξύ των διδασκόντων μέσα από κοινότητες πρακτικής αλλά και μεταξύ των διδασκόντων και των διδασκομένων μέσω αυθεντικών δραστηριοτήτων (Ράπτης & Ράπτη, 1999), αφού μπορούν να υποστηρίξουν τη μαθητοκεντρική, ενεργητική, διερευνητική, ανακαλυπτική, συνεργατική μάθηση, τη διαδικαστική γνώση, μέσα από δραστηριότητες έκφρασης και επικοινωνίας.

Το συγκεκριμένο workshop σκοπό έχει να προετοιμάσει προς αυτή την κατεύθυνση τους εκπαιδευτικούς που προτίθενται να υλοποιήσουν ένα συνεργατικό eTwinning έργο ώστε να είναι σε θέση να σχεδιάζουν σωστά και να υλοποιούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο δραστηριότητες με τις οποίες προάγεται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο η επικοινωνία και συνεργασία των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών και μαθητών.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ WORKSHOP:

- Να ενημερωθούν οι συμμετέχοντες για τα 2 από τα 6 κριτήρια ποιότητας ενός επιτυχημένου eTwinning έργου, αυτά της επικοινωνίας και της συνεργασίας
- Να συζητήσουν τρόπους επίτευξης αυτών των κριτηρίων και να ανταλλάξουν απόψεις σχετικά με καλές πρακτικές
- Να μάθουν πώς να σχεδιάζουν ένα επιτυχημένο έργο ώστε να πληροί τις προϋποθέσεις της επικοινωνίας και της συνεργασίας
- Να μάθουν πώς να επικοινωνούν και να συνεργάζονται μαθητές και εκπαιδευτικοί σ' ένα καλά οργανωμένο Twinspace
- Να ασκηθούν στη χρήση των εργαλείων που προωθούν την επικοινωνία και τη συνεργασία στο χώρο του Twinspace
- Να ασκηθούν στη χρήση web 2.0 εργαλείων που προωθούν την επικοινωνία και τη συνεργασία

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ-ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Οι εκπαιδευτικοί που επιθυμούν να συνάψουν μία διακρατική συνεργασία και να υλοποιήσουν ένα επιτυχημένο eTwinning έργο θα πρέπει να έχουν υπόψη τους τα έξι κριτήρια ποιότητας (<http://www.etwinning.gr/etwinning/etwinning-6>) που έχουν σχεδιαστεί και συμφωνηθεί μεταξύ των χωρών που μετέχουν στην Ευρωπαϊκή δράση eTwinning και εφαρμόζονται από τις Εθνικές Υπηρεσίες των χωρών- μελών της δράσης.

Στα κριτήρια της Παιδαγωγικής Καινοτομίας, της Ενσωμάτωσης στη διδακτέα ύλη, της Χρήσης της Τεχνολογίας και των Αποτελεσμάτων, του αντίκτυπου και της τεκμηρίωσης συγκαταλέγονται και αυτά της Επικοινωνίας και ανταλλαγής μεταξύ των σχολείων συνεργατών καθώς και της Συνεργασίας μεταξύ των σχολείων-συνεργατών στο οποίο είναι εστιασμένο το συγκεκριμένο workshop.

Οι eTwinners που υλοποιούν ένα έργο είτε σε εθνικό είτε σε διακρατικό επίπεδο θα πρέπει να γνωρίζουν ότι τα δύο αυτά κριτήρια (Της Επικοινωνίας και ανταλλαγής μεταξύ των σχολείων συνεργατών & της Συνεργασίας μεταξύ των σχολείων-συνεργατών) είναι από τα πιο σημαντικά και όταν ένα έργο δεν είναι σχεδιασμένο ώστε να υλοποιείται στη βάση αυτών των κριτηρίων δεν μπορεί να θεωρηθεί επιτυχημένο.

ΣΤΑΔΙΟ Α (ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ)

Αρχικά, θα γίνει μία παρουσίαση των 2 αυτών κριτηρίων με ταυτόχρονη συζήτηση με τους εκπαιδευτικούς ώστε να διερευνηθεί η γνώση που έχουν για πρακτικές επίτευξης αυτών των κριτηρίων και ανταλλαγή ιδεών. Συγκεκριμένα θα προβληθούν βίντεο για τα κριτήρια της **Επικοινωνίας και ανταλλαγής μεταξύ των σχολείων συνεργατών** (QL criteria: 3. Communication and exchange of partner schools: https://www.youtube.com/watch?v=xSQ_vqTn3rY) και της **Συνεργασίας μεταξύ των σχολείων-συνεργατών** (QL Criteria: 4 Collaboration between partner schools: https://www.youtube.com/watch?v=y_ww4NMsFDg). Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί θα κληθούν να συζητήσουν τις οδηγίες-ερωτήσεις που τίθενται από την Εθνική Υπηρεσία βάσει των οποίων καλούνται να συντάξουν την αίτηση για την Εθνική Ετικέτα Ποιότητας όταν ολοκληρώνεται ένα έργο.

Θα ακολουθήσει παρουσίαση αξιοποίησης των εργαλείων της πλατφόρμας Twinspace ώστε να αυξηθούν τα δύο αυτά κριτήρια καθώς και παρουσίαση web 2.0 εργαλείων (padlet, meetingwords, storyjumper, answergarden, thinglink, tricider, Google Slides) τα οποία βοηθούν τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να εργαστούν συνεργατικά και να καταλήξουν σε κοινά τελικά προϊόντα.

ΣΤΑΔΙΟ Β (ΠΡΑΚΤΙΚΟ)

Στη συνέχεια οι εκπαιδευτικοί θα χωριστούν σε ομάδες και θα τους δοθούν κάρτες με κωδικούς (διαχειριστών μαθητών) ώστε να συνδεθούν στο Twinspace του έργου 'Φροντίζοντας το σώμα μας και εκπαιδεύοντας το πνεύμα μας μέσα από νέες φιλίες'. Στις κάρτες θα υπάρχουν, επίσης, οδηγίες βάσει των οποίων οι εκπαιδευτικοί που συμμετέχουν στο workshop θα κληθούν:

- να δημιουργήσουν το προφίλ τους και να κάνουν μία ανάρτηση σε τοίχο άλλου μέλους του έργου
- να δημιουργήσουν μία ανάρτηση σε "τοίχο" του συνεργατικού εργαλείου padlet ο οποίος βρίσκεται μέσα σε σελίδα έργου καθώς και να σχολιάσουν αναρτήσεις άλλων

μελών. Η δραστηριότητα επεκτείνεται με την ανάρτηση σε δεύτερο πίνακα padlet στη στήλη της αντίστοιχης ομάδας

- να απαντήσουν με λέξεις στο συνεργατικό εργαλείο answergarden δημιουργώντας συννεφολέξο
- να γράψουν σύντομες παραγράφους ακολουθώντας συνεργατικούς συνδέσμους των ομάδων που βρίσκονται σε σελίδα του έργου
- να εργαστούν συνεργατικά με το εργαλείο thinglink προσθέτοντας ερωτήσεις και απαντήσεις σε ερωτήσεις που δίνονται
- να καταχωρήσουν ιδέες, απόψεις, επιχειρήματα στο εργαλείο tricider που υπάρχει σε σελίδα του έργου και να ψηφίσουν αυτές της αρεσκείας τους
- να μεταβούν στα Φόρουμ των εταίρων, στα νήματα αυτών και να δώσουν τις απαντήσεις τους
- να προσθέσουν νήματα σε φόρουμ καθώς και να επικοινωνήσουν ακολουθώντας το κατάλληλο νήμα συζήτησης
- να μεταβούν στο Chat room του έργου και να προσπαθήσουν να συνομιλήσουν με συνεργάτες τους
- να μεταβούν στη σελίδα LIVE και να δημιουργήσουν μία online συνάντηση
- να δημιουργήσουν μία σελίδα ορατή από τα μέλη του Twinspace με τίτλο μία θεματική ενότητα σχετική με το έργο, προσθέτοντας μία περιγραφή της θεματικής ενότητας καθώς και μία δραστηριότητα με τη χρήση κάποιου από τα εργαλεία που παρουσιάστηκαν στο εργαστήριο
- να δημιουργήσουν μία ανάρτηση στο δημόσιο Ημερολόγιο του έργου ανακοινώνοντας την δραστηριότητα των εταίρων ώστε να ενημερωθεί η σχολική κοινότητα και σχολιάζοντας αναρτήσεις άλλων μελών
- να δημιουργήσουν μία συνεργατική παρουσίαση στο GOOGLE SLIDES και μία συνεργατική ιστορία με το εργαλείο STORYJUMPER δίνοντας το δικαίωμα στην επεξεργασία τους στους εταίρους, προσθέτοντας κείμενο, φωτογραφίες και/ή βίντεο και ενσωματώνοντας τα σε σελίδες του έργου

Με αυτό τον τρόπο οι εκπαιδευτικοί θα είναι σε θέση να παρατηρήσουν πώς οι μαθητές χρησιμοποιώντας τα εργαλεία της πλατφόρμας αλλά και ενσωματώνοντας web 2.0 εργαλεία μπορούν εύκολα να έχουν μία πολύ εποικοδομητική επικοινωνία και συνεργασία.

Απώτερος στόχος του εν λόγω workshop είναι όχι μόνο να έρθουν σε επαφή οι εκπαιδευτικοί με τα κριτήρια ποιότητας της Επικοινωνίας και της Συνεργασίας μεταξύ των σχολείων-συνεργατών, τα οποία και θα πρέπει να πληροί ένα έργο ώστε να του απονεμηθεί η Ετικέτα Ποιότητας, πώς να τα επιτυγχάνουν μέσα από την εξοικείωσή τους με την πλατφόρμα του eTwinning και με τη χρήση web2.0 εργαλείων, αλλά και να προσφέρουν ευκαιρίες επικοινωνίας και συνεργασίας μεταξύ των μαθητών τους.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το συγκεκριμένο workshop επικεντρώνεται σε δύο από τα έξι κριτήρια ποιότητας ενός επιτυχημένου eTwinning έργου, αυτά της **Επικοινωνίας και ανταλλαγής μεταξύ των σχολείων συνεργατών** και της **Συνεργασίας μεταξύ των σχολείων-συνεργατών**, δύο πολύ σημαντικά κριτήρια/στοιχεία ενός έργου που συχνά αμελούνται ή υποτιμούνται με αποτέλεσμα οι μαθητές να μην αποκομίζουν τα μέγιστα δυνατά οφέλη από μία εκπαιδευτική συνεργασία σχολείων.

Η υλοποίηση του workshop με ομάδες εκπαιδευτικών που ενδιαφέρονται να υλοποιήσουν επιτυχημένα eTwinning έργα αποσκοπεί στην ενδυνάμωσή τους με εμπιστοσύνη και αυτοπεποίθηση ώστε ο σχεδιασμός και η υλοποίηση των έργων αυτών σε εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο να γίνεται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

Μέσα από την εξάσκηση των εκπαιδευτικών, τόσο στα εργαλεία του Twinspace όσο και σε web2.0 εργαλεία που προάγουν τη συνεργασία και την επικοινωνία, επιδιώκεται η κατά το δυνατόν πληρέστερη χρήση αυτών από εκπαιδευτικούς και μαθητές, ώστε να επιτευχθούν οι στόχοι της δράσης που αποβλέπει στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών σε αυθεντικές μαθησιακές δραστηριότητες, στη συνεργασία σε πολλαπλά επίπεδα, στην ευρωπαϊκή διάσταση και τη διαπολιτισμική εκπαίδευση καθώς και στη χρήση Νέων Τεχνολογιών σε αυθεντικές καταστάσεις.

Ανάλογες δραστηριότητες μπορούν και είναι σκόπιμο να γίνονται στις ημερίδες των κατά τόπους πρεσβευτών με εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων καθώς και σε προγραμματισμένες τηλεδιασκέψεις, ώστε να μπορέσουν αυτοί να υλοποιήσουν επιτυχημένα έργα και να ενισχυθεί η ήδη υπάρχουσα θετική διάθεσή από μέρους τους για συμπράξεις σχολείων και μαθητών μέσα από την Ευρωπαϊκή δράση του eTwinning.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Εθνική Ετικέτα Ποιότητας. Ανακτήθηκε στις 15 Σεπτεμβρίου 2017 από τη διεύθυνση <http://www.etwinning.gr/etwinning/etwinning-6>

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (1999). Ο εν δυνάμει αναγεννητικός ρόλος του υπολογιστή ως γνωστικού εργαλείου στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης. *1ο Συνέδριο ΕΤΠΕ*. Ανακτήθηκε στις 15 Σεπτεμβρίου 2017 από τη διεύθυνση <http://www.etpe.gr/custom/pdf/etpe283.pdf>.

Becker, B., & Mark, G. (1999). Constructing Social Systems through Computer-Mediated Communication. *Virtual Reality*, 4, 60-73. Ανακτήθηκε στις 15 Σεπτεμβρίου 2017 από τη διεύθυνση <https://pdfs.semanticscholar.org/016f/688f71af32e9591ee210034ef228630f3ff1.pdf>

Berge, Z. & Collins, M. (1995). Computer-Mediated Communication and the Online Classroom in Distance Learning. *Computer-Mediated Communication Magazine*, 2(4), 6-13.

Bernard, R.M., de Rubalcava, B.R., & St-Pierre, D. (2000). Collaborative Online Distance Learning: Issues for Future Practice and Research. *Distance Education*, 21(2), 260-277.

Eklund, J. & Eklund, P. (1997). Collaboration and Networked Technology: A Case Study in Teaching Educational Computing. *Journal of Educational Computing in Teacher Education*, 13, 14-19.

Frey, K. (1986). *Η Μέθοδος Project*. Θεσσαλονίκη: Εκδοτικός οίκος Αδελφών Κυριακίδη.

Galton, M. & Williamson J. (1992). *Group Work in the Primary Classroom*. London: Routledge.

Jones, C., & Healing, G. (2010). Networks and locations for student learning. *Learning, Media and Technology*, 35(4), 369-385.

McLoughlin, C. & Lee, M. J. W. (2008). The 3 P's of Pedagogy for the Networked Society: Personalization, Participation, and Productivity. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 20(1), 10-27. Ανακτήθηκε στις 15 Σεπτεμβρίου 2017 από τη διεύθυνση <http://www.isetl.org/ijtlhe/pdf/IJTLHE395.pdf>.

Palloff, R. and Pratt, K. (1999). Building learning communities in cyberspace. Στο Brindley, E. J. and Walti, C., Blaschke, M. L. (2009). Creating Effective Collaborative Learning Groups in an Online Environment. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Vol 10, No 3.

Redfern, S. & Naughton, N. (2002). Collaborative Virtual Environments to Support Communication and Community in Internet-Based Distance Education. *Journal of Information Technology Education*, Volume 1 No. 3, 201-211.

Preece, J. (2000). Online Communities: Designing Usability, Supporting Sociability. Στο Redfern, S. & Naughton, N. (2002). Collaborative Virtual Environments to Support Communication and Community in Internet-Based Distance Education. *Journal of Information Technology Education*, Volume 1 No. 3, 201-211.

Schulz-Zander, R., Büchter, A., & Dalmer, R. (2002). The role of ICT as a promoter of students' cooperation. *Journal of Computer Assisted Learning*, 18, pp. 438 - 448.

Strijbos, J. W., Martens, R. L., & Jochems, W. M. G. (2004). Designing for interaction: six steps to designing computer-supported group-based learning. *Computers & Education*, 42(4), 403-424.

Edmodo προσεγγίζοντας εργαστηριακά μια πλατφόρμα κοινωνικής μάθησης

Μακρή Δήμητρα¹
Μακρής Ιωάννης²

¹ Σχολική Σύμβουλος Δ.Ε. κλ. ΠΕ15, Επιστημονική συνεργάτης ΑΣΠΑΙΤΕ
dimimacri@gmail.com

²Επιστημονικός συνεργάτης ΑΣΠΑΙΤΕ
makrisconductor@yahoo.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Διανύουμε μια εποχή όπου οι νέες τεχνολογίες ασκούν καταλυτική επίδραση σε πάρα πολλά πεδία της ανθρώπινης δραστηριότητας. Η επίδραση αυτή δεν θα μπορούσε να είναι απύσχα από τον τομέα της Εκπαίδευσης. Η συγκεκριμένη εργασία επιχειρεί να παρουσιάσει συστηματικά την πλατφόρμα κοινωνικής μάθησης Edmodo παρουσιάζοντας εκτενώς το πώς η συγκεκριμένη πλατφόρμα μπορεί να επηρεάσει και να υποστηρίξει την Εκπαιδευτική διαδικασία.

Στο πλαίσιο αυτής της παρουσίασης αρχικά θα παρουσιαστούν παραδείγματα χρήσης της στην Τριτοβάθμιας Εκπαίδευση κατά τη διάρκεια των δύομιση τελευταίων ετών τόσο στο Α΄ όσο και στο Β΄ εξάμηνο του Ετήσιου Παιδαγωγικού Προγράμματος Κατάρτισης –ΕΠΠΑΙΚ- της ΑΣΠΑΙΤΕ στο μάθημα της Εκπαιδευτικής και Αναπτυξιακής Ψυχολογίας και σπουδαστές των ΠΑΔ. Στη συνέχεια ιδιαίτερο βάρος θα δοθεί στην παρουσίαση της πλατφόρμας κοινωνικής μάθησης «Edmodo», τόσο από την πλευρά του σχεδιασμού και των λειτουργικών εφαρμογών της, όσο και από τη σκοπιά της προσέγγισής της από τους άμεσα ενδιαφερόμενους (Εκπαιδευτικούς – Εκπαιδευόμενους – Γονείς). Η παρουσίαση θα κλείσει με έναν αναστοχασμό στη χρήση της συγκεκριμένης πλατφόρμας στην Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: κοινωνική μάθηση, edmodo, λειτουργικές εφαρμογές

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Edmodo είναι μια πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης που συχνά περιγράφεται ως σχολικό Facebook. Φυσικά το Edmodo δεν περιορίζεται μόνο σε αυτό. Σίγουρα προσελκύει καθηγητές και μαθητές χάρη σε μια κοινωνική δικτύωση που μοιάζει με το Facebook, αλλά έχει ακόμα μεγαλύτερη αξία χάρη στις εκπαιδευτικές εφαρμογές που μας θέτει στη διάθεσή μας. Το Edmodo είναι σχεδιασμένο από εκπαιδευτικούς γι' αυτό και δίνει τη δυνατότητα μιας εξαιρετικά ασφαλούς συνεργασίας με βάση την συνεργασία στο cloud – «σύννεφο». Ένας εκπαιδευτικός, ένα σχολείο ή μια περιοχή μπορεί εύκολα να διαχειριστεί ένα σύστημα που παρέχει τα καλύτερα χαρακτηριστικά του – «σύννεφου» (cloud) εξαλείφοντας παράλληλα το άγχος που έχουμε όταν συνδέουμε τους μαθητές στο Διαδίκτυο.

Στην παρουσίαση αυτής της συγκεκριμένης πλατφόρμας κοινωνικής μάθησης (Μηλίνης, 2016) θα προσπαθήσουμε να έχουμε μία προσέγγιση τόσο από την πλευρά του σχεδιασμού όσο και των λειτουργικών εφαρμογών της από τη σκοπιά του κάθε άμεσα ενδιαφερόμενου:

- Εκπαιδευτικών
- Εκπαιδευόμενων (μαθητών, σπουδαστών, φοιτητών)
- Γονέων

Παρουσιάζοντας ένα δίκτυο κοινωνικής δικτύωσης που προσφέρει μία συνεργασία εκπαιδευτικών και εκπαιδευόμενων σε ένα δωρεάν, ασφαλές, κλειστό περιβάλλον με τα εξής πλεονεκτήματα:

- Πακέτο μηνυμάτων που επιτρέπει την ασφαλή και ανοιχτή επικοινωνία η οποία όμως μπορεί να παρακολουθείται και να ελέγχεται από τον διδάσκοντα.
- Παρακολούθηση της γενικότερης αλληλεπίδρασης των μαθητών.

Παράλληλα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημοσιεύουν εργασίες και αξιολογήσεις που υποβάλλονται ηλεκτρονικά και οι οποίες βαθμολογούνται αυτόματα. Παράλληλα, έχουν στη διάθεσή τους ένα ενσωματωμένο εργαλείο έρευνας το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ακόμα

και για τον έλεγχο της κατανόησης και διαθέτουν ένα περιβάλλον cloud – «σύννεφο», που τους παρέχει ευκολίες και ασφάλεια και είναι απλό για απλό περιβάλλον χρήστη, ενώ απαιτείται ελάχιστη εκπαίδευση, χωρίς ως πλατφόρμα να έχει διαφημίσεις. Συνεπώς:

- Οι εκπαιδευτικοί και το λοιπό προσωπικό του σχολείου μπορούν να δημιουργήσουν επαγγελματικές ομάδες, κοινότητες και άλλα δίκτυα για τη βελτίωση της επαγγελματικής τους ανάπτυξης.
- Οι εκπαιδευτικοί και οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αποθηκεύουν και να μοιράζονται έγγραφα και αρχεία σε ποικίλες μορφές σε περιβάλλον που βασίζεται στο διαμοιρασμού στο «σύννεφο» (cloud).
- Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διατηρούν μια προσωπική βιβλιοθήκη περιεχομένου και να μοιράζονται το περιεχόμενο της με τα μέλη.
- Οι μαθητές μπορούν να έχουν άμεση πρόσβαση στα αρχεία τους 24 ώρες το 24ωρο μέσω της «Βιβλιοθήκης» που βασίζεται στο «σύννεφο» (cloud).
- Η κοινή χρήση φακέλων η οποία επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να μοιράζονται όλο το περιεχόμενο με συγκεκριμένες ομάδες ή με όλους τους μαθητές.
- Οι γονείς μπορούν να δημιουργήσουν έναν γονικό λογαριασμό για να συνδεθούν με τις ομάδες του παιδιού τους.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ

Αφού καταρχάς ξεκαθαρίσουμε σε αυτό το σημείο ότι γενικότερα τα εκπαιδευτικά λογισμικά είτε είναι κοινωνικής μάθησης είτε σύγχρονης / ασύγχρονης επικοινωνίας είναι δύσκολο να αντικαταστήσουν εντελώς τους «παραδοσιακούς» τρόπους διδασκαλίας και χρησιμοποιούνται κυρίως ως συμπληρωματικά μέσα μαθητοκεντρικής διδασκαλίας, ενισχύοντας τον ρόλο του εκπαιδευτικού – συντονιστή, συμβάλλοντας στην αυτενέργεια και στην αλληλεπίδραση των μαθητών με τους συμμαθητές τους και τους εκπαιδευτικούς με επιδιωκόμενο αποτέλεσμα την επίτευξη των παιδαγωγικών, μαθησιακών, οργανωτικών και διδακτικών στόχων. Θα προβούμε στην παρουσίαση του εργαστηρίου με στόχους που ποικίλλουν ανάλογα με τη σκοπιά του ενδιαφερομένου που εμπλέκεται.

Όσο αναφορά τους εκπαιδευτικούς η πλατφόρμα τους επιτρέπει να κάνουν παραμετροποιήσεις για κάθε μάθημα. Επίσης η πλατφόρμα μπορεί να αποτελέσει και σημείο αναφοράς σχετικά με την οργάνωση και υλοποίηση των μαθησιακών δραστηριοτήτων. Συνεπώς, στο πλαίσιο της επιμόρφωσης μπορούμε να μάθουμε στους εκπαιδευτικούς (Καπανιάρης, 2012) το πώς να δημιουργήσουν:

- Λογαριασμό στην πλατφόρμα καθώς και να δημιουργήσουν το profile του εκπαιδευτικού.
- Μια τάξη και να διαχειριστούν τα μέλη της
- Λογαριασμό για τους γονείς
- Post – “Ανάρτηση»: περιεχόμενο, πολλαπλές αναρτήσεις (post), αποστολή μηνυμάτων στους γονείς, διαγράψω αναρτήσεις (post), φτιάχνω ασκήσεις, quiz, έρευνες κλπ.
- Ημερολόγιο
- Πως λειτουργεί η βιβλιοθήκη: Το πώς προσθέτω περιεχόμενο, δημιουργία αρχείων, οργανώνω το περιεχόμενο, διαμοιράζομαι αρχεία, αρχεία Google docs, διαμοιράζομαι αρχεία Google docs
- Το πώς λειτουργεί η βαθμολογία –τα παράσημα. Θα γίνει τέλος αναφορά στο ότι μέσω της πλατφόρμας μπορούν να γίνουν επαφές με άλλους εκπαιδευτικούς και επαφές με άλλες κοινότητες.

Όσο αναφορά τους μαθητές μπορούμε στο πλαίσιο της επιμόρφωσης να:

- το πώς ο μαθητής κάνει εγγραφή στην πλατφόρμα και το ποιες είναι οι προαπαιτήσεις για κάτι τέτοιο.
- Το πώς θα διαχειριστεί μία ανάρτηση (post), θα επισυνάψει αρχεία κλπ
- Το πώς θα υποβάλλει αρχεία, quiz, ή θα απαντήσει σε μια δημοσκόπηση.

Η συμμετοχή των γονέων (Συμεωνίδης, 2016) στην μαθησιακή διαδικασία και η εποπτεία της προόδου των παιδιών τους αποτελεί ένα μεγάλο κίνητρο για τη χρήση της πλατφόρμας από ειδήμονες στην Τεχνολογία γονείς. Παράλληλα το φιλικό και γνώριμο

περιβάλλον στο οποίο είναι σχεδιασμένο το Edmodo δίνει και στους μαθητές ένα οικείο περιβάλλον με αυτό των κοινωνικών δικτύων που (οι περισσότεροι από αυτούς) χρησιμοποιούν. Συνεπώς, όσο αναφορά τους γονείς μπορούμε στο πλαίσιο της επιμόρφωσης να:

- Πως δημιουργούν λογαριασμό στην πλατφόρμα
- Πως παρακολουθούν τις επιδόσεις των παιδιών τους

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ

Το συγκεκριμένο σεμινάριο ούτε έχει ιδιαίτερα προαπαιτούμενα, ούτε απαιτεί εξειδικευμένες γνώσεις ΤΠΕ. Θα χρειαστεί όμως σε περίπτωση που δε διατίθεται εργαστήριο οι συμμετέχοντες να φέρουν τους ηλεκτρονικούς τους υπολογιστές.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Ευχαριστώ τους σπουδαστές μου στην ΑΣΠΑΙΤΕ για την ανατροφοδότηση που έλαβα για τη χρήση του Edmodo.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Καπανιάρης, Α. (Επιμ.) (2012). *Εργαλεία Web 2.0 για την Εκπαίδευση - Edmodo: Εγχειρίδιο χρήσης για τον εκπαιδευτικό*. Βόλος: Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε. Παράρτημα Βόλου. [Ανάκτηση Μάιος 2016, από Εγχειρίδια χρήσης για τον εκπαιδευτικό - Οδηγός χρήσης του Edmodo: <https://kapaniaris.wikispaces.com/%CE%95%CF%81%CE%B3%CE%B1%CE%BB%CE%B5%CE%AF%CE%B1+Web+2.0+%CE%B3%CE%B9%CE%B1+%CF%84%CE%B7%CE%BD+%CE%95%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%83%CE%B7>]

Μηλίνης, Σ. (2016). *Το εκπαιδευτικό κοινωνικό δίκτυο Edmodo στη διδακτική πράξη*. [Ανάκτηση από Μαυροπίνακας: <http://mavropinakas2010.blogspot.gr/2012/07/edmodo.html>].

Συμεωνίδης, Δ. (2016). *Edmodo: Σύντομος οδηγός για γονείς*. [Ανάκτηση από Εκπαιδευτικό υλικό για το μάθημα της πληροφορικής: <http://www.demsym.com/index.php/ekpaideutiko-yliko-menu/item/79-edmodo-syntomos-odigos-gia-goneis>].

Edmodo, (2016). *Where Learning Happens - Learning Made Social*. [Ανάκτηση από edmodo.com: <http://www.edmodo.com>]

Η μουσική παιδεία ως φορέας μετασχηματίζουσας μάθησης στην Εκπαίδευση

Ρίνης Δημήτρης¹, Αντύπας Γεράσιμος²

¹ Εκπαιδευτικός Α΄/θμιας Εκπαίδευσης, Αγγλικής Γλώσσας - Med, ² Εκπαιδευτικός Β΄/θμιας Εκπαίδευσης, Δ/ντής 2^{ου} Σ.Δ.Ε. Πάτρας - Med

dimi.rinis@yahoo.gr, antyger@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τα έργα e-Twinning επιτρέπουν σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να έρχονται αντιμέτωποι με προκλήσεις, να ανταλλάσσουν εμπειρίες και να μαθαίνουν. Η συμμετοχή των μαθητών μέσω εκπόνησης συνεργατικών έργων τους δίνει τη δυνατότητα να επικοινωνήσουν με συνομήλικους από άλλες περιοχές της Ευρώπης να αναδειξουν τη δημιουργική τους πλευρά και να χρησιμοποιήσουν βασικές γνώσεις Αγγλικής Γλώσσας μέσα από υπεύθυνη χρήση των Τ.Π.Ε.. Η εργασία e-twinning «Together in concert» που υλοποιήθηκε, εξελίχθηκε σε μια πολύμηνη συνεργασία μεταξύ σχολείων Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης από διαφορετικές χώρες της Ευρώπης (Ελλάδα, Τουρκία, Ιταλία, Ισπανία, Αγγλία, Λετονία, Πολωνία, Αρμενία, Ουκρανία). Κύρια επιδίωξη ήταν να δοθεί η δυνατότητα στους μαθητές να αντιληφθούν το ρόλο της μουσικής με βιωματικές μεθόδους διδασκαλίας και να προσεγγίσουν μέσω μετασχηματίζουσας μάθησης τις κοινωνικές και πολιτιστικές παραμέτρους των άλλων χωρών. Έτσι δημιουργήθηκε ένας καλλιτεχνικός διάυλος επικοινωνίας και συνεργατικότητας μεταξύ διαφορετικών σχολείων της Ευρώπης. Η μουσική παιδεία ήταν ο κύριος φορέας της ενεργητικής και μαθησιακής διαδικασίας. Το έργο υλοποιήθηκε με βάση συγκεκριμένο προγραμματισμό ο οποίος βασίστηκε στην όσο το δυνατόν καλύτερη ενσωμάτωση των δραστηριοτήτων στις σχολικές δράσεις και τη μουσική κουλτούρα των εταίρων μέσα από τα ήθη, τα έθιμα, τον πολιτισμό, τις μουσικές και πολιτιστικές παραδόσεις τους, έχοντας θετικό αντίκτυπο σε όλους τους εμπλεκόμενους.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: μετασχηματίζουσα μάθηση, διαθεματικότητα, ολιστική μάθηση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η μουσική διαχρονικά συνδέεται με την πνευματική και κοινωνική ζωή του ανθρώπου, αλλά μόλις στο δεύτερο μισό του 20^{ου} αιώνα οι επιστήμες του ανθρώπου άρχισαν να παρατηρούν μεθοδικότερα τις συνδέσεις αυτές. Μουσικές λαών που θεωρούνταν υποδεέστεροι και αφηγήσεις από τη σφαίρα του μύθου ήρθαν στο προσκήνιο σε πολλά επιστημονικά πεδία, όροι όπως η «ανθρώπινη μουσικότητα» και κοινωνικό – πολιτισμικό πλαίσιο ακούγονται όλο και συχνότερα. Έτσι οι μαθητές διδάσκονται στις μέρες μας μουσικές από όλες τις κουλτούρες, τους τόπους και τις εποχές. Η διάκριση πλέον δεν αφορά σε «καλές» και «κακές» μουσικές αλλά στην ενεργητική, κριτική ακρόαση και κατανόηση των πολιτισμικών λειτουργιών της μουσικής, που έτσι και αλλιώς μπορεί να ακούσει στην καθημερινότητά του ο μαθητής (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011).

Η «ολιστική» μάθηση (holistic learning) έχει πλούσια ιστορία ως αποτέλεσμα πολύχρονων ερευνών στο μαθησιακό πεδίο με αντίστοιχη θεωρητική στήριξη. Σύμφωνα με (Bertrand 1994; Δημητριάδου 2002) η πραγματικότητα απαρτίζεται από ανοιχτά συστήματα, πολύπλοκης φύσης τα οποία το άτομο πρέπει να τα προσεγγίζει ολιστικά και όχι τμηματικά για να έχει δυνατότητες κατανόησης.

Η αρχή της ολιστικής προσέγγισης έχει ιδιαίτερη εφαρμογή στα διαθεματικά προγράμματα (Miller, 1989). Μέσα από την αξιοποίηση πολλών γνωστικών αντικειμένων (Γλώσσα, Μαθηματικά, Μουσική, Αγγλικά, Εικαστικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Πληροφορική) επιχειρείται η καλλιέργεια πολλαπλών δεξιοτήτων.

Σύμφωνα με τον Pleris (2004a) απαιτείται κατανόηση του φαινομένου της ανθρώπινης μάθησης τέτοια που να συμπεριλαμβάνει το σύνολο των διαφορετικών αντικειμένων σε συνδυασμό με τη τρέχουσα γνώση σχετικά με το πεδίο. Επίσης διαπιστώνει ότι η μάθηση συνδέεται με τα αποτελέσματα των μαθησιακών διαδικασιών (τι έχω μάθει, ποια αλλαγή έχει επέλθει), με τις διανοητικές διεργασίες που λαμβάνουν χώρα στο άτομο και μπορούν να οδηγήσουν σε αλλαγές, με τις αλληλεπιδράσεις τόσο μεταξύ των ατόμων αλλά και μεταξύ του ατόμου και του κοινωνικού

περιβάλλοντος παράλληλα με το έργο της διδασκαλίας. Έτσι καταλήγει να ορίζει τη μάθηση ως την οποιαδήποτε διεργασία που οδηγεί σε μόνιμη αλλαγή ικανότητας (capacity) η οποία δεν οφείλεται μόνο σε βιολογική ωρίμανση ή ηλικιακή εξέλιξη (Pleris, 2007).

Σύμφωνα με τις γενικές παιδαγωγικές αρχές των διαθεματικών προγραμμάτων, η εκπαίδευση στοχεύει «στην καθολική ανάπτυξη των μαθητών, της προσωπικότητάς τους καθώς και της επιτυχούς ένταξής τους στη κοινωνία μέσα από την καλλιέργεια νέων αξιών καθώς και γνωστικών και ψυχοκινητικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων» (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2003).

Οι δυο βασικές διεργασίες της μάθησης εστιάζονται σε δύο επίπεδα, στο ατομικό και στο κοινωνικό. Στο ατομικό επίπεδο, το άτομο προσπαθεί να διαχειριστεί το περιεχόμενο της μάθησης σε συνάρτηση με τα κίνητρα μάθησης. Στο κοινωνικό επίπεδο, υπάρχει μια διαδικασία αλληλεπίδρασης ανάμεσα στο άτομο και στο κοινωνικό, πολιτισμικό και υλικό περιβάλλον.

Οι διεργασίες αυτές της μάθησης συνιστούν τις τρεις βασικές και αλληλοεπηρεαζόμενες διαστάσεις της μάθησης. Η πρώτη διάσταση της μάθησης αφορά σε αυτό που μαθαίνεται, εκφραζόμενο σε γνώσεις, δεξιότητες, απόψεις, συμπεριφορές, αξίες, με άλλα λόγια η επίτευξη προσωπικής λειτουργικότητας στο γνωστικό επίπεδο. Η δεύτερη διάσταση της μάθησης περιλαμβάνει τα κίνητρα της μάθησης εκφρασμένα σε εσωτερική υποκίνηση, συναισθήματα και επιθυμίες με σκοπό την επίτευξη μεγαλύτερης ευαισθησίας από τη πλευρά του ατόμου. Η τρίτη διάσταση ερευνά το πώς διεγείρεται και από ποιους εξωτερικούς παράγοντες επηρεάζεται η μάθηση (πρακτική δράση, επικοινωνία, συνεργασία) με σκοπό την οικοδόμηση μεγαλύτερης προσωπικής κοινωνικότητας.

Οι ομάδες λοιπόν καθώς και οι υποομάδες αποτελούν έναν ζωντανό οργανισμό που παίζει σημαντικό ρόλο στο προγραμματισμό, υλοποίηση και συντονισμό ενός έργου e-Twinning. Όταν οι υποομάδες σχηματίζονται και ξανασχηματίζονται γύρω από διάφορα θέματα και όταν αυτά συζητούνται ανοιχτά, δεν υπάρχει πρόβλημα και όταν αξιοποιούνται αποτελούν ευκαιρία για περαιτέρω μεγάλωμα. Όταν οι υποομάδες επαναλαμβάνονται, γίνονται δύσκαμπτες και βασίζονται σε μόνιμες συμμαχίες οδηγούν την ομάδα σε δυσλειτουργική εξέλιξη, με παράδειγμα το ρόλο του αποδιοπομπαίου τράγου. Γι' αυτό ο συντονιστής πρέπει να είναι ενήμερος των δικών του συναισθημάτων, των προσδοκιών του για την ομάδα στο σύνολό της αλλά και για τα μέλη της, λαμβάνοντας υπόψη και τις προσωπικές τους ιδιαιτερότητες (Swiller, 2011).

Ένας από τους σημαντικούς στόχους του εκπαιδευτικού είναι το πώς να εμπλέξει συναισθηματικά τους μαθητές μέσα από την εκπαιδευτική διαδικασία. Αυτή η διεργασία επιτυγχάνεται μέσα από την επικοινωνία με ήχους, λέξεις, δράσεις και συμπεριφορές και οδηγούν σε μια σχέση που οδηγεί στην απαρτίωση του ατόμου «ως άνθρωπο και ως μέλος της ομάδας». Επιχειρείται λοιπόν να δημιουργηθεί ένα περιβάλλον που να προάγει τη μάθηση, με νέα ερεθίσματα και διαφορετικό τρόπο εργασίας που θα οδηγήσει σε νέους προβληματισμούς και σκέψεις. Ο σχεδιασμός ενός βιωματικού έργου - σεμιναρίου - εργαστηρίου πρέπει να στοχεύει στο να δημιουργηθεί ένα κλίμα σχετικής ασφάλειας, συνεργασίας και εμπιστοσύνης ανάμεσα στα μέλη, καθώς και ανάμεσα στους εκπαιδευόμενους και στον εκπαιδευτή. Τα βήματα της δημιουργίας ομάδας ακολουθούν μια συγκεκριμένη δομή που επιτρέπει το πέρασμα από το άτομο στη δυάδα, από τη δυάδα στη τετράδα και στη συνέχεια στην ολομέλεια, μέσα από διαδικασίες που επιτρέπουν ένα πρώτο ανθρώπινο άνοιγμα πριν η ομάδα περάσει στο έργο γύρω από το οποίο δομείται (Τοδούλου - Πολέμη, 2010). Είναι δε σημαντικό σε κάθε φάση να υπάρχει ενημέρωση για τη δομή που θα ακολουθηθεί, γιατί έτσι δημιουργείται μια δυνατότητα πρόβλεψης για το τι θα γίνει το επόμενο λεπτό, γεγονός που συντελεί στο αίσθημα ασφάλειας.

Μέσα από αυτό το πλαίσιο είναι δυνατός ο μετασχηματισμός και η προσέγγιση της μάθησης. Σήμερα, η θεωρία της μετασχηματίζουσας μάθησης βρίσκεται σε δυναμική εξέλιξη και συγκεντρώνει το αυξανόμενο ενδιαφέρον των μελετητών, των εκπαιδευτικών και των εκπαιδευτών ενηλίκων. Στο πλαίσιο δε της μετασχηματίζουσας μάθησης έχει αναπτυχθεί πολύ η συζήτηση σχετικά με τη χρήση της τέχνης για εκπαιδευτικούς σκοπούς (Cranton, 2006, Dirkx, 2000; 2001, Mezirow, 1990; 1998; 2009, Taylor, 2000 κ.ά.) και υπάρχουν προφανώς διάφορες τάσεις.

ΜΕΘΟΛΟΓΙΑ - ΠΛΑΙΣΙΟ ΔΡΑΣΗΣ

Η μουσική ως ένα αντικείμενο με εξαιρετικά διευρυμένο υλικό στις μέρες μας, προσφέρεται ως μοναδική δυνατότητα, χάρη στην ύπαρξή της ως ξεχωριστό διδακτικό αντικείμενο, να αξιοποιηθεί από το σύνολο της Εκπαίδευσης. Γι' αυτό εφαρμόζεται η διαθεματικότητα, η σύνδεση των θεμάτων σε σχέδια εργασίας με τους μαθητές - ερευνητές να ανακαλύπτουν και να δημιουργούν. Παράλληλα ο

εκπαιδευτικός συνεισφέρει με το κριτικό «επιλέγειν» και την οργάνωση της ερευνητικής - ανακαλυπτικής διαδικασίας (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011).

Η εργασία e-twinning «Together in concert» εστίασε σε ένα υβριδικό περιβάλλον μάθησης (hybrid-learning) όπου συνυφαίνονται σε πραγματικό χρόνο η διαπροσωπική διδασκαλία (face-to-face learning), η αλληλεπίδραση των μαθητών στα πλαίσια της συνεργατικότητας (cooperative learning) κατά τη διάρκεια των παράλληλων δραστηριοτήτων του προγράμματος και οι σύγχρονες - ασύγχρονες μορφές επικοινωνίας (synchronous and asynchronous communication) των μαθητών και εκπαιδευτικών μέσα από τη διαδικτυακή πλατφόρμα του twinspace. Οι μικροί μαθητές της πέμπτης και έκτης δημοτικού από το Ελληνικό σχολείο είχαν ιδιαίτερη αγωνία και διακατέχονταν από εσωτερικά κίνητρα (internal motivation) κάθε φορά που παρουσιαζόταν η ευκαιρία να ανταλλάξουν ιδέες και απόψεις με τους εταίρους τους στο εξωτερικό. Η στοχοθεσία περιλάμβανε γνωστικούς, γλωσσικούς, συναισθηματικούς και κιναισθητικούς στόχους. Όσον αφορά το γνωστικό κομμάτι, τα παιδιά θα γνώριζαν τη κουλτούρα των χωρών εταίρων μέσα από την επαφή με μουσικά ακούσματα. Η συναισθηματική εμπλοκή των παιδιών θα έπαιζε σημαντικό ρόλο μέσα από τη δημιουργία ενός ευχάριστου περιβάλλοντος μάθησης και πειραματισμού. Αυτό είχε σαν προϋπόθεση τη μετατροπή των τάξεων σε μουσικά εργαστήρια προκειμένου οι μαθητές να ζουν το ρόλο τους και να αισθάνονται άνετα.

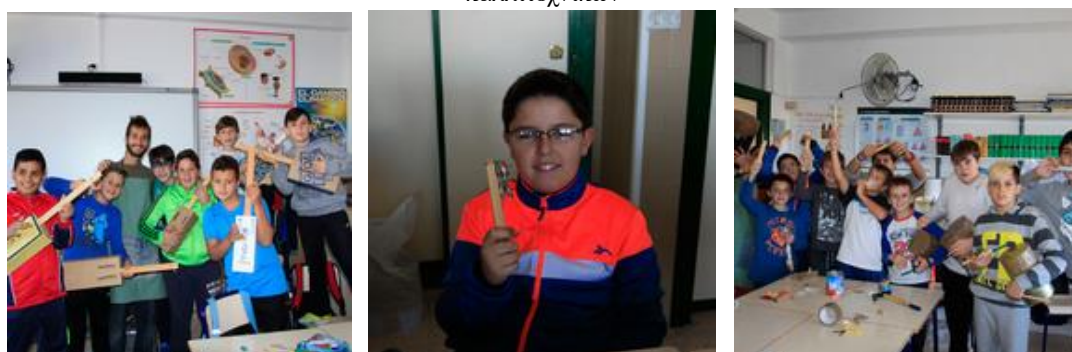
Το έργο εξελίχθηκε σε μια πολύμηνη συνεργασία μεταξύ σχολείων Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης από διαφορετικές χώρες της Ευρώπης (Ελλάδα, Τουρκία, Ιταλία, Ισπανία, Αγγλία, Λετονία, Πολωνία, Αρμενία, Ουκρανία). Κύρια επιδίωξη ήταν να δοθεί η δυνατότητα στους μαθητές να αντιληφθούν το ρόλο της μουσικής με βιωματικές μεθόδους διδασκαλίας και να προσεγγίσουν μέσω μετασηματιζουσας μάθησης τις κοινωνικές και πολιτιστικές παραμέτρους των άλλων χωρών. Τα εμπλεκόμενα σχολεία ήταν: α) Szkoła Podstawowa im. Władysława Broniewskiego, (Poland), β) Ceip el Castillio, (Spain), γ) 2^ο Δημοτικό Σχολείο Φιλιατών Θεσπρωτίας, (Ελλάδα), δ) Vysochanska Specialized School (Janina Petrenko), (Ukraine), ε) Primary School (Burhan SEL), (Turkey), στ) Ceip Mediterraneo, Valencia, (Spain), ζ) Istituto Comprensivo 2, Ferentino, (Italy), η) Hrazdan 13 high school, (Ermenistan), θ) Brampton Primary School, London, (England) ι) Jurmala music school, (Latvia).

Το έργο εντάχθηκε στη διδακτέα ύλη με τη μορφή διαθεματικού σχεδίου εργασίας project και υλοποιήθηκε καθ'όλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς σε τουλάχιστον 30 ώρες (1 ώρα την εβδομάδα). Καθώς το έργο είχε εφελτήριο τη μουσική, μπορούσε να συμπεριλάβει και πολλούς άλλους τομείς δράσης όπως τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών, κίνηση, χορό, τραγούδι, ομιλία, εικαστικά, συγγραφή και θεατρική αγωγή. Δεδομένου των δραστηριοτήτων οι οποίες έπρεπε να συμπεριληφθούν, ο εκπαιδευτικός των Αγγλικών δόμησε τη διδακτέα ύλη πάνω σε συγκεκριμένους θεματικούς άξονες, όπως «our multicultural class, theatre and cinema, ways of entertainment, music, share your experiences, blow your own trumpet, time for fun» - «η διαπολιτισμική τάξη μας, θέατρο και σινεμά, τρόποι διασκέδασης, μουσική, μοίρασε τις εμπειρίες σου, φύσα την τρομπέτα σου, ώρα για διασκέδαση». Μέσα λοιπόν από την αξιοποίηση πολλών γνωστικών αντικειμένων έγινε αξιοποίηση και καλλιέργεια πολλαπλών δεξιοτήτων των μαθητών.





Εικόνα 1: Οι μαθητές δημιουργούν μοντέλα μουσικών οργάνων μαζί με τους δασκάλους μουσικής - καλλιτεχνικών



Εικόνα 2: Μαθητικές δημιουργίες μουσικών οργάνων (πνευστά - κρουστά - έγχορδα)



Εικόνα 3: Μαθητές δημοτικού - γυμνασίου από τα Ευρωπαϊκά μουσικά σχολεία

Καθώς προχωρούσε η διδακτέα ύλη, οι μαθητές σε συνεργασία με τον επιβλέποντα εκπαιδευτικό ενέταξαν τις δραστηριότητες που προαναφέρθηκαν στην εκπαιδευτική διαδικασία, συνεργαζόμενοι στην τάξη μέσα από τον προφορικό και γραπτό λόγο πριν φτιάξουν το δικό τους υλικό και το αναρτήσουν στο διαδίκτυο. Σκοπός ήταν η πολύπλευρη προετοιμασία των μαθητών γι' αυτό που θα κάνουν έτσι ώστε μέσα από το πρόγραμμα να ανακαλύψουν Ευρωπαϊκές κουλτούρες, έθιμα, παραδόσεις και πολιτισμό των λαών μέσα από τη μουσική και τις καλλιτεχνικές δραστηριότητες. Έγινε δε εφικτό να πραγματοποιηθούν ζωντανές συναυλίες με τη καλύτερη δυνατή συνεργασία που μπορούσε να επιτευχθεί, παρουσία φυσικά και του απαραίτητου δασκάλου μουσικής. Μοιράστηκαν έτσι τις γνώσεις τους και τις μουσικές τους ιδέες, παρακίνησαν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους, ενώ παράλληλα ανέπτυξαν γλωσσικές, μουσικές και καλλιτεχνικές δεξιότητες, αλλά και δεξιότητες στους υπολογιστές. Τέλος, εξάσκησαν την Αγγλική γλώσσα τόσο στον γραπτό όσο και στον προφορικό λόγο μέσα από ζωντανές παρουσιάσεις καθώς ήρθαν σε επαφή με διαφορετικά μουσικά όργανα από τις συμμετέχουσες χώρες. Η συνεργατική μάθηση ενεργοποιήθηκε με ανταλλαγή απόψεων μέσα από τη συμμετοχή σε τηλεδιασκέψεις μέσω skype, και αναρτήθηκε πρόγραμμα με παράλληλες δραστηριότητες καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος.

Το χρονοδιάγραμμα της δράσης περιλάμβανε:

Σεπτέμβριο - Οκτώβριο 2016, παρουσίαση των σχολείων και δημιουργία από τους μαθητές logo, είτε με το χέρι, είτε χρησιμοποιώντας κατάλληλο λογισμικό,

Νοέμβριο - Δεκέμβριο 2016, ατομικές εκτελέσεις και παρουσιάσεις των σχολείων για τη Χριστουγεννιάτικη συναυλία και το υπόλοιπο σχολικό έτος, αλλά και μουσικός διαγωνισμός για το καλύτερο βίντεο,

Ιανουάριο - Απρίλιο 2017, προετοιμασία δραστηριοτήτων σε ένα εικονικό εργαστήριο, προετοιμασίας μουσικών οργάνων, φωνητικών, χορωδίας, μουσικών κομματιών και βίντεο,

Μάιο 2017, προσπάθεια διάδοσης και προβολής των μουσικών κομματιών μεταξύ των εμπλεκόμενων σχολείων,

Ιούνιο 2017, δημοσίευση του τελικού βίντεο σε μορφή κολάζ (εικονικού ορχηστρικού κομματιού) στη διαδικτυακή πλατφόρμα twinspace.

Οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να προβάρουν πολλές φορές τόσο στο χώρο του σχολείου όσο και εκτός σχολείου τα μουσικά κομμάτια που δημιουργήθηκαν πριν τα αναρτήσουν στο twinspace. Κατά τη διάρκεια του έργου υπήρχε σαφής καταμερισμός των παράλληλων δραστηριοτήτων σε επιμέρους ομάδες εργασίας μετά από ενθάρρυνση και διερεύνηση των αναγκών και δεξιοτήτων τους. Έτσι μια ομάδα καλλιτεχνικών ανέλαβε το σχεδιασμό του logo της σχολικής μονάδας, μια άλλη ομάδα προώθησε την ανταλλαγή εορταστικών καρτών στα συμμετέχοντα σχολεία από την Ευρώπη, ενώ μια άλλη ομάδα παρουσίασε σε μικρό video clip τις ομορφιές του τόπου μας στην Αγγλική γλώσσα. Μαθητές με γνώσεις και έφεση στην ηλεκτρονική γραφή, έφτιαξαν παρουσιάσεις (powerpoint), έβγαλαν φωτογραφίες και τις ανάρτησαν στο twinspace. Τέλος, μαθητές με έφεση στο χορό και το τραγούδι, ανέλαβαν να διασκεδάσουν ποικιλοτρόπως τους μαθητές των εμπλεκόμενων σχολείων της Ευρώπης. Πάντως όλοι οι μαθητές που έλαβαν μέρος στις μουσικές συναυλίες και έπαιξαν μουσικά κομμάτια με τη βοήθεια του μαέστρου και του δασκάλου μουσικής, συνεργάστηκαν πολλές ώρες μαζί και αφιέρωσαν πολύ χρόνο εκτός της σχολικής τάξης για να πετύχουν το τελικό αποτέλεσμα.

Το έργο υλοποιήθηκε και αναγνωρίστηκε μέσω της πλατφόρμας twinspace. Με βάση τη πλατφόρμα, οι μαθητές ανάρτησαν εικόνες, βίντεο και έγγραφα αφού χρησιμοποίησαν tablets, desktops, microphones, portable cameras. Οι μαθητές μας είχαν τον πρωτεύοντα ρόλο και ανέλαβαν με επιτυχία πρωτοβουλίες στο κομμάτι της οργάνωσης των συναντήσεων με παιδιά από άλλες χώρες. Για τις ανάγκες του έργου έγινε χρήση εργαλείων και δημιουργήθηκε μια ιστοσελίδα στο facebook με τίτλο «Together in concert». Για κάθε μήνα της συνεργασίας μεταξύ των σχολείων, οι εκπαιδευτικοί συνομιλούσαν μέσω σύγχρονης (chat, skype) και ασύγχρονης (e-mail, facebook, messenger) επικοινωνίας. Τέλος σε αρκετές περιπτώσεις, έγινε χρήση του σχολικού εργαστηρίου πληροφορικής για να γίνουν οι απαραίτητες τηλεδιακείμες μέσω skype με τηλεοπτικούς κρατικούς σταθμούς (ET1 και ET3) για διάχυση του έργου στα μέσα μαζικής ενημέρωσης.

Όσον αφορά τις παιδαγωγικές μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν αυτές έλαβαν χώρα τόσο μέσα στη σχολική τάξη σε ατομικό και ομαδοσυνεργατικό επίπεδο όσο και εκτός σχολείου με κατ' οίκον έρευνα.

Σε επίπεδο σχολικής τάξης ο εκπαιδευτικός συνόδευε σε κάθε συνάντηση τους μαθητές στο κατάλληλα εξοπλισμένο εργαστήριο πληροφορικής και αφού τους είχε επιδείξει το θεωρητικό πλαίσιο λειτουργίας της πλατφόρμας twinspace (ανάρτηση - αφαίρεση υλικού, ανάρτηση εγγράφων - εικόνων - video κ.λπ.), επέτρεπε την όλη διαδικασία των ομάδων εργασίας.

Προκειμένου να αμβλυνθούν οι αντιθέσεις και οι πιθανές παρεξηγήσεις κάποιας ομάδας ο εκπαιδευτικός όφειλε να καλλιεργεί και να αναπτύσσει τις ικανότητες της αυτοεπίγνωσης, της σωστής διαχείρισης των συναισθημάτων και της ενσυναίσθησης (Goleman, 2011).

Παράλληλα οι μαθητές είχαν εξατομικευμένη στήριξη από τον εκπαιδευτικό σε όποιο στάδιο της διαδικασίας χρειάστηκε (fading scaffolding-φθίνουσα καθοδήγηση). Διευκολύνθηκε επίσης, η ενεργητική συμμετοχή μέσα από σχέσεις αλληλεπίδρασης, αναπτύσσοντας ικανότητες επικοινωνίας, ενεργητικής ακρόασης, διαχείρισης συναισθημάτων, επικοινωνιακής επίλυσης συγκρούσεων, μέσα σε πλαίσιο αυτονομίας μέσα στην ομάδα για ανάδειξη προσωπικών δεξιοτήτων. Εξάλλου η συναλλαγή των μελών μιας ομάδας και η δέσμευσή τους σε ένα κοινό στόχο δρα καταλυτικά για τη δημιουργία κατάλληλων συνθηκών ενός κλίματος ασφάλειας, ελεύθερης έκφρασης των απόψεων και τελικά αποδοχής της διαφορετικότητας (Πολέμη - Τοδούλου, 2003).

Μέσα σ' αυτό το μαθησιακό κλίμα υπήρξε η δυνατότητα αλλαγής νοητικών αναπαραστάσεων που έχουν δημιουργηθεί από την παιδική ηλικία και η δημιουργία νέων σύμφωνα με τη θεωρία της νευροπλαστικότητας (Γουρνάς, 2012).

Τελικά, οι μαθητές υλοποίησαν μια ανασκόπηση των δράσεων και αυτοαξιολογήθηκαν. Αυτή η εφαρμογή των βιωματικών προσεγγίσεων ενίσχυσε την αυτοπεποίθηση των εμπλεκομένων, εξάϋλωσε την αντιπαλότητα ανάμεσα στα μέλη της ομάδας και έτσι επιτεύχθηκε η εξακτίωση της γνώσης (Freire,1970).

Όσον αφορά την κατ' οίκον δράση, οι μαθητές εργάστηκαν μέσα από ατομικούς κωδικούς ως επισκέπτες (guests) και αφού επεξεργάζονταν το υλικό τη δεδομένη στιγμή μέσα από την αυτοανακάλυψη και την έρευνα για την οποία είχαν δοθεί οδηγίες, κατάφεραν να συντάξουν το δικό τους υλικό σε γραπτή μορφή και στη συνέχεια να το αναρτήσουν στο etwinning live του εκπαιδευτικού ως ομάδα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η μάθηση είναι μια πολύπλοκη και άγνωστη σε πολλούς διαδικασία, εμπλέκει σε διαφορετικό κάθε φορά βαθμό και με διαφορετικό τρόπο όλες σχεδόν τις λειτουργίες του νου, όπως είναι η αντίληψη, η μνήμη, η σκέψη και η φαντασία (Ματσαγγούρας, 2000α, 72).

Στο συγκεκριμένο έργο e-twinning υπήρχε χώρος για αυτενέργεια στη μαθησιακή διαδικασία με τη δυνατότητα επιλογών και αντίστοιχων ευκαιριών, αλλά και ελέγχου του βαθμού δυσκολίας των δραστηριοτήτων, είτε μέσω της αυτοεξερεύνησης είτε μέσω της ομαδοσυνεργατικότητας. Κατά τη φάση της εξάσκησης, πολλοί μαθητές απέκτησαν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση στις δυνατότητές τους που αποδείχτηκε από την ευχέρεια δράσης αλλά και του τελικού αποτελέσματος.

Η συνεργασία με κοινωνικούς φορείς όπως ήταν η Φιλαρμονική του τοπικού Δήμου έδωσε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο την έννοια του ανοιχτού σχολείου και την ανάγκη συνεργασίας μεταξύ των σχολείων και των κοινωνικών φορέων προκειμένου οι μαθητές να νιώθουν αναπόσπαστο κομμάτι της κοινωνίας με σκοπό την αυτοαξιολόγησή τους και την αυτοπραγμάτωση. Το αποτέλεσμα αυτό της συνεργασίας είχε πολλαπλά οφέλη για τους μαθητές και την τοπική κοινωνία καθώς και για τους υπόλοιπους εκπαιδευτικούς της σχολικής μονάδας.

Οι μαθητές μάλιστα διακρίθηκαν με το 1^ο βραβείο καλύτερου μουσικού βίντεο σε ενδιάμεσο στάδιο της πορείας του έργου και παράλληλα ένιωσαν υπερήφανοι για την συμμετοχή τους.

Η αναγνώριση και διάκριση των μαθητών με το καλύτερο μουσικό βίντεο της χρονιάς στα μέσα του χρονοδιαγράμματος (Δεκέμβρης 2016), προκάλεσε αφενός το ενδιαφέρον συμμετοχής και τη διάθεση προσφοράς και άλλων μαθητών για τις υπόλοιπες δραστηριότητες του έργου και αφετέρου την εγγραφή αρκετών ως μέλη της τοπικής Φιλαρμονικής του Δήμου. Το έργο απέσπασε επίσης με την ολοκλήρωσή του την Ευρωπαϊκή ετικέτα Ποιότητας.



Εικόνα 4: Πιστοποιητικό επίτευξης 1^ο βραβείου καλύτερου μουσικού βίντεο - Ευρωπαϊκή Ετικέτα Ποιότητας

Από τη διεξαγωγή της ομαδικής εργασίας στο εργαστήριο των υπολογιστών προέκυψε ότι η μέθοδος project αποτελεί ένα πρόσφορο πεδίο ενεργητικής εκπαίδευσης. Όταν, δε, συνδυάζεται με εναλλακτικές μορφές επικοινωνίας και μάθησης, όπως είναι οι ηλεκτρονικές μορφές επικοινωνίας, αγγίζει τα όρια της προσωπικής ανάπτυξης των ατόμων, αφού τα βοηθά να εξελίσσονται σε προσωπικότητες που δεν αρκούνται στην ολοκλήρωση ενός έργου μόνο, ούτε στην καλύτερη επίδοση - απόδοση (Βεργίδης - Βαϊκούση, 2003).

Η πλατφόρμα twinspace αναδείχτηκε ως εργαλείο μαθησιακής διαδικασίας και ως μέσο μαθητικής δικτύωσης με στοχευμένες δράσεις. Το αναβαθμισμένο twinspace ως διαδικτυακή πλατφόρμα είχε πολλαπλή χρησιμότητα στην ανάπτυξη των γλωσσικών, γνωστικών και καλλιτεχνικών δεξιοτήτων των μαθητών. Οι μαθητές συμμετείχαν σε νήματα συζήτησης στο Forum,

επικοινωνήσαν με τους εταίρους τους και εκφράστηκαν τόσο με τις δραστηριότητες όσο και με τις εργασίες που δημοσιεύτηκαν με τα παράλληλα σχόλια και τις αναρτήσεις τους στο Ημερολόγιο (project journal). Με αυτό τον τρόπο υπήρξε περιθώριο κριτικής σκέψης από τη πλευρά των μαθητών ούτως ώστε να μπορούν κάθε φορά να βελτιστοποιούν.

Εκτιμάται ότι το twinspace δύναται να λειτουργεί ως ένα προστατευμένο υποκατάστατο του facebook καθώς δεν είναι προσβάσιμη στον οποιονδήποτε χωρίς κωδικούς. Η κοινότητα των εμπλεκόμενων μαθητών καθίσταται κλειστή και κατ' αυτήν την έννοια προστατευμένη από εξωσχολικές κακόβουλες επιθέσεις. Επιπλέον, οι μαθητές εστιάζουν σε μια στοχευμένη σκοποθεσία μέσα από την υλοποίηση ενός έργου και δε χάνονται στον κυκεώνα των παραπλανητικών πληροφοριών.

Τέλος τα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι μαθητές καλλιέργησαν σε μεγάλο βαθμό νέες δεξιότητες σε θέματα πληροφορικής, απέκτησαν θετικότερη στάση σε θέματα συνεργασίας με παιδιά από άλλες χώρες, βελτίωσαν τη συμπεριφορά τους ως προς τη συμμετοχή τους σε ομάδες και αύξησαν τις γνώσεις τους στην Αγγλική γλώσσα. Αντίστοιχα θετικός ήταν ο αντίκτυπος στους εκπαιδευτικούς και τη σχολική μονάδα. Το project έλαβε την Ευρωπαϊκή ετικέτα ποιότητας.

Οι βιωματικές εμπειρίες των μαθητών μέσα από το σχέδιο εργασίας που εφαρμόστηκε όπως είχε προγραμματιστεί επιβεβαίωσαν τις αρχικές επιδιώξεις τους καθώς τους δόθηκε η δυνατότητα να επεκτείνουν τις καλλιτεχνικές τους δραστηριότητες έξω από τα στενά όρια της τάξης. Τα παιδιά υιοθέτησαν νέους ρόλους μέσα από μια διαφορετική κουλτούρα συνεργασίας με συμμαθητές τους από διάφορες Ευρωπαϊκές περιοχές. Η υλοποίηση ενός προγράμματος e-Twinning συχνά συνεπάγεται μια σειρά από παράπλευρα οφέλη που ξεπερνούν τη σχέση διδάσκοντα - διδασκόμενου και επεκτείνονται και σε άλλους τομείς όπως αυτός της επαγγελματικής εξέλιξης των εκπαιδευτικών που το υλοποιούν αλλά και της ποιοτικής αναβάθμισης του σχολικού περιβάλλοντος. Τέλος αξιοποιήθηκε ενεργά η «μαθητική κουλτούρα», οι ιδέες και οι δυνατότητες των μαθητών που αποδεικνύονται πολύ δημιουργικά έχοντας πολλά ερεθίσματα αλλά και τεχνολογικά μέσα (media), χάρη στην καθημερινή πληροφορική τεχνολογία.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Βεργίδης Δ. - Βαϊκούση Δ. (2003). *Πρόγραμμα «ΜΕΛΙΝΑ» - Εκπαίδευση και Πολιτισμός. Η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, Αθήνα.*

Γουρνάς, Γ. (2012). Η αλλαγή μέσα από τη σχέση: Ένα Διεπιστημονικό μοντέλο για την αξιοποίηση της ομάδας στην εκπαίδευση. Διαθέσιμο στο: <http://docplayer.gr/12691690-Epimorfotikoyliko-tomos-d-themata-axiopoisis-tisomadas-sti-sholiki-taxi.html/> (11/07/2016).

Δημητριάδου, Κ. (2002). *Ιστορία και Γεωγραφία στην πρώτη σχολική ηλικία. Εφαρμογή και Αξιολόγηση μιας εκπαιδευτικής παρέμβασης στον ιστορικό χώρο. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.*

Κόκκος Α. (2005). *Ανιχνεύοντας το πεδίο, Μεταίχμιο, Αθήνα.*

Κοσμόπουλος, Α. (2000). *Σχεσιοδυναμική του προσώπου, Γρηγόρης, Αθήνα.*

Ματσαγγούρας, Η. (2000α). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση, Αθήνα: Γρηγόρης.*

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2008). *Εκπαίδευση και ποιότητα στο ελληνικό σχολείο: Γενικά ερευνητικά δεδομένα και πρώτες διαπιστώσεις.* Έκδ. Τμήματος Ποιότητας της Εκπαίδευσης. Αθήνα

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). *Βασικό Επιμορφωτικό υλικό «Αξιοποίηση των Τεχνών στην Εκπαίδευση», Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών, Τόμος Γ', Σεπτέμβριος 2011, σελ. 199-201.*

Πολέμη - Τοδούλου, Μ. (2003). *Αξιοποίηση της διεργασίας της ομάδας στην εκπαίδευση ενηλίκων, κεφ. 10 του εκπαιδευτικού υλικού ΕΚΕΠΙΣ. Αθήνα: ΕΚΕΠΙΣ.*

Τοδούλου-Πολέμη, Μ. (2010). *Η Συστημική Προσέγγιση - Κλειδί για ένα Νέο Εκπαιδευτικό Σχεδιασμό. Μετάλογος, 18.*

Bertrand, Y. (1994). *Σύγχρονες Εκπαιδευτικές Θεωρίες.* Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Cranton, P. (2006). *Understanding and Promoting Transformative Learning.* San Francisco: Jossey-Bass.

Dirkx, J. (2000). *Transformative Learning and the Journey of Individuation. ERIC Digest, no. 223. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 6 448 305).*

Dirkx, J. (2001). *The Power of Feelings: Emotion, Imagination, and the Construction of Meaning in Adult Learning.* In Merriam, S. (Ed.) *The New Update on Adult Learning Theory.* New Directions for Adult and Continuing Education, no 89. San Francisco: Jossey-Bass.

- Flores, J.P. (2010). Group Psychotherapy and Neuroplasticity: An Attachment Theory Perspective. *International Journal of Group Psychotherapy*, 60 (4).
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. New York: Seabury Press.
- Goleman, D. (2011). *Η συναισθηματική νοημοσύνη στο χώρο της εργασίας*. Αθήνα: Πεδίο.
- Habermas, J. (1984). *The Theory of Communicative Action*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Habermas, J. (1990). *Κείμενα γνωσιοθεωρίας και κοινωνικής κριτικής*, μτφ. Α. Οικονόμου, Αθήνα: Πλέθρον.
- Illeris, K. (2007). *How we learn: Learning and Non-Learning in School and Beyond*. London /New York: Routledge.
- Illeris, K. (2004a). *The three dimensions of learning. Contemporary learning theory in the tension field between the cognitive, the emotional and the social*, Roskilde University Press & NIACE Publications.
- Kolb, D. A., Fry, R. (1975). Toward an applied theory of experiential learning. In Cooper, C. (Ed). *Theories of group process*. London: John Wiley.
- Kuhn, T.S. (1970). *The Structure of Scientific Revolutions* (second edition enlarged), Chicago: The University of Chicago Press.
- Mezirow, J. (1990). *Fostering Critical Reflection in Adulthood*. San Francisco: Jossey- Bass.
- Mezirow, J. (1998). *On Critical Reflection*. *Adult Education Quarterly*, 48,189-198.
- Mezirow, J. (2009). *An overview on transformative learning*. In K. Illeris (Ed.), *Contemporary Theories of Learning* (p. 90-105). London/ New York: Routledge
- Miller, R. (2005). Holistic Education: A response to the crisis of our time. Retrieved from http://www.pathsoflearning.net/articles_Holistic_Ed_Response.php.
- Rogers, C. (1961), *On becoming a Person*, Houghton Mifflin, Boston.
- Siegel, J.D. (2010). The Complexity Choir. The eight domains of self-integration. *Psychotherapy Networker*. January/February.
- Shor, I. (1992). *Empowering Education*, the University of Chicago Press, Chicago, London.
- Swiller, I.H. (2011). Process Group. *International Journal of Group Psychotherapy*, 61 (2).
- Taylor, K. (2000). *Teaching with Developmental Intention*. In Mezirow, J. and Associates, *Learning as Transformation: Critical Perspectives on a Theory in Progress*. San Francisco: Jossey-Bass, pp. 151-180.

Συνεργατικά Σχολικά Προγράμματα
Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

Αξιοποίηση των Τεχνολογιών
Πληροφορίας & Επικοινωνίας

4^ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ

#etwinconfgr



Πάτρα 24, 25, 26 Νοεμβρίου 2017

ISBN 978-618-81706-4-3

Υπό την Αιγίδα του ΥΠ.Π.Ε.Θ. (152379/Δ2/14-09-2017)



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων



ΙΤΥΕ
ΔΙΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
ΜΟΔΕΛΛΑΤΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ & ΕΚΔΟΣΕΩΝ



Erasmus+

ΥΠΟΣΤΗΡΙΚΤΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ



SaferInternet4Kids.gr
ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΣΦΑΛΕΣΤΕΡΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ



help
saferinternet
line



WRO Hellas
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

ORACLE ACADEMY