

# Project: «Το χρονοταξίδι των μικροταξιδευτών της Στ' τάξης στην Ευρωπαϊκή Ένωση»

## Β. Γεωργαντά

Δασκάλα στο 2<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Σπάτων &  
Μεταπτυχιακή φοιτήτρια στο ΔΔΜΠΣ  
«Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση»  
vikigeo@gmail.com

### Περίληψη

Στο συγκεκριμένο Project παρουσιάζεται αναλυτικά η θεωρητική τεκμηρίωση, ο σχεδιασμός, η πραγματοποίηση και η αξιολόγηση των αποτελεσμάτων μιας καινοτόμου εκπαιδευτικής παρέμβασης που υλοποιήθηκε στα πλαίσια της εκπαιδευτικής δράσης Teachers 4 Europe της Αντιπροσωπείας της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην Ελλάδα. Το Project περιλαμβάνει μία σειρά από εκπαιδευτικές βιωματικές δραστηριότητες και θα μπορούσε να αποτελέσει αφορμή για την ένταξη στο δημοτικό σχολείο καινοτόμων εκπαιδευτικών προγραμμάτων εντάσσοντας δημιουργικά την ευρωπαϊκή διάσταση της εκπαίδευσης τόσο μέσω της βιωματικής και ενεργούς μάθησης όσο και μέσα από τη λειτουργική ενσωμάτωση και ένταξη των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία. Τα αποτελέσματα από την πραγματοποίηση του εν λόγω Project ήταν ιδιαίτερα ενθαρρυντικά για μελλοντικές και ανάλογες δράσεις.

**Λέξεις κλειδιά:** ευρωπαϊκή διάσταση στην εκπαίδευση, χρήση ΤΠΕ

### 1. Εισαγωγή

Στις μέρες μας ολοένα και περισσότερο προβάλλει επιτακτικά η ανάγκη το σχολείο να μετατραπεί σε ζωντανό οργανισμό μάθησης και οικοδόμησης της γνώσης, όπου ο μαθητής θα τοποθετείται στο επίκεντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Οι νέες τεχνολογίες και ιδιαίτερα οι Τ.Π.Ε. αποτελούν βασικό εργαλείο μετάδοσης της πληροφορίας κι η έλευση της κοινωνίας της γνώσης έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές και έχει συμβάλλει στη δημιουργία ενός νέου κοινωνικού γίνεσθαι, αναδεικνύοντας νέα πρότυπα και νέους τρόπους επικοινωνίας (Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, 2011). Στο σημείο αυτό θα ήταν παράλειψη να μη σημειωθεί ότι ένας από τους ρόλους της εκπαίδευσης είναι να ανταποκρίνεται αποτελεσματικά στις απαιτήσεις της σύγχρονης και πολυσύνθετης συγκυρίας.

Το ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα καλείται μέσα στις σύγχρονες και απαιτητικές συνθήκες που διαμορφώνονται, να αντιμετωπίσει το μαθητή από μικρή ηλικία ως Ευρωπαϊό πολίτη, προκειμένου αυτός να εξοικειωθεί άμεσα και αποτελεσματικά με την ευρωπαϊκή πραγματικότητα. Η εξοικείωση αυτή μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο

μέσω της λειτουργικής ενσωμάτωσης της ευρωπαϊκής διάστασης στην ελληνική εκπαιδευτική πραγματικότητα και τη διάχυση των ευρωπαϊκών αξιών στους μαθητές. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσα από τη διδασκαλία μαθημάτων που θα φέρουν σε επαφή τους μαθητές με την ιστορία, τη λογοτεχνία και γενικότερα τον πολιτισμό και την τέχνη της Ευρώπης αλλά και με τα ιδιαίτερα πολιτισμικά χαρακτηριστικά των άλλων ευρωπαϊκών χωρών. Είναι σημαντικό οι Έλληνες μαθητές να αντιληφθούν τόσο τη σημαντική προσφορά του ελληνικού πολιτισμού στην Ευρώπη όσο και τις επιρροές του ευρωπαϊκού πολιτισμού στον ελληνικό.

## ***2. Η αναγκαιότητα της διαθεματικής προσέγγισης στην εκπαιδευτική διαδικασία***

Είναι πανθομολογούμενο το γεγονός ότι οι νέες τεχνολογίες και ιδιαίτερα οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) αποτελούν βασικό εργαλείο μετάδοσης της πληροφορίας κι η έλευση της κοινωνίας της γνώσης έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές και έχει συμβάλει στη δημιουργία ενός νέου κοινωνικού γίνεσθαι, αναδεικνύοντας νέα πρότυπα και νέους τρόπους επικοινωνίας. Η γνώση είναι μια πολύπλευρη κατάκτηση που δεν μπορεί να επιτευχθεί, όταν δίνεται αποσπασματικά και κατακερματισμένη. Είναι απαραίτητη λοιπόν η σφαιρική και διαθεματική προσέγγιση των γνωστικών αντικειμένων, που θα δώσει το έναυσμα στους μαθητές να προβληματιστούν, να δραστηριοποιηθούν, να συνεργαστούν, να δημιουργήσουν και να κερδίσουν εμπειρίες και γνώσεις. Στις μέρες μας είναι κοινά παραδεκτό ότι η παραδοσιακή παιδαγωγική προάγει τη μαθησιακή ικανότητα με βάση κάποια υποδειγματικά γνωστικά μοντέλα. Ο κυριότερος στόχος της είναι ο εφοδιασμός των μαθητών με πληθώρα θεωρητικών γνώσεων, που θα είναι σε θέση να ανασύρουν την κατάλληλη στιγμή, ως ενήλικες πλέον και να δώσουν λύσεις στα προβλήματα, που ενδέχεται να τους απασχολήσουν. Αντίθετα, στην προοδευτική παιδαγωγική, η οποία στηρίζεται στη δράση και στην άμεση συμμετοχή και συμβολή του ατόμου, αυτή η προσπάθεια θεωρείται μάταιη επιδίωξη και υποστηρίζεται ότι ο μαθητής πρέπει να μάθει τον τρόπο που αποκτιέται η γνώση, να ασκεί δηλ. τις ικανότητες που θα τον οδηγούν στην κατάκτηση της επιστημονικής αλήθειας (Χρυσ αφίδης, 2003).

Με τον όρο «διαθεματικότητα» ή «διαθεματική διδασκαλία» περιγράφεται μία σειρά από εκπαιδευτικές προσεγγίσεις που επιχειρούν την «ενιαιοποίηση» της σχολικής γνώσης. Μπορούν να πραγματοποιηθούν είτε στο πλαίσιο των διακριτών μαθημάτων του σχολικού προγράμματος ή να ενσωματωθούν σε ένα διαθεματικό, αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών (Ματσαγγούρας, 2002). Η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης υποστηρίζει την αρχή της συμπληρωματικότητας στην εκπαίδευση, σύμφωνα με την οποία οι οπτικές γωνίες από τις οποίες κάθε διδακτικό αντικείμενο βλέπει το ίδιο σύστημα δεν είναι εξολοκλήρου ούτε ανεξάρτητες ούτε συμβατές. Η εφαρμογή και η αποτελεσματικότητα της διαθεματικής προσέγγισης στη διδακτική πρακτική έγκειται

στην ενότητα, στη συνοχή, στη συνέχεια και στη συσχέτιση μεταξύ τους. Επιπλέον, όλες μαζί αποκαλύπτουν περισσότερες αλήθειες για το σύστημα απ' ό,τι η κάθε μία χωριστά (Ψυχάρης & Γιαβρής, 2003).

### ***3. Η ευρωπαϊκή διάσταση στην εκπαίδευση στη μάθηση και εκπαίδευση των νέων ανθρώπων***

Η «ευρωπαϊκή διάσταση στην εκπαίδευση» ορίζει ένα πεδίο ιδεών και εφαρμογών που αφορά την ταυτότητα του ευρωπαίου πολίτη, όπως εξελίσσεται κάτω από τις σύγχρονες απαιτήσεις της παγκοσμιοποίησης. Για τον προσδιορισμό αυτής της δυναμικής στον ευρωπαϊκό χώρο αναλύονται οι παράμετροι που συνιστούν αυτή την πολιτική και ειδικότερα οι σκοποί της εκπαίδευσης, ώστε να ανταποκρίνονται στις νέες ανάγκες των πολιτών της Ε.Ε. Όλα τα νέα προγράμματα και ο προβληματισμός που απορρέει από αυτά αφορούν την κοινωνία της γνώσης. Η γνώση όμως δεν περατώνεται στα σχολικά θρανία, αλλά αποκτά τώρα πλέον ένα χαρακτήρα δια βίου παιδείας των πολιτών.

Η έννοια της «ευρωπαϊκής διάστασης» δημιουργήθηκε στις αρχές της δεκαετίας του '70. Η δεκαετία του '80 αντιπροσωπεύει μια αποφασιστική περίοδο στην ιστορική πορεία της Κοινότητας καθώς συνδέεται με τις σημαντικές αποφάσεις των κρατών-μελών για την αναθεώρηση της Συνθήκης της Ρώμης και τη δημιουργία της Ε.Ε. που επέφεραν καίριες αλλαγές στο θεσμικό, πολιτικό και οικονομικό επίπεδο στο περιεχόμενο του πολιτικού λόγου της κοινότητας και στην οικονομική διάσταση του εγχειρήματος (Ιωακειμίδης, 1988 & Καζάκος 1992). Σταδιακά ο όρος «ευρωπαϊκή διάσταση στην εκπαίδευση» συνδέθηκε άμεσα, τόσο με τη συζήτηση για τον ιδεολογικό προσανατολισμό του περιεχομένου της ευρωπαϊκής ενοποίησης, όσο και με τον πολιτικό, οικονομικό, κοινωνικό και πολιτισμικό χαρακτήρα του μετασχηματισμού των ευρωπαϊκών κοινωνιών. Η ευρωπαϊκή διάσταση συνδέεται με τη διαδικασία ευρωπαϊκής των εθνικών κρατών και κοινωνιών η οποία όμως δεν είναι παρά η ίδια η διαδικασία της παγκοσμιοποίησης με τον τρόπο που την κατανοούμε και τη βιώνουμε τις τελευταίες δεκαετίες. Συνήθως, οι βασικοί ερμηνευτικοί άξονες της Ευρωπαϊκής Διάστασης της Εκπαίδευσης κινούνται σε τρεις διαστάσεις, περί-εντός- και διαμέσου- της Ευρώπης και σχετίζονται με τρεις αντίστοιχες μαθησιακές, παιδαγωγικές διαστάσεις: γνώσεις, δεξιότητες στάσεις (Shennan,1992). Όμως μια θεωρία για την Ευρωπαϊκή Διάσταση στην Εκπαίδευση παραμένει ελλιπής χωρίς τον άξονα: προς- και για ποια Ευρώπη που να αναφέρεται στη διάσταση της προοπτικής της πορείας του οράματος και της ενεργού συμμετοχής του πολίτη στην οικοδόμηση της Ε.Ε. και συνδέεται άμεσα τόσο με τις αξίες, ελευθερία, ισότητα, δημοκρατία, δικαιοσύνη αλληλεγγύη της ευρωπαϊκής νεωτερικότητας, όσο και με το πρόταγμα της πολυπολιτισμικής Ευρώπης και της Ευρώπης των πολιτών που η ίδια η Ευρώπη δημιούργησε (Παντίδης- Πασιάς,2001).

Η διαπίστωση του Ευρωπαϊκού Συμβουλίου το 2000 στη Λισσαβόνα ότι « η Ευρωπαϊκή Ένωση (Ε.Ε) βρίσκεται αντιμέτωπη με μια μεγάλη ποιοτική μεταβολή η οποία προκύπτει από την παγκοσμιοποίηση και τις προκλήσεις της νέας οικονομίας της γνώσης» οδήγησε στη χάραξη μιας στρατηγικής απώτερος σκοπός της οποίας τέθηκε μέχρι το 2010 να γίνει η Ε.Ε. η πιο ανταγωνιστική και η πιο δυναμική οικονομία της γνώσης στην υφήλιο, ικανή για βιώσιμη ανάπτυξη με περισσότερες και καλύτερες θέσεις εργασίας και με μεγαλύτερη κοινωνική συνοχή. Η στρατηγική αυτή της Λισσαβόνας και όλες οι συνεπακόλουθες πράξεις της Ε.Ε. σε ό,τι αφορά την εκπαίδευση, έχουν θέσει ως προτεραιότητα την ανασυγκρότηση των εκπαιδευτικών συστημάτων με επίκεντρο τις κοινές ανησυχίες αλλά και το σεβασμό των εθνικών ιδιαιτεροτήτων. Η προσπάθεια ανασυγκρότησης έχει βασικά διαρθρωθεί και οριοθετηθεί γύρω από τους εξής τρεις κύριους στόχους/άξονες:

- Α) Βελτίωση της ποιότητας και της αποτελεσματικότητας της εκπαίδευσης και της κατάρτισης.
- Β) Διευκόλυνση της πρόσβασης όλων στην εκπαίδευση και στην κατάρτιση καθόλη τη διάρκεια της ζωής.
- Γ) Άνοιγμα των συστημάτων εκπαίδευσης και κατάρτισης σε όλους προς τον ευρύτερο κόσμο.

### **3. Εκπαιδευτική Παρέμβαση**

#### **3.1 Αφόρμηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης**

Η αφόρμηση για την υλοποίηση του συγκεκριμένου Project ήταν η συμμετοχή μου στο πρόγραμμα Teachers 4 Europe. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα υλοποιείται για δεύτερη χρονιά φέτος από την Αντιπροσωπεία της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην Ελλάδα. Η βασική μας επιμόρφωση θα αποτελούσε και το έναυσμα για τη διάχυση των αντίστοιχων γνώσεων και των εμπειριών στους μαθητές μας.

#### **3.2 Γενικός σκοπός της εκπαιδευτικής παρέμβασης και επιμέρους στόχοι**

Είναι γεγονός ότι η πραγματοποίηση μιας καινοτόμου εκπαιδευτικής παρέμβασης με βασικό άξονα τη μετάδοση και εμφύσηση της ευρωπαϊκής ιδέας και των ευρωπαϊκών αξιών μέσα από βιωματικές και νοηματοδοτούμενες δραστηριότητες, που ταυτόχρονα θα λαμβάνουν υπόψη τη διαθεματική προσέγγιση και θα ανταποκρίνονται και στους μαθησιακούς στόχους των μαθημάτων της αντίστοιχης τάξης, είναι ένα εγχείρημα πρωτότυπο αλλά και πολυσύνθετο. Για αυτό κρίθηκε αναγκαίος αρχικά ο καθορισμός του γενικού σκοπού αλλά και των επιμέρους στόχων για την καλύτερη ανταπόκριση στις απαιτήσεις της συγκεκριμένης εκπαιδευτικής παρέμβασης. Ο γενικός σκοπός της εκπαιδευτικής παρέμβασης είναι να γνωρίσουν οι μαθητές μέσα από βιωματικές και ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες την ιστορία της Ευρώπης και να προσεγγίσουν τις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης από διάφορες

πολιτιστικές οπτικές γωνίες, που θα τις καθορίσουν, οι ίδιοι, ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις επιθυμίες τους. Επιπρόσθετα, ο γενικός σκοπός της παρέμβασης εμπλουτίστηκε και με επιμέρους στόχους, οι οποίοι καλύπτουν όλες τις πτυχές της καινοτόμου εκπαιδευτικής παρέμβασης. Κατά συνέπεια, λαμβάνοντας υπόψη τα δεδομένα της σύγχρονης συγκυρίας για την ανάγκη δημιουργίας καινοτόμων εκπαιδευτικών παρεμβάσεων υψηλού επιπέδου στα ελληνικά σχολεία με την ταυτόχρονη αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. και προσδίδοντας μια ευρωπαϊκή διάσταση στην εκπαίδευση σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε η παρούσα εκπαιδευτική παρέμβαση. Ο τίτλος της εκπαιδευτικής παρέμβασης ορίστηκε να είναι «Το χρονοταξίδι των μικροταξιδευτών της Στ' στην Ευρωπαϊκή Ένωση», τίτλος που ανταποκρίνεται όσο το δυνατό καλύτερα στο σκεπτικό της παραπάνω καινοτόμου παρέμβασης. Πιο συγκεκριμένα, οι επιμέρους σκοποί ομαδοποιήθηκαν σε τέσσερις βασικούς άξονες:

#### A) Γνωρίζοντας και κατανοώντας

- Να γνωρίσουν το μύθο της Αρπαγής της Ευρώπης.
- Να γνωρίσουν το λόγο δημιουργίας της Ευρωπαϊκής Ένωσης και τη σταδιακή χρονολογική ένταξη των κρατών- μελών.
- Να γνωρίσουν τα βασικά χαρακτηριστικά της δομής, της οργάνωσης και της λειτουργίας των κυριότερων κοινοτικών οργάνων.
- Να αναγνωρίζουν και να περιγράφουν το φυσικό ανθρωπογενές περιβάλλον με τη βοήθεια κατάλληλου εποπτικού υλικού.
- Να μάθουν τις πρωτεύουσες των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης.
- Να συγκεντρώσουν δημογραφικές πληροφορίες για την αγαπημένη τους χώρα της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

#### B) Διερευνώντας και εντοπίζοντας

- Να αποκτήσουν βασικές γνώσεις για τους λαούς που ανήκουν στην Ε.Ε.
- Να καταγράφουν και να αξιοποιούν πληροφορίες για τους λαούς των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης και τα πολιτιστικά χαρακτηριστικά τους.
- Να εντοπίσουν γνωστά μνημεία της Ευρώπης και να συλλέξουν πληροφορίες για την ιστορία τους.
- Να κατανοήσουν τη σημασία της διαφύλαξης των πολιτισμικών ιδιαιτεροτήτων των λαών στο πλαίσιο της πολυπολιτισμικής Ευρώπης.
- Ανάλογα με την επιλογή της αγαπημένης τους ευρωπαϊκής χώρας να διερευνήσουν και εντοπίσουν και άλλα ενδιαφέροντα πολιτιστικά στοιχεία.

#### Γ) Επικοινωνώντας

- Να εργαστούν τόσο ατομικά, όσο και σε ομάδες εργασίας για την ολοκλήρωση των θεμάτων που θα αναλάβουν να επεξεργαστούν.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας.
- Να παρουσιάσουν στην ολομέλεια της τάξης τις ομαδικές τους εργασίες.

- Να παρουσιάσουν μέσα στη σχολική κοινότητα τις ομαδικές τους εργασίες.

#### Δ) Συνδέοντας με τη ζωή

- Να παρουσιάσουν μέσα στη σχολική κοινότητα τις ομαδικές τους εργασίες.
- Να αναπτύξουν θετική στάση απέναντι σε όλους τους Ευρωπαίους συμπολίτες τους και διάθεση για συνεργασία και αλληλεγγύη.
- Να αποκτήσουν θετική στάση απέναντι στους άλλους λαούς και να εκτιμήσουν τη σημασία που έχει η συνεργασία των λαών καθώς και τα ανθρωπιστικά και δημοκρατικά ιδεώδη.

### 3.3 Σχεδιασμός της εκπαιδευτικής παρέμβασης

Ο σχεδιασμός της εκπαιδευτικής παρέμβασης περιελάμβανε τρεις βασικές φάσεις, τη φάση της προετοιμασίας, της υλοποίησης και τέλος τη φάση της αξιολόγησης. Η πρώτη φάση της προεργασίας και της προετοιμασίας ήταν απαραίτητη τόσο για τη συγκέντρωση του κατάλληλου υλικού όσο και για τη σχεδίαση και οργάνωση των μετέπειτα δραστηριοτήτων. Το απαιτούμενο χρονικό διάστημα για την πραγματοποίησή της ήταν μια εβδομάδα.

Οι δυο βασικοί άξονες που θα κινείται η όλη εκπαιδευτική παρέμβαση είναι η γνωριμία των μαθητών με βασικές έννοιες και αξίες της Ευρωπαϊκής Ένωσης και ακολουθείται από την άλλη ως προς τη μεθοδολογία και το σχεδιασμό της. Θέλοντας να γίνει ένας γόνιμος συγκερασμός των δύο παραπάνω κριτηρίων κρίθηκε σκόπιμο η επιλογή του θέματος να γίνει από τους ίδιους τους μαθητές με βάση τις προϋπάρχουσες γνώσεις και τα ενδιαφέροντα τους. Για τους παραπάνω λόγους κρίθηκε σκόπιμο να συνταχθεί και να δοθεί στους μαθητές ένα ερωτηματολόγιο για να γίνει διερεύνηση των βασικών γνώσεων και ενδιαφερόντων. Η αξιολόγηση και τα αποτελέσματα που θα προέκυπταν από τα ερωτηματολόγια θα αποτελούσαν τη βάση για το σχεδιασμό των δραστηριοτήτων του Project. Παράλληλα συντάχθηκε και στάλθηκε στους γονείς των μαθητών μια ανακοίνωση για να είναι ενήμεροι για το Project που θα υλοποιούνταν μέσα στα πλαίσια του σχολικού προγράμματος. Η ανακοίνωση συνοδευόταν και από μια υπεύθυνη δήλωση για το αν θα επιτρέπουν να φαίνονται τα πρόσωπα των παιδιών τους στη φωτογράφιση και στη βιντεοσκόπηση των δράσεων. Στο σημείο αυτό θα ήταν παράλειψη να μην αναφερθεί ότι όλοι οι γονείς δεχτήκαν να φαίνονται τα πρόσωπα των παιδιών τους και στις φωτογραφίες και στα βίντεο.

Για τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου από τους μαθητές χρειάστηκε μια διδακτική ώρα. Το ερωτηματολόγιο δόθηκε στους μαθητές για να διερευνηθούν τόσο οι γνώσεις τους σχετικά με την Ευρωπαϊκή Ένωση όσο και οι προτιμήσεις τους σε σχέση με τις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης που θα επιθυμούσαν να ταξιδέψουν και τι θα ήθελαν να μάθουν για αυτές τις χώρες. Στη συνέχεια, ακολούθησε το δεύτερο στάδιο της πρώτης φάσης με την κωδικοποίηση των απαντήσεων και την καταγραφή

των αποτελεσμάτων.Μια από τις ερωτήσεις σχετιζόταν με το αν οι μαθητές γνωρίζουν τι είναι η Ευρωπαϊκή Ένωση. Σταχυολογώντας τις απαντήσεις των μαθητών διαπιστώθηκε τα κορίτσια σε ποσοστό 88% γνωρίζουν τι είναι η Ευρωπαϊκή Ένωση ενώ το αντίστοιχο ποσοστό για τα αγόρια είναι 50%. Τα αγόρια σε ποσοστό 100% γνωρίζουν από πόσα κράτη αποτελείται σήμερα η Ευρωπαϊκή Ένωση, ενώ το αντίστοιχο ποσοστό για τα κορίτσια είναι 67%.

Η ερώτηση που αφορούσε αν οι μαθητές γνωρίζουν το σύμβολο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, διαπιστώθηκε τα κορίτσια σε ποσοστό 60% γνωρίζουν ποιο είναι το σύμβολο και το αντίστοιχο ποσοστό των αγοριών είναι 30%. Στη συνέχεια παρατίθενται οι αντιλήψεις των μαθητών σχετικά με το σύμβολο της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Σχετικά με τα βασικά όργανα της Ευρωπαϊκής Ένωσης οι μαθητές σε ένα μεγάλο ποσοστό που αντιστοιχεί στο 88% των κοριτσιών και 75% των αγοριών δε γνωρίζουν ποια είναι αυτά. Συνεχίζοντας και διερευνώντας κατά πόσο οι μαθητές έχουν συγγενείς ή φίλους που να ζουν σε χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης βρέθηκε ότι το 77% των κοριτσιών έχουν κάποιον συγγενή ή φίλο, ενώ το αντίστοιχο ποσοστό για τα αγόρια είναι 100%. Στην παρακάτω πίτα φαίνεται σε ποιες χώρες οι συγκεκριμένοι μαθητές έχουν συγγενείς ή φίλους. Η κατεξοχήν γλώσσα επικοινωνίας ανάμεσά τους είναι τα ελληνικά και τα αγγλικά.

## **4. Μεθοδολογικές προσεγγίσεις**

### **4.1 Η μέθοδος Project**

Η εκπαιδευτική παρέμβαση σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε βασισόμενη στη μέθοδο Project, μια καινοτόμο προσέγγιση τόσο ως προς το περιεχόμενο όσο και ως προς τη διαδικασία υλοποίησης. Πρόκειται για μια δημιουργική διαδικασία και αντανακλά μια καλύτερη προσέγγιση του θέματος, καθώς προκαλεί το ενδιαφέρον του μαθητή, ο οποίος μπορεί να συμμετάσχει και στην επιλογή του θέματος. Το πιο σημαντικό στοιχείο της συγκεκριμένης μεθόδου είναι πως η μάθηση πηγάζει από την εμπειρία που αποκτούν τα μέλη μέσα από την ενεργό συμμετοχή τους στις διαδικασίες. (Frey, 1980).

### **4.2 Διδακτικές τεχνικές**

Στη σύγχρονη διδακτική πράξη είναι απαραίτητο να υιοθετούνται τεχνικές που να εγείρουν το ενδιαφέρον του μαθητή, να ευνοούν την ενεργό συμμετοχή του στη διαδικασία της μάθησης, να ενθαρρύνουν την εργασία σε ομάδες και να δημιουργούν συνθήκες μάθησης και έρευνας τόσο στο σχολείο όσο και σε άλλα μαθησιακά περιβάλλοντα.

#### **4.2.1 Καταγισμός ιδεών**

Ο καταγισμός ιδεών δεν απαιτεί από τους μαθητές να έχουν ειδικές γνώσεις όσον αφορά το θέμα μελέτης και επιτρέπει στο μαθητή να εκφραστεί για το θέμα χωρίς να αξιολογηθεί. Η αρχή στην οποία στηρίζεται είναι ότι οι προϋπάρχουσες ιδέες για ένα θέμα έχουν καθοριστική σημασία στη δημιουργία νέων ιδεών για αυτό το θέμα. Η τεχνική αυτή προέρχεται από τις εποικοδομητικές προσεγγίσεις διδασκαλίας. Εφαρμόζεται στην αρχή της προσέγγισης ενός γνωστικού αντικειμένου με στόχο να διαπιστωθεί το επίπεδο των μαθητών, να διερευνηθούν οι συνιστώσες του ή να γίνει διασαφήνιση εννοιών.

#### **4.2.2 Παιχνίδι ρόλων**

Οι μαθητές υποδύονται ρόλους, που συνδέονται με μία εξεταζόμενη κατάσταση, με στόχο μέσα από το βίωμα, να κατανοήσουν βαθύτερα τόσο την κατάσταση όσο και τις αντιδράσεις τους απέναντί της. Μία δράση ή μία συμπεριφορά προσομοιώνεται σε πραγματικές ή ρεαλιστικές συνθήκες. Προϋπόθεση είναι το παιχνίδι να συνδέεται με την πραγματικότητα. Χρησιμοποιείται κυρίως σε προγράμματα που αποβλέπουν στην αλλαγή της συμπεριφοράς ή στη γλωσσική ανάπτυξη. (Courau, 2000).

#### **4.2.3 Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την εκπαίδευση**

Η συμβολή των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία προκύπτει άμεσα, από τα τεχνολογικά τους χαρακτηριστικά και τους τρόπους με τους οποίους καταγράφουν, αποθηκεύουν, αναπαριστούν, διαχειρίζονται και μεταφέρουν την πληροφορία. Η συνεισφορά τους στη μαθησιακή διαδικασία προκύπτει έμμεσα, μέσα από την παιδαγωγική αξιοποίησή τους. Σημαντικοί παράγοντες για την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ θεωρούνται το ενδιαφέρον των μαθητών για τον υπολογιστή, που λειτουργεί ως κίνητρο μάθησης, η ενεργός συμμετοχή των μαθητών μέσω αλληλεπιδραστικών δραστηριοτήτων, που περιλαμβάνουν δράση και ανάδραση, καθώς και η επιλογή της κατάλληλης εφαρμογής λογισμικού για τη δημιουργία ή ενίσχυση των νοητικών μοντέλων τους. Η παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ επιτυγχάνεται σε ένα ολοκληρωμένο μαθησιακό πλαίσιο, το οποίο περιλαμβάνει διδακτικά σενάρια ή σενάρια διδασκαλίας.

Οι γνωστικές και οι κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις για τη μάθηση ενδείκνυται για τη σχεδίαση και ανάπτυξη μαθησιακών δραστηριοτήτων και διδακτικών σεναρίων με την υποστήριξη των ΤΠΕ. Η παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ υπό το πρίσμα των θεωριών οικοδόμησης της γνώσης εφαρμόζεται κυρίως με την ένταξη τους ως γνωστικών και διερευνητικών εργαλείων και δευτερευόντως ως δυναμικών εποπτικών μέσων διδασκαλίας και εργαλείων επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών, παράλληλα με τον πληροφορικό γραμματισμό.



#### 4.2.4 Το εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι

Ο πρωταρχικός σκοπός των εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών είναι η ισορροπία ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς στόχους και στην ψυχαγωγικής αξία μέσα από την προηγμένη «παικτικότητα» (playability) του παιχνιδιού. Τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση για να διδάξουν συγκεκριμένες δεξιότητες στα αρχικά στάδια του εκπαιδευτικού κύκλου. Τα περισσότερα παιχνίδια στοχεύουν στην εκπαίδευση των μαθητευόμενων παρακινώντας τους να μάθουν, ενώ κάνουν κάτι. Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια μπορούν να προσφέρουν νέες προσεγγίσεις στη διδακτική διαδικασία. Προσφέρουν τη δυνατότητα ενός διαφορετικού τρόπου επεξεργασίας της διδακτικής ύλης, δίνουν άμεση πρόσβαση σε περισσότερες πληροφορίες, ξεπερνούν υλικοτεχνικές υποδομές μέσω εικονικών περιβαλλόντων και προσομοιώσεων, διευκολύνουν τη διαδραστικότητα και τέλος προσφέρουν μια διαφορετική εικόνα της εκπαίδευσης (Caspersen, 2008).

### 5. Υλοποίηση εκπαιδευτικής παρέμβασης

Στη συνέχεια παρουσιάζονται ονομαστικά οι δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν σε κάθε διδακτικό δίωρο.

Διδακτικό δίωρο	1 <sup>η</sup> δραστηριότητα	2 <sup>η</sup> δραστηριότητα	3 <sup>η</sup> δραστηριότητα
1 <sup>ο</sup> & 2 <sup>ο</sup> δ.δ.: Καταγισμός ιδεών με βάση τη φράση Ευρωπαϊκή Ένωση και συγγραφή ομαδικής ιστορίας	Καταγισμός ιδεών με βάση τη φράση Ευρωπαϊκή Ένωση	Ομαδική σύνθεση ιστορίας με αφορμή τις λέξεις του νοητικού χάρτη	Ομαδική εικονογράφηση της ιστορίας
3ο δ. δ.: Ο μύθος της αρπαγής της Ευρώπης	Γνωριμία με το μύθο της αρπαγής της Ευρώπης	Αναπαράσταση του μύθου της αρπαγής της Ευρώπης από τους μαθητές	
4ο δ. δ.: Σε αλφαβητική σειρά... & προσδοκίες	Μπαίνουντας σε αλφαβητική σειρά	Προσδοκίες	
5ο δ. δ.: Η θέση της Ευρώπης και η σταδιακή ένταξη των ευρωπαϊκών χωρών στην ευρωπαϊκή ένωση.	Εντοπισμός θέσης της Ευρώπης	Ώρα ...για ομαδικές διερευνήσεις	Ώρα ...για ομαδικές εικονικές περιηγήσεις
6ο & 7ο δ. δ.: Η σταδιακή ένταξη των ευρωπαϊκών χωρών στην ευρωπαϊκή ένωση.	Ιστορική αναδρομή για τη δημιουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης	Ώρα για το ...ευρωπαϊκό παιχνίδι!	
8ο δ. δ.: Οι κοινοί στόχοι των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης	Συζητώντας για τους κοινούς στόχους	Παρουσιάζοντας τους κοινούς στόχους	
9ο δ. δ.: Τα θεσμικά όργανα της Ευρωπαϊκής Ένωσης	Επιλέγω το θεσμικό όργανο που θα εκπροσωπήσω	Αναζητώ πληροφορίες για το θεσμικό όργανο που θα εκπροσωπήσω	Συμπληρώνοντας την ταυτότητά μας & Ώρα να παρουσιαστούμε!
10ο δ. δ.: Αναζητώντας πληροφορίες για την αγαπημένη μου χώρα της Ευρωπαϊκής Ένωσης			
11ο & 12ο δ. δ.: Αναζητώντας πληροφορίες για σπουδαία	Αναζητώντας πληροφορίες		

μνημεία σε χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης			
13ο δ. δ.: Καλλιεργώντας τη Φιλαναγνωσία	Διαβάζοντας		
14ο & 15ο δ. δ.: Ώρα για ευρω...παιχνίδια	Παίζοντας το επιτραπέζιο «Στον αστερισμό της Ευρώπης»	Παίζοντας το ψηφιακό «Πάμε να εξερευνήσουμε την Ευρώπη»	

## 6. Αποτελέσματα

Σε γενικές γραμμές η καινοτόμος εκπαιδευτική παρέμβαση πέτυχε τόσο τον κεντρικό στόχο όσο και τους επιμέρους στόχους υπερβαίνοντας τις αρχικές προσδοκίες. Τα αποτελέσματα που πρόέκυψαν από την αξιολόγηση του προγράμματος τόσο από τους μαθητές όσο και από εμένα την ίδια είναι ιδιαίτερα αισιόδοξα και ενθαρρυντικά. Στο οικείο περιβάλλον της τάξης και με τα διαφορετικά χωροταξικά πλαίσια που δημιουργούνταν ανάλογα με τη φύση της δραστηριότητας, οι μαθητές ήταν ελεύθεροι να καλλιεργήσουν και να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους.

Οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά σε όλες τις φάσεις υλοποίησης του Project είτε χρειαζόταν να δουλέψουν ατομικά είτε ομαδικά. Στο σημείο αυτό θα ήταν παράλειψη να μην αναφερθεί ότι οι ίδιοι οι μαθητές κατά τη διάρκεια υλοποίησης των δραστηριοτήτων έφεραν με δική τους πρωτοβουλία ψηφιακές κάμερες και ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές για να φωτογραφίζουν και να βιντεοσκοπούν τις αντίστοιχες δράσεις. Οι συγκεκριμένοι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι με την οπτικοακουστική παιδεία. Κατά συνέπεια οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά σε όλες τις φάσεις του Project. χρησιμοποιήσει λέξεις από τον καταγισμό ιδεών που είχε προηγηθεί. Μετά την ολοκλήρωση της ιστορίας χρειάστηκε να αποφασίσουν και με ποιον τρόπο θα την εικονογραφούσαν. Η αρχική ιδέα μιας μαθήτριας να κάνουν το περίγραμμα των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης και στη συνέχεια να την εικονογραφούν επάνω στο ίδιο το σχέδιο ήταν ομολογουμένως πρωτότυπη. Το τελικό αποτέλεσμα της παρουσίασης είναι μοναδικό.

Στις δραστηριότητες του τρίτου διδακτικού δώρου οι μαθητές εργάστηκαν σε ομάδες των τεσσάρων ή των πέντε. Και σε αυτές τις δραστηριότητες οι μαθητές μπόρεσαν να συνεργαστούν άψογα για να καταφέρουν ένα εντυπωσιακό αποτέλεσμα. Η κάθε ομάδα επέλεξε να εκφράσει και να αποτυπώσει με διαφορετικό τρόπο το μύθο της αρπαγής της Ευρώπης. Η ομάδα που αποφάσισε να κάνει τη δραματοποίηση κατασκεύασε μόνη της όλα τα αντικείμενα που χρειαζόταν για να πλαισιώσουν τους ρόλους τους. Η ομάδα που αποφάσισε να αναπαραστήσει το μύθο της Ευρώπης επάνω σε καμβά, οι ίδιοι οι μαθητές της ομάδας έφεραν τόσο τον καμβά όσο και τις τέμπρες για να ζωγραφίσουν. Στο τέταρτο διδακτικό δώρο οι μαθητές ενθουσιάστηκαν με τη βιωματική άσκηση των προσδοκιών. Ήταν για αυτούς μια

διαφορετική εμπειρία και μια δραστηριότητα που ακόμη και όταν χτύπησε το κουδούνι δεν ήθελαν να βγουν διάλειμμα αλλά ομόφωνα αποφάσισαν να παραμείνουν μέσα στην τάξη και να τη συνεχίσουν.

Κατά τη διάρκεια υλοποίησης των δραστηριοτήτων του 5ου διδακτικού δώρου που σχετιζόταν με τον εντοπισμό της θέσης της Ευρώπης μέσα από το λογισμικό Google Earth οι μαθητές ομολογουμένως εντυπωσιάστηκαν από τη χρήση συγκεκριμένου λογισμικού και από την εικονική περιήγηση που έκαναν στις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης και συμπλήρωναν πολύ ευχάριστα τα αντίστοιχα φύλλα εργασίας. Συνεχίζοντας οι μαθητές παρακολούθησαν με μεγάλη προσοχή την παρακολούθηση της παρουσίασης που αφορούσε τη δημιουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης και τη σταδιακή ένταξη των χωρών σε αυτή. Για πρώτη φορά άκουσαν τον ευρωπαϊκό ύμνο και πληροφορήθηκαν για το σύνθημα της Ευρωπαϊκής Ένωσης που είναι «Ενωμένοι στην πολυμορφία» και χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά το 2000. Στο σημείο, όμως, που εντυπωσιάστηκαν περισσότερο ήταν όταν διάβασαν για το συμβολισμό των δώδεκα αστεριών επάνω στη σημαία της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Αυτό βέβαια που τους άρεσε ιδιαίτερα ήταν το ψηφιακό παιχνίδι που έπαιξαν με τα κέρματα του ευρώ. Το παιχνίδι δημιουργήθηκε με την εφαρμογή Game Maker για το συγκεκριμένο Project. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι ο μαθητής μέσα στο χρονικό διάστημα των 2 λεπτών να κλικάρει όσα περισσότερα κέρματα του ευρώ μπορεί. Στην περίπτωση αυτή κερδίζει 10 βαθμούς, ενώ όταν κλικάρει κάποιο άλλο νόμισμα που δεν είναι το ευρώ, τότε θα χάνει 10 βαθμούς από το συνολικό σκορ. Στο σημείο αυτό χρειάζεται να τονιστεί ότι οι μαθητές εξοικειώθηκαν αμέσως με τον τρόπο λειτουργίας του παιχνιδιού. Αφού όλοι έπαιξαν από μια φορά ζήτησαν να επαναληφθεί η διαδικασία αλλά τώρα σε ένα φύλλο χαρτί να σημειώνει ο καθένας το όνομά του και το σκορ που θα έφτανε. Η ίδια διαδικασία έγινε και για τους επόμενους δύο γύρους που ζήτησαν να παίξουν.

Ο προσδιορισμός των στόχων της Ευρωπαϊκής Ένωσης ήταν μια δραστηριότητα που δυσκόλεψε αρχικά τους μαθητές. Η επόμενη δραστηριότητα που αφορούσε την παρουσίαση αυτών των στόχων και την πλαισίωσή της με εικόνες ήταν σαφώς μια ευχάριστη δραστηριότητα για τους μαθητές και συμμετείχαν ενεργά σε αυτή. Οι δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν για να μάθουν οι μαθητές ποια είναι τα βασικά θεσμικά όργανα αποδείχτηκαν ιδιαίτερα χρήσιμες. Και σε αυτές ο τρόπος που εργάστηκαν οι μαθητές στις ομάδες ήταν ιδιαίτερα επικοινωνιακός. Αυτό, όμως, που ήταν ιδιαίτερα εντυπωσιακό ήταν ο τρόπος που επέλεξαν οι μαθητές να παρουσιάσουν τον αντίστοιχο ρόλο του θεσμικού οργάνου. Το επόμενο δίωρο ήταν αφιερωμένο στην παρουσίαση των ευρωπαϊκών χωρών που θα γινόταν από τους ίδιους τους μαθητές. Ο κάθε μαθητής μπορούσε να επιλέξει με ποιον τρόπο θα έκανε την παρουσίαση του στην ολομέλεια της τάξης. Η ίδια διαδικασία ακολουθήθηκε και στα επόμενα δύο διδακτικά δίωρα όπου οι μαθητές μέσω όλων των παρουσιάσεων έκαναν ένα ταξίδι στο χώρο και στο χρόνο μέσα από τα αξιοθέατα και τα μνημεία χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων της

φιλιανγνωσίας οι μαθητές εντυπωσιάστηκαν με την εικονογράφηση του βιβλίου και έκαναν στοχευμένες παρατηρήσεις και συγκρίσεις.

Τέλος, οι δραστηριότητες που σχετιζόταν με το επιτραπέζιο και το ψηφιακό παιχνίδι ήταν αυτές που ενθουσίασαν ιδιαίτερα τους μαθητές και ζητούσαν επίμονα να επαναληφθούν. Μέσω των ερωτήσεων των παραπάνω παιχνιδιών γινόταν και έμμεσος έλεγχος με παιγνιώδη μορφή των γνώσεων που αποκόμισαν οι μαθητές από την ανάπτυξη του συγκεκριμένου πρότζεκτ. Μετά το τέλος όλων των δραστηριοτήτων ως μέθοδος αξιολόγησης του Project χρησιμοποιήθηκε η ολιγόλεπτη ανοιχτή συνέντευξη. Ζητήθηκε από όσα παιδιά επιθυμούσαν να μας μιλήσουν για την εμπειρία τους, τα συναισθήματά τους και τις γνώσεις που τυχόν αποκόμισαν από τη συμμετοχή τους στις δραστηριότητες. Οι σύντομες αυτές συνεντεύξεις καταγράφηκαν με ψηφιακή κάμερα.

### ***Αναφορές***

Αλαχιώτης, Σ. (2002). Για ένα σύγχρονο εκπαιδευτικό σύστημα. Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων, 7.

Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (<http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>)

Γραμματάς, Θ. (1996), Θέατρο για παιδικό και νεανικό κοινό, Αθήνα : Τυπωθήτω]

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων σπουδών, Αθήνα, 2002 (<http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>)

Frey, K., (1986), Η μέθοδος Project: Μια μορφή συλλογικής εργασίας στο σχολείο ως θεωρία και πράξη, Θεσσαλονίκη, Αφοί Κυριακίδη.

Καρατζιά-Σταυλιώτη, Ε. (2002). Η διαθεματικότητα στα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών: Παραδείγματα από την ευρωπαϊκή εμπειρία και πρακτική Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων, 7, 52-65.

Κόκκοτας, Π (2002). Διδακτική των φυσικών επιστημών, Αθήνα

Ματσαγγούρας, Η., (1994), Στρατηγικές διδασκαλίας: Από την πληροφόρηση στην κριτική σκέψη, Αθήνα, Εκδόσεις Γρηγόρη.

Ματσαγγούρας, Η., (1987), Ομαδοκεντρική διδασκαλία και μάθηση: Θεωρία και πράξη της διδασκαλίας κατά ομάδες, Αθήνα, Εκδόσεις Γρηγόρη.

Ματσαγγούρας, Η. (2002). Διεπιστημονικότητα, Διαθεματικότητα και Ενιαιοποίηση στα νέα Προγράμματα Σπουδών: Τρόποι οργάνωσης της σχολικής γνώσης. *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 7, 19-36.

Μαυρόπουλος, Δ. (2002) Μια διαθεματική διδακτική προσέγγιση των Φυσικών Επιστημών, Εισήγηση Στο Συνέδριο της ΕΔΙΦΕ, Αθήνα

Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης (2011), Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό, Τόμος Α΄, Γενικό μέρος, Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

Μικρόπουλος, Τ.Α. & Μπέλλου, Ι. (2010). Σενάρια διδασκαλίας με υπολογιστή. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα

Πασιάς, Γ. & Ρουσάκης, Ι. (2002). Οι σχηματισμοί λόγου της Ε.Κ. και οι επιδράσεις τους στη διαμόρφωση της ελληνικής εκπαιδευτικής πολιτικής. *Μελέτη Περίπτωσης*.

Σταυρίδου, Ε. (2000). Συνεργατική μάθηση στις Φυσικές Επιστήμες Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας

Τζάνη, Μ. (2004). Η διαθεματικότητα στο ολοήμερο πιλοτικό σχολείο. Αθήνα

Χρυσαιφίδης, Κ. (2003). Βιωματική – επικοινωνιακή διδασκαλία. Η εισαγωγή της μεθόδου project στο σχολείο. Αθήνα: Gutenberg.

Ψυχάρης, Σ., & Γιαβρής, Α. (2003). Η εκπαίδευση ως σύστημα. Στο Κ. Αγγελάκος (Επιμ.), *Διαθεματικές προσεγγίσεις της γνώσης στο Ελληνικό Σχολείο*. Αθήνα: Μεταίχμιο

Caspersen M.K. (2008). *Learning through Simulations and Games - A Theoretical Synthesis and a Design Guide*, Master's Thesis in Multimedia Technology and Games, IT University of Copenhagen, Denmark.

Cone, T. P., Werner, P., Cone, S. L., & Woods, A. M. (1998). *Interdisciplinary teaching through physical education*. Champaign IL: Human Kinetics

Courau S., (2000) «Τα βασικά εργαλεία του εκπαιδευτή ενηλίκων», Αθήνα : Μεταίχμιο

Huber L., (2002) From general education to interdisciplinary studies, *Higher Education Policy*, 15,

Jacobs, H. (1989). *Interdisciplinary Curriculum: Design and Implementation*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Prensky, M., (2009), *Μάθηση βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι, Αρχές, δυνατότητες και παραδείγματα εφαρμογής στην εκπαιδευτική και την κατάρτιση*. Επιστημονικός υπεύθυνος: Μ. Μειμάρης, Αθήνα: Μεταίχμιο

Simpson, P.R, (1988). *Environmental Education : A Process for Pre-service Teacher Training Curriculum Development* Unesco :Environmental Education Series

Von Wangenheim C.G., Shull F., (2009) “To Game or Not to Game?”, *IEEE Software*, Vol. 25, No.2.

### *Ιστογραφία ενδιαφέροντος*

<http://europa.eu/europago/explore/init.jsp?language=el>

<http://www.tibosoftware.com/jigsaw-puzzle.htm>

<http://www.youtube.com/watch?v=YpHXwuUnclQ>

<http://www.youtube.com/watch?v=O0FiR6ewGiE>

<http://www.inspiration.com>

<http://www.comenius-seed.eu/>

<http://www.iky.gr/europaika-programmata/comenius-sxoliki-ekpaideysi>

<http://www.iky.gr/europaika-programmata/grundtvig-ekpaideysi-enilikwn>

[www.diapolis.auth.gr/](http://www.diapolis.auth.gr/)

<http://www.youtube.com/watch?v=O0FiR6ewGiE>

<http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>

### **Abstract**

In this Project is presented in detail the theoretical foundation, the design, implementation and evaluation of the results of an innovative educational intervention implemented within the educational activity Teachers 4 Europe's European Commission Representation in Greece. The Project includes a series of educational and experiential activities could be an occasion for inclusion in elementary school curricular innovation creatively integrating the European dimension of education through both experiential and active learning as well as through operational integration and integration technologies information and communication technologies in the educational process. The results from the realization of this Project were encouraging for future and similar actions.

**Keywords:** European dimension in education, ICT