

# Η χρήση Web.2.0 εργαλείων στο πλαίσιο της Διαθεματικότητας στο Δημοτικό Σχολείο. Η περίπτωση δημιουργίας ψηφιακού βιβλίου

Ε. Τζοβλά

Εκπαιδευτικός ΠΕ70  
etzovla@yahoo.gr

## Περίληψη

Η παρούσα εργασία έλαβε χώρα στα πλαίσια του ευρωπαϊκού προγράμματος Teachers4Europe και στόχευε στη δημιουργική ένταξη των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία, στην ανάδειξη της προστιθεμένης αξίας τους, στην ανάπτυξη νέων γραμματισμών και στη καλλιέργεια του κριτικού γραμματισμού μέσα από τη γνωριμία των μαθητών με την Ευρωπαϊκή Ένωση και τη γνωριμία με παραμύθια των χωρών της. Στόχος της ήταν να ανιχνευτούν τα κοινά στοιχεία των παραμυθιών και κατ' επέκταση ο κοινός τρόπος σκέψης και η κοινή νοοτροπία και ιστορία των λαών. Στο πλαίσιο αυτό οι 25 μαθητές της Δ' τάξης χωρίστηκαν σε 10 ομάδες και η κάθε ομάδα ανέλαβε να παρουσιάσει ένα παραμύθι. Επιλέχθηκαν παραμύθια από 10 διαφορετικές ευρωπαϊκές χώρες, διανεμήθηκαν στους μαθητές και αυτοί κλήθηκαν να αναπαραστήσουν ψηφιακά το παραμύθι τους. Στο τέλος οι εικαστικές δημιουργίες των μαθητών ενοποιήθηκαν και δημιουργήθηκε ένα τελικό ψηφιακό παραμύθι, εικονογραφημένο από τους μαθητές.

**Λέξεις κλειδιά:** Ευρωπαϊκή Ένωση, ΤΠΕ, ψηφιακό παραμύθι

## 1. Εισαγωγή

Στόχος προσωπικών πολυετών προσπαθειών είναι η αξιοποίηση των ΤΠΕ ως περιβαλλόντων πρακτικής γραμματισμού, συμπεριλαμβανομένου του κλασικού και του κριτικού γραμματισμού. Πρόκριμα αποτέλεσε η δημιουργική χρήση των web.2.0 εργαλείων σε μαθητές οι οποίοι δεν έχουν ακόμη μεγάλη εξοικείωση με τα λογισμικά και τις ΤΠΕ. Για το σκοπό αυτό έγινε προσπάθεια να ενταχθούν στη δράση δραστηριότητες που οδηγούν τους μαθητές από παραδοσιακούς τρόπους προσφοράς της γνώσης (μετωπική και δασκαλοκεντρική διδασκαλία) σε περισσότερο ανακαλυπτικούς και δυναμικούς τρόπους (ομαδική εργασία, αναζήτηση), οι οποίοι επιτρέπουν να δημιουργήσουν αυτοί νέες ταυτότητες, αλλά και να γίνουν μέλη κοινοτήτων γραμματισμού (Χατζησσαβίδης & Αλεξίου, 2012). Η συγκεκριμένη δράση αποτελεί ολοκληρωμένη διαθεματική πρόταση που προσεγγίζει κριτικά τον ψηφιακό γραμματισμό, εμπλέκει ενεργά και δημιουργικά τους μαθητές στη διαδικασία της μάθησης και αναπτύσσει ισόρροπα γνώσεις για τον κόσμο, γνώσεις

για τη γλώσσα και ψηφιακούς γραμματισμούς. Η πρόταση διαρθρώνεται σε μονόωρες και δίωρες δραστηριότητες αντίστοιχα.

Πιο συγκεκριμένα η ακόλουθη πρόταση είχε ως στόχο να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές απέναντι σε κοινά στοιχεία που αφορούν την κουλτούρα, τον πολιτισμό και το μέλλον των χωρών της Ε.Ε, για αυτό και επικεντρώθηκε σε θέματα πολιτιστικής κληρονομιάς. Στη Συνθήκη για τη Λειτουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ΣΛΕΕ) αναφέρεται ότι «η Ένωση συμβάλλει στην ανάπτυξη παιδείας υψηλού επιπέδου, ενθαρρύνοντας τη συνεργασία μεταξύ κρατών - μελών σεβόμενη την πολιτιστική και γλωσσική τους πολυμορφία» (ΣΛΕΕ, άρθρο 165). Αυτή η πολιτιστική πολυμορφία έγινε προσπάθεια να αναδειχθεί μέσα από τη μελέτη ευρωπαϊκών παραμυθιών. Η προσέγγιση του θέματος έγινε διαθεματικά μέσα από το μάθημα της Γλώσσας, της Μελέτης Περιβάλλοντος, της Πληροφορικής της Ευέλικτης Ζώνης και της Αισθητικής Αγωγής επιλέγοντας ένα θέμα που θα μπορούσε να γίνει κατανοητό από τους μαθητές των δέκα ετών.

## **2. Σκοπός**

Βασικός σκοπός της δράσης ήταν αρχικά οι μαθητές να έρθουν σε επαφή με την Ε.Ε. μέσα από το μάθημα της Γλώσσας και της Μελέτης Περιβάλλοντος, να γνωρίσουν διαφορετικά παραμύθια και μύθους από τις χώρες της Ε.Ε. και να τα επεξεργαστούν αισθητικά σε ψηφιακή μορφή.

## **3. Επιμέρους στόχοι**

Οι μαθητές επιδιώχθηκε αρχικά να εξοικειωθούν με την έννοια της Ε.Ε και στη συνέχεια σε γλωσσικό επίπεδο να έρθουν σε επαφή με τα κειμενικά είδη του παραμυθιού και της λεζάντας, να αναδιηγηθούν παραμύθια και να συγγράψουν την περίληψη του κάθε παραμυθιού, σε επίπεδο γνώσεων για τον κόσμο να εντοπίσουν τα κοινά πολιτιστικά στοιχεία της χώρων και να επισημάνουν ομοιότητες και διαφορές των παραμυθιών των ευρωπαϊκών χωρών και τέλος σε επίπεδο γραμματισμών να απολαύσουν αισθητικά τα παραμύθια αναπαριστώντας τα εικαστικά στον Η/Υ.

## **4. Μεθοδολογία**

Η δράση οργανώθηκε σε δύο άξονες: α. της γνωριμίας των μαθητών με μύθους και παραμύθια από χώρες της Ε.Ε και β. της ψηφιακής τους εικονογράφησης και της συνολικής παρουσίασης τους σε ψηφιακό βιβλίο. Βασίστηκε στη μέθοδο project, που αποτελεί μια εργασιακή μορφή διδασκαλίας (Ταρατόρη, 2006) και είχε ως βασικό στόχο τη μάθηση μέσα από την προσωπική δημιουργία.

Κατά την υλοποίηση της δράσης λήφθησαν υπόψη οι σύγχρονες απόψεις για τη διδασκαλία και τη μάθηση, ιδίως οι θέσεις του κριτικού γραμματισμού, η κειμενοκεντρική διάσταση στη διδασκαλία, η βιωματική μάθηση η αξιοποίηση

πολυτροπικού υλικού και η χρήση των web.2.0 εργαλείων (Νέα Πιλοτικά Προγράμματα Σπουδών, 2011). Το παραχθέν προϊόν ήταν εποικοδομητικού τύπου με έμφαση στην συνεργατική μάθηση, στο μαθητοκεντρικό μοντέλο, στην κριτική αναζήτηση της πληροφορίας και στη δημιουργική αξιοποίησή της, ώστε να παραχθούν υβριδικά κειμενικά είδη. (EAITY, 2007).

Το μοντέλο διδασκαλίας ακολούθησε τη διδακτική αρχή της εξατομικευμένης υποστήριξης και φθίνουσας καθοδήγησης (*fading scaffolding*), που απορρέει από τη θεωρία του Vygotsky (Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης) (Vygotsky, 1993).

Στη συγκεκριμένη δράση ο εκπαιδευτικός μετατοπίζεται από το ρόλο του «κατέχοντος» ενός γενικής αξίας νοήματος, στο ρόλο του διευκολυντή, συντονιστή, καθοδηγητή και συνοδοιπόρου της μαθησιακής διαδικασίας. Σύμφωνα με τον Vygotsky (1993) σε κάθε άτομο υπάρχει ένας βαθμός ετοιμότητας για την επίτευξη πιο δύσκολων ή διαφορετικής ποιότητας έργων. Η διδασκαλία θα πρέπει να οδηγεί το παιδί σε πιο προχωρημένο επίπεδο ικανοτήτων από ότι βρίσκεται, αξιοποιώντας το δυναμικό και την ετοιμότητά του (Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης). Ο ρόλος, λοιπόν, του εκπαιδευτικού κινήθηκε προς αυτή την κατεύθυνση (ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ, 2003).

Ο ρόλος των μαθητών ήταν διερευνητικός, καθώς εργάζονται ερευνώντας επιμέρους στοιχεία που αποτελούν το παραμύθι της ομάδας τους, αλλά και συμβουλευτικός και βοηθητικός προς τους συμμαθητές, καθώς μέσα από τη συνεργασία ωθούνται να συμβουλευτούν και να συμβουλέψουν άλλα μέλη της ομάδας τους.

## **5. Πληροφορίες και ενέργειες για την εφαρμογή της δράσης στην πράξη**

Η εφαρμογή έλαβε χώρα σε σχολική μονάδα Ενιαίου Αναμορφωμένου Εκπαιδευτικού Προγράμματος (ΕΑΕΠ) κατά το σχολικό έτος 2012-13 και είχε διάρκεια δεκατρείς (13) διδακτικές ώρες. Ο συντάκτης είχε φροντίσει οι μαθητές να έχουν μια σχετική εξοικείωση με την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία για να μπορούν να λειτουργούν μέσα σε αυτές και να μοιράζουν ρόλους. Επίσης, είχε φροντίσει οι μαθητές να έχουν επαφή με το διαδίκτυο, ώστε να μπορούν να το χρησιμοποιούν τουλάχιστον υποτυπώδως και είχε αφιερωθεί ικανοποιητικός χρόνος, αρχικά στην ολομέλεια για επίδειξη των λογισμικών και στη συνέχεια στο επίπεδο των ομάδων, ώστε οι μαθητές να γνωρίζουν τα βασικά μενού των λογισμικών. Επίσης, επειδή το σενάριο ενέπλεκε σειρά ιστότοπων, είχε πραγματοποιηθεί διενέργεια ελέγχου των προτεινόμενων ιστοσελίδων ως προς το υλικό που περιέχουν και την ενεργή ανταπόκρισή τους. Ακόμη, προϋπόθεση αποτέλεσε η υιοθέτηση διδακτικών πρακτικών που προάγουν τη διερευνητική – ανακαλυπτική μάθηση, την κριτική ματιά στις πληροφορίες και την ανάπτυξη εκείνων των δεξιοτήτων που θα διαμορφώσουν διαφορετικές ταυτότητες μαθητών (Χατζησσαβίδης & Αλεξίου, 2012).

Τα τελευταία χρόνια όλο και μεγαλύτερο ποσοστό εκπαιδευτικών εντάσσουν τις ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία (Derover, Karsenti & Κόμης, 2010). Το σενάριο συνδέεται με τα ισχύοντα στο σχολείο, καθώς το θέμα της χρήσης εκπαιδευτικών λογισμικών, της αναζήτησης πληροφοριών, της παραγωγής πολυτροπικού κειμένου εμπεριέχεται στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών τόσο του γλωσσικού μαθήματος όσο και των άλλων μαθημάτων για τη Δ΄ Δημοτικού (ΙΕΠ, 2011). Τα παραμύθια που πραγματεύτηκαν οι μαθητές ήταν:

1. Ο Μύθος της χρυσής πάπιας-Πολωνία
2. Η Ιδιότροπη βασιλοπούλα –Κύπρος
3. Ο Μύθος του σαλπικτή της Κρακοβίας-Πολωνία
4. Τα Τρία αδέλφια-Ελλάδα
5. Ο Τεμπέλης- Ιταλία
6. Οι Μουσικοί της Βρέμης- Γερμανία
7. Οι Τρεις Πριγκίπισσες- Ισπανία
8. Η Μαγική χύτρα- Σουηδία
9. Η Μαγεμένη Μαυριτανή-Πορτογαλία
10. Το τζάκι –Αυστρία

### ***6. Εκπαιδευτικά λογισμικά - εφαρμογές που χρησιμοποιήθηκαν στη δράση***

Για την υλοποίηση του συγκεκριμένου σεναρίου απαιτήθηκαν: Η/Υ με σύνδεση στο διαδίκτυο, Φυλλομετρητής Internet Explorer, Πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου Open Office, το εκπαιδευτικό λογισμικό RNA και η διαδικτυακή εφαρμογή [www.yumru.com](http://www.yumru.com). Ιδιαίτερες δυσκολίες δεν υπήρξαν, καθώς η υποδομή της σχολικής μονάδας επέτρεψε την υλοποίηση της δράσης και οι μαθητές ήταν εξοικειωμένοι με τη χρήση η/υ και λογισμικών.

### ***7. Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις***

Στο ξεκίνημα της δράσης εφαρμόστηκαν βιωματικές ασκήσεις (άσκηση παρουσίασης του εαυτού μέσα από αγαπημένο παιχνίδι, χαιρετισμοί με διαφορετικό τρόπο κ.α.) με απώτερο στόχο τη γνωριμία της ομάδας, τη διερεύνηση των αναγκών της και τη δημιουργία συμβολαίου. Οι ενέργειες αυτές είναι αναγκαίες στο ξεκίνημα ενός project γιατί συσφίγγουν τις σχέσεις των μελών της, ενδυναμώνουν την ομάδα και καθορίζουν τους κανόνες οι οποίοι στο εξής γίνονται σεβαστοί από όλους και εξυπηρετούν την καλύτερη εξέλιξη του project. Η διαδικασία αυτή διάρκεσε 2 διδακτικές ώρες.

Ακολούθως, έγινε περιήγηση στην ιστοσελίδα της Ε.Ε, γνωριμία με τα κράτη μέλη, και τις σημαίες τους, ώστε οι μαθητές να είναι σε θέση να εντάξουν χωροταξικά τα παραμύθια στο γεωγραφικό χώρο στον οποίο ανήκουν. Στη συνέχεια πραγματοποιήθηκε επίσκεψη στο σύνδεσμο «γωνιά των παιδιών» που υπάρχει στην ιστοσελίδα. Οι μαθητές συμμετείχαν σε κάποια από τα διαδραστικά παιχνίδια που προτείνονται εκεί, αποκόμισαν γνώσεις σχετικά με τις χώρες της Ε.Ε αλλά τα παιχνίδια χρησιμοποιήθηκαν περισσότερο σαν αφορμή για συζήτηση και όχι σαν παιχνίδι γνώσεων. Στο σημείο αυτό αναγνώστηκε ο μύθος της Ευρώπης, ο οποίος και δραματοποιήθηκε από τους μαθητές. Η διάρκεια των παραπάνω ενεργειών ήταν περίπου 3 διδακτικές ώρες.

Το επόμενο τρίωρο διανεμήθηκε στους μαθητές το dvd με τίτλο «Μαθαίνοντας για την Ευρώπη στο σχολείο», το οποίο περιέχει τόσο παραμύθια από χώρες της Ε.Ε όσο και διαδραστικά παιχνίδια. Οι μαθητές έδειξαν ιδιαίτερο ενθουσιασμό για το συγκεκριμένο dvd και αλληλεπίδρασαν αρκετή ώρα με τα διαδραστικά παιχνίδια που υπήρχαν εκεί. Επίσης, ασχολήθηκαν αρκετό χρόνο με τα παραμύθια που περιείχονταν σε αυτό. Τα διάβασαν, τα αναδιηγήθηκαν και τα συζήτησαν μεταξύ τους. Αυτό επέτρεψε στον εκπαιδευτικό να προτείνει την ενασχόλησή τους και με άλλα ευρωπαϊκά παραμύθια και την δημιουργία ψηφιακού βιβλίου σχετικά με αυτά. Οι μαθητές συμφώνησαν με την πρόταση και για το σκοπό αυτό χωρίστηκαν σε ομάδες μικτής ικανότητας των 2-3 ατόμων.

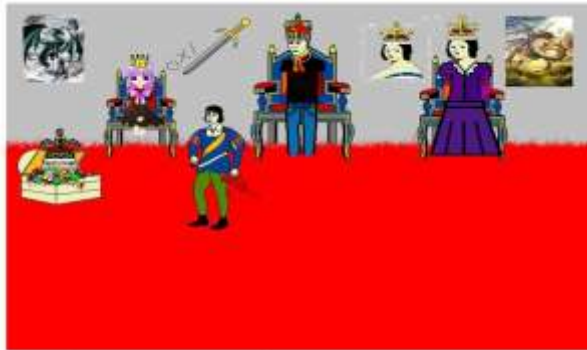
Κάθε ομάδα ανέλαβε να διαβάσει ένα ευρωπαϊκό παραμύθι, να το συζητήσει με όλα τα μέλη της και να το αναπαραστήσει εικαστικά στον η/υ με το λογισμικό ζωγραφικής REVELATION NATURAL ART. Αποφασίστηκε η κάθε αναπαράσταση να περιλαμβάνει 4-5 ζωγραφίες και η κάθε ζωγραφιά στο κάτω μέρος να έχει μια λεζάντα σχετική με το θέμα. Αφού πραγματοποιήθηκαν οι εικαστικές δημιουργίες, οι ομάδες κλήθηκαν να γράψουν σε ένα αρχείο επεξεργασίας κειμένου τον τίτλο, τα μικρά τους ονόματα και την περίληψη, ώστε να την ενσωματώσουμε στο παραμύθι της κάθε ομάδας (Δείγμα της εργασίας περιγράφουν οι πιο κάτω εικόνες). Οι ενέργειες αυτές είχαν διάρκεια 6 περίπου διδακτικές ώρες.

#### Η ΙΔΙΟΤΡΟΠΗ ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΑ - ΚΥΠΡΟΣ

Εικονογράφηση: *Αθανάσιος Χ. Κωνσταντίνου Α. - Ελευθερία \**

Σε ένα βασίλειο ζούσε μια βασίλοπούλα που δεν ήθελε κανένα να παντρευτεί. Μια μέρα ένας πρίγκιπας τη ζήτησε σε γάμο. Εκείνη αρνήθηκε επειδή είχε μικρότερο αδελφό. Ο βασίλειος πατέρας της του είπε να γίνει μεταμφιεσμένος σε καλόα με κοντά μαλλιά. Την επόμενη μέρα ο βασίλειος πρόσταξε την κόρη του να παντρευτεί τον καλόα και έτσι έγινε. Τέλειο η βασίλοπούλα τον αγάπησε και έβαλε μαζί για ένα ταξίδι. Εκεί τον συνέλαβαν. Η βασίλοπούλα άρραξε στο καλόα του πρίγκιπα και του ζήτησε να τον αφήσουν ελεύθερο. Εκείνος της αποκάλυψε ότι ήταν ο καλόατος. Έτσι έζησαν ατυχημένα για πολλά χρόνια.

*Εικόνα 1. Περίληψη παραμυθιού*



Η απόρριψη του πρίγκιπα

*Εικόνα 2. Η πρώτη ζωγραφιά των μαθητών*



Ο γάμος

*Εικόνα 3. Η δεύτερη ζωγραφιά των μαθητών*



Η φυλάκιση

*Εικόνα 4. Η τρίτη ζωγραφιά των μαθητών*



*Εικόνα 5. Η τέταρτη ζωγραφιά των μαθητών*

Όταν ολοκληρώθηκαν όλες οι ομαδικές εργασίες οι μαθητές με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού ενσωμάτωσαν τα 10 παραμύθια σε ένα, πρόσθεσαν εξώφυλλο με τον τίτλο της ομαδικής εργασίας και περιεχόμενα με τη χρήση της διαδικτυακής εφαρμογής [www.yumpu.com](http://www.yumpu.com). Στο σημείο αυτό έγινε συζήτηση στην ολομέλεια για τα κοινά αλλά και τα διαφορετικά στοιχεία που εντοπίστηκαν στα 10 παραμύθια. Οι μαθητές ανίχνευσαν κοινά θέματα και κοινές στάσεις ζωής που διέτρεχαν κάποια από τα παραμύθια, ασχολήθηκαν με τον κοινό πολιτισμό και τις κοινές συνήθειες των λαών αλλά και εντόπισαν διαφορετικές προσεγγίσεις σε συναφή θέματα. Αυτός εξάλλου ήταν κι ένας από τους βασικούς στόχους της δράσης. Η τελική φάση είχε διάρκεια 2 διδακτικές ώρες.

## **8. Αξιολόγηση της δράσης**

Η αξιολόγηση της δράσης κινήθηκε στο επίπεδο α) της αυτοαξιολόγησης δηλ. η κάθε ομάδα αξιολόγησε το συνολικό της έργο όσο και των μελών της με κριτήρια το βαθμό συνεργασίας, εμπλοκής και συνεισφοράς στο τελικό αποτέλεσμα της ομάδας β) της ετεροαξιολόγησης δηλ. η κάθε ομάδα αξιολόγησε τη δουλειά των υπολοίπων ως προς την πληρότητα της και γ) της αξιολόγησης από τον εκπαιδευτικό, ο οποίος αξιολόγησε την κάθε ομάδα ως προς τη συνεργασία των μελών της, την πληρότητα και ακρίβεια των αναπαραστάσεων, την ενασχόληση με τα εργαλεία των ΤΠΕ, την ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικότητας των ομάδων και το παραχθέν υλικό. Όλα αυτά πάντα σε σχέση με τις ικανότητες και την ηλικία των μαθητών.

Το σενάριο στόχευε να είναι ρεαλιστικό και εφαρμόσιμο από μαθητές της ηλικίας των 10 ετών στους οποίους απευθύνεται. Προσδοκούσε να τους εμπλέξει δημιουργικά και να τους εμπνεύσει. Για το λόγο αυτό χρησιμοποιήθηκαν λογισμικά και δραστηριότητες προσιτά και στα πλαίσια των δυνατοτήτων των μαθητών, τα όποια μπορούν να χρησιμοποιηθούν με ευχέρεια και άνεση από αυτούς και συντελούν στο να αναπτύξουν αυτοί εγγράμματες μαθητικές ταυτότητες.

## 9. Συμπεράσματα

Τελειώνοντας, θα πρέπει να γίνει η επισήμανση ότι η επιτυχία ενός σχολείου δεν κρίνεται μόνο από τις επιδόσεις των μαθητών του, αλλά και από τα καινοτόμα προγράμματα που αναλαμβάνουν οι εκπαιδευτικοί για να τα υλοποιήσουν σε συνεργασία με τους μαθητές τους με απώτερο στόχο την αλλαγή των στάσεων και συμπεριφορών.

Αποτιμώντας τη δράση διαπιστώθηκε ότι αυτή επέτρεψε στους μαθητές να ασχοληθούν με θέματα που μέχρι τώρα δεν είχαν αγγίξει, θέματα που υπήρχε η πεποίθηση ότι δεν αφορούσαν την ηλικιακή ομάδα του δημοτικού σχολείου. Το ενδιαφέρον των μαθητών και ο ενθουσιασμός τους αποτέλεσε το σημαντικότερο παράγοντα επιτυχίας του εγχειρήματος. Το μαθησιακό περιβάλλον στο οποίο έλαβε χώρα η δράση επιβεβαίωσε την άποψη του Rogers «Ξέρω ότι δεν μπορώ να διδάξω κάποιον οτιδήποτε, μπορώ μόνο να του παρέχω ένα περιβάλλον στο οποίο αυτός μπορεί να μαθαίνει» (Κορδάκη, 2000) και ενίσχυσε την άποψη ότι η χρήση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία μπορεί να αποφέρει σημαντικά μαθησιακά αποτελέσματα.

Σημείωση: Συμβατικά, για λόγους οικονομίας κειμένου (αλλά καταχρηστικά από άποψη γλωσσικής ισότητας των φύλων), χρησιμοποιείται μόνο το αρσενικό των ουσιαστικών.

## Αναφορές

ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ (2003). *Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών-Διαθεματικό ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Ανακτήθηκε στις 9 Ιουλίου 2010 από <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>

Depover, C., Karsenti, T. & Κόμης, Β. (2010). *Διδασκαλία με χρήση της τεχνολογίας. Προώθηση της μάθησης, ανάπτυξης ικανοτήτων*. Αθήνα: Κλειδάριθμος.

ΕΑΙΤΥ (2007). *Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διδακτική διαδικασία, Επιμορφωτικό υλικό για την εκπαίδευση των επιμορφωτών στα Πανεπιστημιακά Κέντρα Επιμόρφωσης*. Πάτρα: Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, Τομέας Επιμόρφωσης και Κατάρτισης.

Ι.Ε.Π. (2011). *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στην υποχρεωτική εκπαίδευση (Δημοτικό & Γυμνάσιο), Οδηγός για τον εκπαιδευτικό* Ανακτήθηκε στις 14 Φεβρουαρίου 2013 από <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php>



Κορδάκη, Μ. (2000). *Η διδακτική της πληροφορικής*. Ανακτήθηκε στις 10 Ιουνίου 2013 από <http://de.teikav.edu.gr/dinfo/pdf/chapter4.pdf>

Ταρατόρη, Ε.(2006).*Η μέθοδος project στην θεωρία και την πράξη*. Θεσσαλονίκη: εκδοτικός οίκος Αδελφών Κυριακίδη

Vygotsky, L. (1993). *Γλώσσα και σκέψη*. Αθήνα: Γνώση.

Χατζησσαβίδης, Σ. & Αλεξίου, Μ.(2012). *Μεθοδολογία και διαδικασίες ανάπτυξης εκπαιδευτικών σεναρίων στα Γλωσσικά μαθήματα Μελέτη για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τη διδασκαλία της γλώσσας και λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: στο πλαίσιο του τυπικού γραμματισμού, για διαθεματικές διδακτικές πρακτικές, για ημιτυπικές και άτυπες σχολικές πρακτικές, με διαδραστικούς πίνακες και φορητούς υπολογιστές*. Θεσσαλονίκη. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

Επιλογές όσον αφορά το όραμα και το στόχο της Ε.Ε. για τη βιοποικιλότητα μετά το 2010 (Ανακοίνωση Ευρωπαϊκής Επιτροπής 19.01.2010).

### **Abstract**

The present work took place within the Teachers4Europe European program and it originally intended to familiarize students with the creative integration of ICT in the learning process and to develop new literacy and critical literacy culture. Subsequently, the acquaintance with tales of the EU countries was selected in order to detect the common elements of the tales and further more the common way of thinking, the common culture and the history of the peoples. In this context, 25 students of the 4<sup>th</sup> Grade of Elementary School were divided into ten groups and every group undertook to present a story. Stories from ten different European countries were selected, they were distributed to the students and they were asked to represent their tale digitally. Finally, the artistic creations were consolidated and created a final digital story, which illustrated by the students.

**Keywords:** EU, ICT, digital story