

Δημιουργικές δραστηριότητες με τις ΤΠΕ για την αποδοχή της διαφορετικότητας

Μαρία Μιχαήλ Κολλύφα¹, Ιωάννης Αζαόπουλος², Πηνελόπη Κουγιουμτζίδου³

¹ Εκπαιδευτικός, Δ/Σχολείο Έγκωμης Α (ΚΑ), Λευκωσία, Κύπρος, mariakollyfa@gmail.com

² Εκπαιδευτικός, Δ/Σχολείο Αγίου Αρσενίου, Νάξος, axaopoulosgiannis@gmail.com

³ Εκπαιδευτικός, 19^ο Δ/Σχολείο Χανίων, Χανιά, Κρήτη, poppykougiou@gmail.com

Περίληψη

Το σχολείο μέσα στην πολυπολιτισμική κοινωνία του σήμερα καλείται να έρθει αρωγός στην διαμόρφωση μιας κοινωνίας, η οποία προάγει και προασπίζει τον σεβασμό των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και ελαχιστοποιεί τον ρατσισμό και την ξενοφοβία ώστε να δημιουργηθούν οι συνθήκες αρμονικής συνύπαρξης των πολιτισμών στην πλουραλιστική κοινωνία του 21^{ου} αιώνα. Μέσα από ένα eTwinning έργο μαθητές και εκπαιδευτικοί γνωρίστηκαν, συνεργάστηκαν και αλληλεπίδρασαν μέσα από βιωματικές δραστηριότητες ώστε να αναπτύξουν ενσυναίσθηση, αλτρουισμό και σεβασμό προς τα ανθρώπινα δικαιώματα και να γαλουχηθούν στον σεβασμό και αποδοχή της διαφορετικότητας. Οι νέες τεχνολογίες υποστήριξαν τους στόχους του Έργου και τη μεγιστοποίηση των αποτελεσμάτων. Έγινε διάχυση της νέας γνώσης με τη δημοσίευση των τελικών προϊόντων στα μέσα μαζικής ενημέρωσης.

Λέξεις κλειδιά: διαφορετικότητα, ΤΠΕ στη μάθηση, προγραμματισμός, Scratch, eTwinning

1. Εισαγωγή

Το σχολείο και η κοινωνία, σήμερα περισσότερο από ποτέ, φέρνει τα παιδιά καθημερινά σε επαφή με άτομα, πολιτισμούς και περιβάλλοντα παρόμοια ή διαφορετικά από τα δικά τους. Οι πολυπολιτισμικές κοινωνίες είναι πλέον συνηθισμένο φαινόμενο στην Ευρώπη, όπου μεγάλο μέρος του πληθυσμού κάτω των 35 χρόνων είναι μετανάστες (Gogolin, 2002) και επομένως ένα θέμα που επιτακτικά πρέπει να αντιμετωπιστεί είναι η απόκτηση από μέρους των παιδιών στάσεων και αξιών, κοινωνικών δεξιοτήτων και γνώσεων όσον αφορά στην αποδοχή και τον σεβασμό της διαφορετικότητας. Στο προοίμιο της Πρώτης Οικουμενικής Διακήρυξης των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων, το 1948, αναφέρεται ότι ο σεβασμός προς τα ανθρώπινα δικαιώματα θα εδραιωθεί μέσα από τη διδασκαλία και εκπαίδευση (United Nations General Assembly, 1949). Συνεπώς, η εκπαίδευση και οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να προνοήσουν και να εφαρμόσουν προγράμματα ώστε οι μαθητές να αποκτήσουν μια πολυπολιτισμική ευαισθησία με στόχο την πρόληψη του ρατσισμού. Σύμφωνα με τους Osler & Starkey (1994, σ. 359), η εκπαίδευση μπορεί να υπογραμμίσει την ηθική διάσταση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, ενώ, σύμφωνα με τους Pantazis & Πανταζή (2015, σ.

112), μέσα από την αντιρατσιστική εκπαίδευση μπορεί να προωθηθεί η ανάπτυξη της ενσυναίσθησης και του αλτρουισμού. Η εκπαίδευση έχει, επίσης, την ευθύνη για την ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών και μπορεί και πρέπει να προετοιμάζει τα παιδιά να ζήσουν σε ένα πλουραλιστικό κόσμο, σε ειρηνική παραγωγική διαπολιτισμική κοινωνία όπου όλοι απολαμβάνουν ίσα δικαιώματα (Σούρλας, 2014, σ. 50).

«Οι κοινωνικοί, τεχνολογικοί και οικονομικοί οδηγοί μετασχηματίζουν την εκπαίδευση σε όλο τον κόσμο», αναφέρει ο Stokes (1999, στο Bachman, 2000, σ. 3), ενώ η Ευρωπαϊκή Ένωση καθορίζει τις δεξιότητες του 21ου αιώνα για δια βίου μάθηση (European Commission, 2000), μεταξύ των οποίων και οι δεξιότητες στην τεχνολογία, η ψηφιακή ικανότητα, οι κοινωνικές ικανότητες και οι ικανότητες που σχετίζονται με την ικανότητα του πολίτη. Έτσι, οι εκπαιδευτικοί εφαρμόζουν τις Τεχνολογίες Επικοινωνίας και Πληροφοριών (ΤΠΕ) στη μάθηση προσαρμόζοντας τις μεθοδολογίες τους ώστε να μεγιστοποιήσουν τα αποτελέσματα και να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις της εποχής. Άλλωστε, σύμφωνα με τον Αμανατίδη (2013), οι ΤΠΕ στην εκπαίδευση θεωρούνται αποτελεσματικές.

Στο πλαίσιο αυτό, οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές τριών τάξεων Δημοτικών Σχολείων, της Β'2 τάξης του Δημοτικού Σχολείου Έγκωμης Α' ΚΑ από την Κύπρο, της Στ' τάξης του Δημοτικού Σχολείου Αγίου Αρσενίου Νάξου και της Ε'1 τάξης του 19ου Δημοτικού Σχολείου Χανίων από την Ελλάδα, ασχολήθηκαν με θέματα της αποδοχής της διαφορετικότητας και του σεβασμού της ιδιαιτερότητας και της μοναδικότητας, στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού eTwinning Έργου τους με τίτλο: «CODIFY: IF CREATURE THEN R.A.D.U.I. (Respect and Acceptance of Diversity Uniqueness & Individuality - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ: ΕΑΝ ΕΙΝΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΜΑ τότε σεβασμός και αποδοχή της διαφορετικότητας, ιδιαιτερότητας και μοναδικότητας». Σκοπός του Έργου ήταν οι συμμετέχοντες να διαμορφώσουν συναισθήματα κατανόησης, σεβασμού, αποδοχής για όλους τους ανθρώπους, ανεξάρτητα κοινωνικής/εθνικής προέλευσης, γλώσσας, θρησκείας, φύλου, εμφάνισης ή δυνατοτήτων μέσα από τη χρήση προγραμματισμού και την παραγωγή ψηφιακών παιχνιδιών και τη δημιουργική αξιοποίηση των ΤΠΕ.

Το Έργο υλοποιήθηκε με τη μέθοδο του project (Ματσαγγούρας, 2012) με επιτυχία από τον Νοέμβριο 2015 μέχρι τον Ιούνιο 2016. Βασικά μέσα για την ολοκλήρωσή του αποτέλεσαν, πέραν της επίσημης πλατφόρμας του προγράμματος eTwinning (Vuoricari et al., 1995), πληθώρα Web 2.0 εργαλείων (Μυσερλή, 2015) και το πρόγραμμα Scratch (Maloney et al., 2004) παρέχοντας σε εκπαιδευτικούς και μαθητές ιδέες και εργαλεία για εμπλουτισμό της διδασκαλίας. Οι ΤΠΕ υποστήριξαν δραστηριότητες βασισμένες στον κοινωνικό εποικοδομισμό (Καπραβέλου, 2011), στη βιωματική μάθηση (Κώττη, 2008), στη διερευνητική-ανακαλυπτική μάθηση (Μυσερλή, 2015), στη διαδραστική και συνεργατική μαθησιακή εμπειρία (Ζυγούρης & Μαυροειδής, 2013), στην ομαδοσυνεργατική μάθηση (Χαμπιαούρης κ.ά., 2009), στη μάθηση μέσα σε κοινότητες πρακτικής (Scardamalia & Bereiter, 1994, Αποστόλου κ.ά., 2014) και βοήθησε εκπαιδευτικούς και μαθητές να αναπτύξουν προφανείς δεξιότητες

σε τεχνολογικές εφαρμογές. Παράλληλα, οι μαθητές ενεπλάκησαν σε αυθεντικές μαθητοκεντρικές δραστηριότητες αξιοποιώντας τα ενδιαφέροντα τους (Jonassen, 2000).

Το eTwinning αποτελεί ένα ασφαλές περιβάλλον συνεργασίας, ανάπτυξης και αδελφοποίησης σχολείων από διαφορετικές ευρωπαϊκές χώρες. Ως καινοτόμο πρόγραμμα προωθεί τη συνεργασία με τη χρήση των ΤΠΕ μέσα από την επίσημη, λειτουργική πλατφόρμα του Προγράμματος (Anarakí, 2006, σ. 31 στη Σαρίδη, 2013). Μαθητές και εκπαιδευτικοί αποκομίζουν πολλαπλά εκπαιδευτικά οφέλη (Kampylis et al., 2012) αφού μέσα από την επίσημη πλατφόρμα μπορούν να επικοινωνήσουν, να συνεργαστούν, και να μελετήσουν διάφορα εκπαιδευτικά ή κοινωνικά θέματα ή θέματα ενδιαφέροντος με τη μέθοδο project. Το πρόγραμμα έγινε δημοφιλές μεταξύ των Ευρωπαίων εκπαιδευτικών λόγω της λειτουργικότητας και της ασφάλειας που προσφέρει αλλά και λόγω της χρήσης των ΤΠΕ, οι οποίες σύμφωνα με τις απόψεις ερευνητών παρέχουν ευκαιρίες για σύνδεση, επικοινωνία και συνεργασία ανάμεσα σε μαθητές (Walker & Logan, 2009). Οι συμμετέχοντες στο Έργο αξιοποίησαν την πλατφόρμα Twinspace και τις ΤΠΕ με στόχο τη μείωση των χωροχρονικών περιορισμών και τη μεγιστοποίηση ευκαιριών επικοινωνίας και ομαδοσυνεργατικής μελέτης του θέματος.

Οι εκπαιδευτικοί ξεπέρασαν τα όρια της τάξης αξιοποιώντας την τεχνολογία του 21^{ου} αιώνα στοχεύοντας στην απόκτηση στάσεων σε ένα κοινωνικό θέμα, αυτό της διαφορετικότητας, ώστε να προβληματίσουν τους μαθητές τους ως προς τη διαφορετικότητα και τον αλληλοσεβασμό και τις εκφάνσεις της διαφορετικότητας. Τόσο η επικαιρότητα του θέματος όσο και η φύση των δραστηριοτήτων έδωσαν ώθηση στους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στη μάθησή τους και να οικοδομήσουν τις νέες γνώσεις μεγιστοποιώντας το μαθησιακό αποτέλεσμα που δεν ήταν άλλο από την ανάπτυξη στάσεων και δεξιοτήτων απαραίτητων για την πολυπολιτισμική κοινωνία του 21ου αιώνα. Συγκεκριμένα, βοήθησαν, τους μαθητές να αναπτύξουν ενσυναίσθηση και αλληλεγγύη και να συμβάλουν στην κοινωνική ενσωμάτωση όλων των παιδιών στο σχολείο.

Το θέμα και οι στόχοι του Έργου αφορούσαν στην ευαισθητοποίηση των μαθητών για το θέμα της αποδοχής της διαφορετικότητας. Κύριος στόχος του οι μαθητές μέσα από τη συμμετοχή τους σε ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες, με παιδιά διαφόρων ηλικιών άλλων σχολείων, να αποκτήσουν δεξιότητες ενσυναίσθησης, αλτρουισμού και αποδοχής και σεβασμού της διαφορετικότητας, ιδιαιτερότητας και μοναδικότητας όλων των ανθρώπων ανεξάρτητα από την κοινωνική/εθνική προέλευση, τη γλώσσα, τη θρησκεία, το φύλο, την εμφάνιση ή τις δυνατότητές τους, ενώ παράλληλα να μάθουν πώς να αξιοποιούν δημιουργικά τις ΤΠΕ, και να χρησιμοποιούν τον προγραμματισμό για την παραγωγή ψηφιακών παιχνιδιών για το θέμα του Έργου, όπως αναφέρονται εκτενέστερα στο κεφάλαιο 4. Οι μαθητές εργάστηκαν ομαδικά με όλους τους συνεργάτες τους στο Έργο, αλλά και με τους επισκέπτες του Έργου, και δημιούργησαν τελικά προϊόντα για να μεταδώσουν τα μηνύματά τους με κορωνίδα των προϊόντων το τραγούδι «Ο δρόμος της ευτυχίας». Όλοι μαζί, ως μια κοινότητα πρα-

κτικής, απέκτησαν γνώσεις και θετικές στάσεις για τις ΤΠΕ και τον προγραμματισμό και ενδυνάμωσαν τις κοινωνικές τους δεξιότητες, επικοινωνία, πολιτότητα, συνεργασία. Δημιούργησαν έργα ψηφιακά και μη, κατόπιν συναπόφασης, για να ενημερώσουν τη σχολική κοινότητα τους αλλά και τη σχολική κοινότητα των συνεργατών τους όπως και την ευρύτερη κοινωνία για τις γνώσεις, τις δεξιότητες και στάσεις που απέκτησαν μέσα από το Έργο ενεργοποιώντας την υπόλοιπη σχολική κοινότητα και την ευρύτερη κοινωνία. Κατά τη διάρκεια του Έργου οι μαθητές γνωρίστηκαν, επικοινωνήσαν, αλληλόδρασαν και συνεργάστηκαν δημιουργικά με όλους τους συμμετέχοντες.

2. Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το Έργο σχεδιάστηκε σύμφωνα με τις εκπαιδευτικές πολιτικές των Υπουργείου Παιδείας Ελλάδας και Κύπρου, τα αναλυτικά προγράμματα και την προώθηση ανάπτυξης δεξιοτήτων του 21ου αιώνα.

Τα παιδιά επέλεξαν, σχεδίασαν και ολοκλήρωσαν δραστηριότητες ανάλογα με τις προσωπικές τους ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και δυνατότητές τους ώστε να συμμετέχουν ενεργά και να αυτορυθμίσουν τη μάθησή τους. Οι συνεργάτες του Έργου, μαθητές και εκπαιδευτικοί, μέσα από εποικοδομητικές συζητήσεις έδειξαν ενδιαφέρον για το θέμα της διαφορετικότητας και της αποδοχής της, καθώς βιώνουν τη διαφορετικότητα και την πολυπολιτισμικότητα στα σχολεία τους. Οι μαθητές προβληματίστηκαν με τη μοναδικότητα και ιδιαιτερότητα κάποιων μαθητών αλλά και με τη ρατσιστική συμπεριφορά κάποιων μαθητών αλλά και κάποιων ενηλίκων στην τοπική κοινωνία.

Τα παιδιά εργάστηκαν διαθεματικά σε μικρές ομάδες στα πιο κάτω μαθήματα:

- Γλώσσα: προωθήθηκαν δεξιότητες ενεργητικής ακρόασης και παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου και δημιουργικής γραφής. Διαχείριση πληροφοριών διαφορετικών ειδών λόγου, για την ανάπτυξη ή και παρουσίαση θεμάτων και για αποτελεσματική επικοινωνία και συνεργασία. Συγγραφή στίχων, ιστοριών, παραμυθιών και ανάγνωση διαφορετικών κειμενικών ειδών,
- Πληροφορική: τεχνολογικός, πληροφοριακός και κριτικός γραμματισμός και χρήση προγραμματισμού (Scratch) και πολλών εργαλείων web 2.0 tools,
- Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή (Ε΄- Στ΄ τάξεις): εισαγωγή στην έννοια της δημοκρατίας, δημοκρατία στην καθημερινή μας ζωή, τήρηση δημοκρατικών αρχών στο Έργο-ψηφοφορία για επιλογή τίτλου του έργου μας, ανθρώπινα δικαιώματα. Συνεργασία, με τη συμμετοχή όλων των σχολείων για την πραγματοποίηση δραστηριοτήτων (Σύνθεση τραγουδιού, μακέτα «Σεβασμοχώρι», «Υπέροχος κήπος», έργο Scratch, παζλ, «Παραμυθοσαλάτα», λέξη «Καλημέρα» σε διάφορες ευρωπαϊκές γλώσσες),
- Αγωγή Ζωής: (Β΄ τάξη, Κύπρος) δικαιώματα/υποχρεώσεις, ανθρώπινα δικαιώματα και δικαιώματα των παιδιών, ενσυναίσθηση, αλτρουισμός, σεβασμός στη δια-

φορετικότητα, ατομικότητα, ιδιαιτερότητα, κοινωνική ευθύνη, πολιτότητα, συνεργασία,

- Μουσική: (Β΄ τάξη, Κύπρος) εκμάθηση τραγουδιού «Αν όλα τα παιδιά της γης», και άλλων τραγουδιών για τη διαφορετικότητα, (Ε΄1, Κρήτη) σύνθεση τραγουδιού «Ο δρόμος της ευτυχίας», (Στ΄, Νάξος) μελοποίησή του, επαφή με το συναρπαστικό πανανθρώπινο μουσικό πολιτισμό, σύνθεση και τραγούδι στους μαθητές του Ε.Ε.Ε.Ε.Κ. Νάξου,
- Θρησκευτικά: (Β΄ τάξη, Κύπρος) απόδοσή του τραγουδιού στην ελληνική νοηματική γλώσσα, έννοια δημιουργήμα, προσφορά αγάπης προς όλους τους ανθρώπους και τα δημιουργήματα του Θεού, (Ε΄-Στ΄ τάξεις) επαφή με άλλα θρησκευόμενα, μοναδικότητα της κάθε θρησκείας, διαχείριση της διαφορετικότητας σε πολλαπλούς τομείς της ζωής μας. Διδασκαλία σεβασμού, αποδοχής και συνεργασίας,
- Μαθηματικά: Β΄, Ε΄ και Στ΄ τάξεις: στατιστική (ψήφος ονομασίας Έργου),
- Εικαστικά: εικαστικές δημιουργίες για την κατασκευή του «Υπέροχου κήπου», της μακέτας του Σεβασμοχωρίου, του κλόουν της διαφορετικότητας και του λογότυπου,
- Γεωγραφία (Ε΄-Στ΄ τάξεις), Γνωρίζω τον Κόσμο (Β΄ τάξη, Κύπρος) κατανόηση χώρου και τόπου, αξιοποίηση γεωγραφικών πληροφοριών, χρήση χάρτη Google για εντοπισμό των πόλεων των συνεργαζόμενων σχολείων και πληροφοριών για αυτές στον παγκόσμιο ιστό και συμπλήρωση των ερωτηματολογίων για το κάθε σχολείο με Google forms. Κατανόηση διαφορετικότητας των λαών της Ευρώπης.

3. *Επικοινωνία*

Οι συνεργάτες, μαθητές και εκπαιδευτικοί στο Έργο, εργάστηκαν συνεργατικά, δημιουργικά και διαθεματικά για την υλοποίησή του μέσα από συνεχή επικοινωνιακή επικοινωνία. Μέσα από πληθώρα διασχολικών κοινών δραστηριοτήτων οικοδόμησαν γνώσεις, δεξιότητες, στάσεις και αξίες, ενώ παράλληλα αξιοποίησαν προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες. Σε όλη τη διάρκεια του Έργου η συνεργασία ήταν συνεχής και επικοινωνιακή. Η πρόταση για συνεργατικό Έργο έγινε από την εκπαιδευτικό της Κύπρου, κατά τη συνάντηση δια ζώσης, των συνεργατών σε εκπαιδευτικό συνέδριο, και βρήκε άμεση ανταπόκριση. Αφού έγιναν οι αρχικές σκέψεις και συζητήσεις του κάθε εκπαιδευτικού με τους μαθητές του, αξιοποιήθηκαν οι εισηγήσεις των μαθητών και επιλέχθηκε το τελικό θέμα με δημοκρατικές διαδικασίες. Η εκπαιδευτικός της Κύπρου ίδρυσε το Έργο και κάλεσε συνιδρυτή τον εκπαιδευτικό της Νάξου και την εκπαιδευτικό της Κρήτης. Οι συνεργάτες γνωρίστηκαν μεταξύ τους, συζητήθηκε το θέμα του Έργου και δημιουργήθηκε τράπεζα υλικού με τη συνεισφορά όλων των συνεργατών με τη χρήση του Google+.

Συγκεκριμένα, ο κάθε εκπαιδευτικός κάλεσε τους μαθητές του να καθορίσουν τι ακριβώς θα ήθελαν να μάθουν για το θέμα που επέλεξαν και κατέγραψε τις αρχικές

ιδέες τους. Οι εκπαιδευτικοί συζήτησαν μεταξύ τους τις απόψεις των μαθητών τους μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και μέσω τηλεδιάσκεψης και οριστικοποίησαν τους στόχους του Έργου. Στη συνέχεια, προγραμματίσαν τις δραστηριότητες και τα μέσα διδασκαλίας, ενώ παράλληλα, μετά από εισήγηση του σχολείου Κύπρου, γινόταν ανταλλαγή απόψεων για το όνομα του Έργου μεταξύ των εκπαιδευτικών και τελική επιλογή του με ψηφοφορία.

Πραγματοποιήθηκε αλληλογνωριμία των μαθητών, εκπαιδευτικών, τάξεων και σχολείων, μεταξύ των συνεργατών με τη δημιουργία ψηφιακών έργων, παρουσιάσεων και ερωτηματολογίων. Οι συμμετέχοντες στο Έργο γνωρίστηκαν μεταξύ τους μέσα από τηλεδιασκέψεις και αντάλλαξαν σχόλια και ευχές. Έγινε ανταλλαγή απόψεων για τη δημιουργία συνεργατικού λογότυπου του Έργου. Η εποικοδομητική συνεργασία οδήγησε στη δημιουργία συνεργατικών προϊόντων όπως: (α) Puzzle με τα πρoικιά του νου και της καρδιάς, με αυτά που το κάθε παιδί θα προσέφερε στο Έργο, μετά από εισήγηση της Κύπρου, (β) «Υπέροχος κήπος» με τα δημιουργήματα της φύσης, μετά από εισήγηση της Νάξου, (γ) Σεβασμοχώρι, το χωριό όπου όλοι σέβονται όλους, μετά από εισήγηση της Κρήτης και ακολούθησε δημιουργία παιχνιδιών με τη χρήση του Scratch, όπου οι μαθητές του ενός σχολείου άρχιζαν το παιχνίδι και το ολοκλήρωναν με προσθήκες οι μαθητές των άλλων σχολείων. Οι μαθητές συνεργάστηκαν για τη συγγραφή (Κρήτη), μελοποίηση (Νάξος) και απόδοση στην ελληνική νοηματική του τραγουδιού «Ο δρόμος της ευτυχίας». Το τραγούδι ακούστηκε από τοπικούς ραδιοσταθμούς της Νάξου. Βασικό πυρήνα για την ολοκλήρωση του τραγουδιού αποτέλεσε η στήριξη από τους επισκέπτες του Έργου, ένα μουσικό και μια εκπαιδευτικό ειδικής εκπαίδευσης με γνώσεις νοηματικής. Η ομαλή συνεργασία και άποψη επικοινωνία συνεχίστηκε μέχρι την ολοκλήρωση του Έργου με κοινή τηλεδιάσκεψη μεταξύ εκπαιδευτικών-μαθητών για τον κοινό απολογισμό του Έργου και τη δημιουργία συννεφόμενου. Τέλος, το σχολείο της Κύπρου εισηγήθηκε τη συνεργασία και επικοινωνία για δημιουργία ενός κοινού κειμένου για το Έργο με στόχο τη διάχυσή του στα μέσα μαζικής ενημέρωσης και την αξιολόγηση του Έργου και από τους γονείς.

Όλοι οι συμμετέχοντες, μαθητές και εκπαιδευτικοί, ανέλαβαν πρωτοβουλίες με υπευθυνότητα και δημιουργικότητα συμβάλλοντας στην ολοκλήρωση του Έργου με τη δική τους συνεισφορά. Συγκεκριμένα, η Κύπρος ανέλαβε την οργάνωση των σελίδων και την τήρηση του ημερολογίου του Έργου, τον προγραμματισμό/συντονισμό τηλεδιασκέψεων και πρότεινε τη δημιουργία του συνεργατικού puzzle, τη δημιουργία των ερωτηματολογίων για αλληλογνωριμία και τη δημιουργία κοινού κειμένου για τη διάχυση του Έργου, εργαλεία για το λογότυπο και την αξιολόγηση του Έργου. Η Νάξος ανέλαβε τη μετάφραση των σελίδων του Έργου στην αγγλική γλώσσα, πρότεινε τη δημιουργία του «Υπέροχου κήπου» και την κατασκευή παιχνιδιών με τη χρήση του Scratch, τη δημιουργία της «Παραμυθοσαλάτας», την τηλεσυνάντηση για τα έθιμα της αποκριάς και τη δημιουργία συνεργατικού τραγουδιού με θέμα τη διαφορετικότητα. Η Κρήτη πρότεινε τη δημιουργία του Σεβασμοχωριού. Οι εκπαιδευτι-

κοί της Κύπρου και της Νάξου ως δημιουργοί του Έργου συντόνιζαν τη δράση. Όλοι οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί μοιράστηκαν εμπειρία/γνώσεις/δεξιότητες παρέχοντας παιδαγωγική και τεχνική υποστήριξη ο ένας στον άλλον με peer tutoring. Επικοινωνούσαν τακτικά και αντάλλαζαν απόψεις και υλικό. Έτσι, η συνεχής αλληλεπίδραση βοήθησε στην απόκτηση νέων εμπειριών, γνώσεων και δεξιοτήτων.

4. Σύμπραξη των σχολείων συνεργατών

Μαθητές και εκπαιδευτικοί ενθάρρυναν την κοινή δημιουργική παραγωγή. Κοινές ενέργειες μέσα από αλληλόδραση/διάδραση/ανατροφοδότηση των εμπλεκόμενων εκπαιδευτικών/μαθητών, μια σπουδαία συνεργασία με τη χρήση email, Twinspace, εφαρμογών Web 2.0 και Google docs και forms και τηλεδιασκέψεων Skype που προωθούν την ανταλλαγή απόψεων / πληροφοριών / προβληματισμών για εποικοδομητική συνεργασία. Συναποφάσισαν για την υιοθέτηση κοινών θεωριών μάθησης - εποικοδομισμός, κοινωνικογνωστικές θεωρίες μάθησης- και διδακτικών πρακτικών - ομαδοσυνεργατική, ανακαλυπτική, διερευνητική και δημιουργική μάθηση - καθώς και τρόπων ανάπτυξης -κοινότητες πρακτικής, peer coaching, μάθηση μέσα από το παιχνίδι και καλλιέργεια δεξιοτήτων του 21ου αιώνα. Δημιούργησαν από κοινού το Έργο μέσα από διαμοιρασμό απόψεων και συναπόφαση για το θέμα, τους στόχους, τον προγραμματισμό του Έργου καθώς και για τη διαμόρφωση χώρου του Twinspace. Κοινή ήταν, επίσης, και η απόφαση για χρήση των διαφόρων ψηφιακών μέσων, των σχολικών ιστοσελίδων διάχυση των αποτελεσμάτων και των γνώσεων/δεξιοτήτων/ στάσεων που αποκτήθηκαν.

Όλοι οι μαθητές δημιούργησαν κοινά προϊόντα, όπως: προϊόντα για τη γνωριμία μαθητών και παρουσίαση σχολείων/πόλεων των συνεργατών, συναπόφαση τίτλου και λογότυπου του Έργου. Καταγραφή συναισθημάτων και ορισμός της έννοιας «δημιούργημα», δημιουργία «Υπέροχου κήπου», συνεργατικού puzzle, μακέτας Σεβασμοχωρίου, συγγραφή «Παραμυθοσαλάτας», προγραμματισμός και δημιουργία παιχνιδιών. Σύνθεση τραγουδιού και απόδοσή του. Προώθηση και διαμοιρασμός γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων που αποκτήθηκαν, συμβολή και συμμετοχή στη χαρά της μάθησης, μέσα από τη δημιουργία/διαμοιρασμό προϊόντων. Αξιολόγηση του Έργου από μαθητές, γονείς, επισκέπτες και εκπαιδευτικούς.

Η συμβολή των συμμετεχόντων στο Έργο περιλαμβάνει, εκτός από τα κοινά προϊόντα, και δημιουργίες ανά τμήμα.

Κύπρος: Συνεισφορά στη βιβλιοθήκη του Έργου μας και δημιουργία Google spreadsheet για την ονομασία του Έργου, δημιουργία χριστουγεννιάτικων καρτών (Animoto), βίντεο με κυπριακά κάλαντα (Vibby), βίντεο με την παραλαβή των χριστουγεννιάτικων δώρων και καρτών (Youtube). Για την αλληλογνωριμία κατασκευή selfie (fotor), και πορτρέτων (Get.Loupe), ετοιμασία και αποστολή μικρών δώρων με το αγρινό της Κύπρου (video Youtube), κατατοπιστικό κείμενο για

το αγρινό (pdf), πληροφορίες για τη δημιουργία της Κύπρου με αφίσα (pdf), ετοιμασία παρουσίασης και ερωτηματολογίου (Prezi, Google forms). Ετοιμασία Tricider για ορισμό ημερομηνίας τηλεδιάσκεψης. Εισήγηση παραμυθιού «Ο μικρός καμπούρης και η γιαγιά του» ως πηγή έμπνευσης για το λογότυπο του Έργου. Για τη σύνθεση του λογότυπου δημιουργία συννεφόλεξου (Tagul) και σύνθεση του λογότυπου στο Twidla. Έκφραση συναισθημάτων στο Padlet που δημιούργησε η Νάξος και εισήγηση για την έκφραση ιδεών για την έννοια «δημιούργημα» με Padlet. Ζωγραφιές δέντρων για τον «Υπέροχο Κήπο» της Νάξου, και δημιουργία φιγούρων, βρακά και προσφυγοπούλας, για τη μακέτα του «Σεβασμοχωρίου» Κρήτης. Εισήγηση για συνεργατικό puzzle με τη συνεισφορά όλων στο Έργο από «τα προικιά του νου και της καρδιάς τους». Συνεισφορά στη δημιουργία του κοινού παραμυθιού «Παραμυθοσαλάτα» (Google docs) και συμπλήρωση των παιχνιδιών των συνεργατών στο Scratch. Απόδοση στην ελληνική νοηματική του συνεργατικού τραγουδιού «Ο δρόμος της ευτυχίας» και οπτικογράφησή του με επαγγελματία. Μελέτη διαφορετικότητας φύλλων (Flipbook-Joomag) και ζώων (Calameo), ζωγραφιές με τα δικαιώματα των ζώων και εορτασμός ημέρας διαφορετικότητας με δράσεις (video Animoto). Δράσεις για την προσφορά αγάπης προς όλους (Powtoon) και κολλάζ «ο κύκλος της αγάπης και της αδελφοσύνης». Δημιουργία ιστοριών με παιδιά από διαφορετικές χώρες και αντίστροφου παραμυθιού «Η κυρα-Κακή». Εισήγηση και δημιουργία Answer Garden για την αξιολόγηση του Έργου από τους μαθητές και Titan Pad για την αξιολόγηση του Έργου από τους γονείς. Ετοιμασία κειμένου για τη διάχυση του Έργου από όλα τα σχολεία στα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης.

Κρήτη: Συμμετοχή στη βιβλιοθήκη του Έργου με διάφορα βίντεο (Youtube) και ηλεκτρονικά βιβλία. Αποστολή χριστουγεννιάτικων καρτών στους συνεργάτες και δημιουργία βίντεο με έργα των παιδιών και ηχογραφημένο μήνυμα (Animoto). Δημιουργία παρουσίασης (Animoto), με τα έργα που στάλησαν στους συνεργάτες, για να αναδείξουν οι μαθητές τα ενδιαφέροντα τους και να γνωριστούν με τους μαθητές των συνεργαζόμενων σχολείων. Παρουσίαση σχολείου (Prezi) και δημιουργία ερωτηματολογίου (Google forms). Απάντηση των ερωτηματολόγια των άλλων σχολείων. Δημιουργία αφίσας για ενσωμάτωσή της στη σύνθεση του λογότυπου του Έργου (Twidla). Συμμετοχή στην καταγραφή των συναισθημάτων και ιδεών για την έννοια «δημιούργημα» (Padlet). Αποστολή φιγούρων για τη δημιουργία του «Υπέροχου κήπου» και template για την ολοκλήρωση του puzzle «Τα προικιά του νου και της καρδιάς μας». Πρόταση για τη δημιουργία του «Σεβασμοχωρίου», εισαγωγή στο θέμα με τη δημιουργία βίντεο (Powtoon) και κατασκευή μακέτας με τίτλο το «Το Σεβασμοχώρι μου». Αρχή συγγραφής «Παραμυθοσαλάτας», με βάση την ανάδειξη της μοναδικότητας (Google docs). Δημιουργία μηνυμάτων (Scratch) και συμμετοχή στη διαμόρφωση των έργων των συνεργαζόμενων σχολείων. Σύνθεση στίχων με τίτλο «Ο δρόμος της ευτυχίας» (MS Word), που δόθηκαν προς μελοποίηση. Δημιουργία συννεφόλεξου, με αφορμή την παγκόσμια μέρα ατόμων με αναπηρία (Tagxedo). Αξιολόγηση

του Έργου από τους μαθητές (Answer Garden), από τους εκπαιδευτικούς (Google forms) και από τους γονείς (Titanpad). Επεξεργασία όλων των φωτογραφιών (Pixlr). Τέλος, διάχυση του Έργου στην ιστοσελίδα του σχολείου και σε τοπικά Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης.

Νάξος: Η διδακτική πράξη πρέπει να αναφέρεται σε ανθρώπους υπεύθυνους για τις επιλογές και τις πράξεις τους, ικανούς να διατηρήσουν έναν πολιτισμό ειρήνης που θα προασπίζονται την ετερότητα, τη διαφορετικότητα, την ποικιλομορφία των πολιτισμών και των ανθρώπινων κοινωνιών. Στο πλαίσιο αυτό, οι μαθητές της Νάξου συμμετείχαν στην αλληλογνωριμία με στίχους (Google docs), στη μελέτη τοπικής ιστορίας για αποστολή αντιπροσωπευτικών δώρων (pptx), στις χριστουγεννιάτικες ευχές και δώρων προς τα συνεργαζόμενα σχολεία (pptx, PowToon), στα χριστουγεννιάτικα κάλαντα με τριγωνάκια και κιθάρα (Dropbox), στη δημιουργία παρουσίασης και ερωτηματολογίου (Prezi, Google forms), στη σύνθεση ποιήματος για το λογότυπο (Twidla), στη δημιουργία παρουσιάσεων για τη λήψη και αποστολή δώρων και αντικειμένων κοινών δράσεων (pptx), στην πρόταση για έκφραση συναισθημάτων και συμμετοχή στο κοινό Padlet, στην έκφραση ιδεών για την έννοια «δημιούργημα» που πρότεινε το σχολείο της Κύπρου (Padlet), στο έναυσμα ενδιαφέροντος όλης της ομάδας για τον «Υπέροχο κήπο» (Powtoon), στη δημιουργία κολλάζ του «Υπέροχου Κήπου», στην αποστολή template στο puzzle της Κύπρου, στην πρόταση δημιουργίας ενός σκηνικού στην μακέτα του «Σεβασμοχωρίου» Κρήτης (ζωγραφιά), στην αποστολή φιγούρων του παραδοσιακού Ναξιώτη (βρακά) και Ναξιώτισσας (νησιωτοπούλα) στην μακέτα της Κρήτης, στην κινητοποίηση δημιουργίας παραμυθιού (Παραμυθοσαλάτας) και επικοινωνίας για αποκρίατικά έθιμα (PosterMyWall), στη συμμετοχή στην «Παραμυθοσαλάτα» και δημιουργία του αντίστοιχου Google εγγράφου (Google docs), στη δημιουργία έργων στο Scratch και στη συμμετοχή στην εξέλιξη των συνεργατικών έργων Scratch, στη μελοποίηση και στο τραγούδι στο συνεργατικό μουσικό κομμάτι «Ο δρόμος της ευτυχίας» με επαγγελματία μουσικό, στο εργαστήρι μελέτης για την αναγνώριση και αποδοχή της διαφορετικότητας και στην παρακολούθηση θεατρικής παράστασης (Dropbox, Google docs), στην επίσκεψη και αφιέρωση τραγουδιού που γράφτηκε ειδικά για τους μαθητές του Ε.Ε.Ε.Ε.Κ. Νάξου (Dropbox), στην επεξεργασία και ανάρτηση τραγουδιού «Γέφυρες χτίζουμε, Γέφυρες γκρεμίζουμε» που αφιερώθηκε στους συνεργάτες (Audacity), στην προετοιμασία και ανάρτηση των ηχητικών βίντεο από τις τηλεδιασκέψεις/συνδιασκέψεις των συνεργαζόμενων μαθητών μέσω Skype (vodnew.sch, Dropbox), σε συνέντευξη μαθητών σε δημοσιογράφο ραδιοφωνικού σταθμού των Κυκλάδων (Aegean voice), στην εισήγηση και δημιουργία ενός Padlet για αξιολόγηση του Έργου από τους επισκέπτες του, στη δημιουργία ενός ερωτηματολογίου των Google forms για την αξιολόγηση του Έργου από τους συνεργαζόμενους εκπαιδευτικούς.

5. Χρήση τεχνολογίας

Για την ολοκλήρωση του Έργου αξιοποιήθηκαν πολλά ψηφιακά εργαλεία και μέσα. Χρησιμοποιήθηκε το Twinspace και οι χώροι και τα εργαλεία του, Home, Pages, Forums, Materials, για την ανάρτηση και κοινοποίηση εργασιών, εκπαιδευτικού υλικού, σχολίων, δραστηριοτήτων και ανατροφοδότησης, δημοσίευση κοινών δράσεων και διάχυση αποτελεσμάτων.

Τα Google docs χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία τράπεζας βοηθητικού υλικού όπου ο κάθε εκπαιδευτικός σημείωσε πηγές, ιστοσελίδες, παραμυθάκια, ενημερωτικό υλικό για το θέμα του Έργου. Επίσης, χρησιμοποιήθηκαν για τη σύνθεση παραμυθιού. Τα Google forms αξιοποιήθηκαν για τη δημιουργία ερωτηματολογίων με σκοπό την αλληλογνωριμία των συμμετεχόντων και για την αξιολόγηση του Έργου από μέρους των εκπαιδευτικών και τα Spreadsheets για ψηφοφορία για την επιλογή του ονόματος του Έργου.

Το Tricider χρησιμοποιήθηκε για την ψηφοφορία με σκοπό τον καθορισμό ημερομηνίας και ώρας για τις τηλεδιασκέψεις. Για τις κοινές τηλεδιασκέψεις και συνδιασκέψεις χρησιμοποιήθηκε τόσο το περιβάλλον του Twinspace όσο και το Skype. Παράλληλα, αξιοποιήθηκε το PosterMyWall για δημιουργία αφισών πρόσκλησης της ομάδας σε δραστηριότητες, όπως για παράδειγμα για το Live Chat. Οι μαθητές «συναντήθηκαν» και συζήτησαν τα έθιμα της Σαρακοστής στο Live Chat στο Twinspace. Το Gmail και το Mail του Twinspace χρησιμοποιήθηκε για επικοινωνία, ενημέρωση και ανταλλαγή απόψεων.

Δημιουργήθηκαν τρία Padlet με σκοπό την έκφραση σκέψεων/απόψεων για τη σημασία της λέξης δημιουργία, για την έκφραση των συναισθημάτων των μαθητών για το Έργο και το τελευταίο για την αξιολόγησή του Έργου από μέρους των επισκεπτών του Έργου.

Το Answer Garden αξιοποιήθηκε για την τελική αξιολόγηση του Έργου από τους μαθητές. Ένας από τους εκπαιδευτικούς δημιούργησε το κοινό Answer Garden και έστειλε το σύνδεσμο στους υπόλοιπους συμμετέχοντες. Καθορίστηκε η ώρα της κοινής δραστηριότητας και το Answer Garden συμπληρώθηκε ταυτόχρονα από όλους τους μαθητές. Στάλθηκε στους γονείς ένα QR Quote για να μπορούν να μπουν στο χώρο του Titan Pad και να αξιολογήσουν το Έργο.

Το Audacity χρησιμοποιήθηκε για την επεξεργασία του τραγουδιού που αφιερώθηκε στα συνεργατικά σχολεία, το Pixlr για την επεξεργασία φωτογραφιών και τα Windows Live Movie Maker, Animoto, Powtoon, Youtube, Dailymotion, vodnew.sch για τη δημιουργία βίντεο με εικόνες και ήχο των συνεργατικών δράσεων.

Αξιοποιήθηκε το Twidla για τη συνεργατική δημιουργία του λογότυπου του Έργου.

Κατά τη διάρκεια του Έργου χρησιμοποιήθηκαν και πολλά άλλα web 2.0 tools, όπως για παράδειγμα το Vibby και το Powtoon για ανταλλαγή χριστουγεννιάτικων ευχών, τα Get.Loupe και Fotor για την παρουσίαση ζωγραφιών και πορτραίτων, το Tagxedo για τη δημιουργία συννεφόλεξου, το Dropbox για την ανάρτηση και φύλαξη τελικών

προϊόντων, τα PowerPoint, Flipbook-Joomag, Calameo και Prezzi για παρουσιάσεις, και τα Microsoft Word και PDF για δημιουργία κειμένων.

Αξιοποιήθηκαν blogs και ιστοσελίδες και ψηφιακές εφημερίδες για τη διάχυση των αποτελεσμάτων του Έργου.

Το Scratch χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών συνεργατικά. Μια ομάδα παιδιών από το ένα σχολείο άρχιζε ένα Scratch το οποίο επέκτειναν και συμπλήρωναν ομάδες παιδιών από τα άλλα δύο σχολεία. Ήταν μια συνεργατική δράση μεταξύ μαθητών, κατά την οποία δημιουργήθηκαν ψηφιακά έργα για τη διαφορετικότητα.

6. Αποτελέσματα, αντίκτυπος και τεκμηρίωση

Το συγκεκριμένο Έργο είχε πολλαπλά οφέλη για τους μαθητές με την υιοθέτηση διαφόρων θεωριών μάθησης. Δημιουργήθηκε υποστηρικτικό περιβάλλον μάθησης για ομαδοσυνεργατική, διερευνητική και διαθεματική μάθηση μέσα από τη χαρά της από κοινού ενεργού δράσης όλων των εμπλεκόμενων μαθητών.

Τα αποτελέσματα του Έργου είναι εμφανή, καθώς οι μαθητές ανέπτυξαν την ευαισθητοποίησή τους στο σημαντικό θέμα του σεβασμού της ιδιαιτερότητας και της διαφορετικότητας του κάθε δημιουργήματος της φύσης. Τα αποτελέσματα του Έργου δημοσιεύτηκαν σε τοπικές αλλά και σε ψηφιακές εφημερίδες, σε ιστοσελίδες και σε blogs και υπήρξε συνέντευξη μαθητών του Έργου από δημοσιογράφο ραδιοφωνικής εκπομπής με δυνατότητα προβολής της εκπομπής και μέσω διαδικτύου.

Το Έργο ήταν ανοικτό σε κριτική με διάθεση θετικής εποικοδομητικής βελτίωσης του καθενός συμμετέχοντα μέσα από τη δυνατότητα αξιολόγησης του από τους γονείς των μαθητών, τους επισκέπτες του Έργου, αλλά και της αυτοαξιολόγησής του από τους ίδιους τους εμπλεκόμενους μαθητές και εκπαιδευτικούς των συνεργατικών σχολείων με χρήση διάφορων Web.2 εργαλείων.

Οι δάσκαλοι ανέπτυξαν δεσμούς φιλίας μεταξύ τους και πρόθεση ανάληψης ευρωπαϊκών έργων. Επίσης, ήταν σημαντική η φιλία που δημιουργήθηκε ανάμεσα σε μαθητές που διαμένουν μακριά, αλλά και η ανάπτυξη σεβασμού του οποιουδήποτε διαφορετικού πλάσματος και η ενίσχυση του αισθήματος συνύπαρξης ως ευρωπαϊού πολίτη. Η ικανοποίηση από την περάτωση του Έργου αφορούσε δασκάλους, μαθητές, γονείς, επισκέπτες του Έργου και κατοίκους των νησιών όπου διαμένουν οι εκάστοτε μαθητές με ιδιαίτερα καλές κριτικές.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Αμανατίδης, Ν. (2013). *Ανακαλύπτοντας τα προφίλ των εκπαιδευτικών μέσα από ένα πρόγραμμα ενδοεπιμόρφωσης στην παιδαγωγική αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στην διδασκαλία*. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο:

http://www.researchgate.net/profile/Nikolaos_Amanatidis/publication/256495447/links/0deec5231d28f9209e000000.pdf.

- Αποστόλου, Μ., Αντωνίου, Π., & Παπαστεργίου, Μ. (2014). Η εξ αποστάσεως ομαδοσυνεργατική εκπαίδευση στο πλαίσιο ψηφιακών κοινοτήτων μάθησης ως μέσο ανάπτυξης κοινωνικών δεξιοτήτων στην περιβαλλοντική εκπαίδευση. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 10(1), 33-48.
- Ζυγούρης, Φ. & Μαυροειδής, Η. (2013). Η μάθηση σε ομάδες και η ανάπτυξη κοινοτήτων μάθησης στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 7.
- Καπραβέλου, Α. (2011). Η σημασία των θεωριών μάθησης στο πλαίσιο των ΤΠΕ στην εκπαίδευση. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 7(1), 98-117.
- Κώττη, Δ. (2008). Βιωματική μάθηση από τη θεωρία στην πράξη. *ΣΔΕ Αχαρνών, Εκπαίδευση Ενηλίκων*, 13, 35-41.
- Ματσαγγούρας, Η. (2012). *Η καινοτομία των ερευνητικών εργασιών στο Νέο Λύκειο*. Υπουργείο Παιδείας, δια βίου μάθησης και Θρησκευμάτων, Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών & Εκδόσεων «Διόφαντος».
- Μυσερλή, Ρ. (2015). Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στο δημοτικό σχολείο: Από τις θεωρίες μάθησης στις σύγχρονες εκπαιδευτικές εφαρμογές. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 8.
- Χαμπιαούρης, Κ., Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α. (2010). Μία σύνθετη διδακτική παρέμβαση στα πλαίσια ενός υβριδικού-ομαδοσυνεργατικού μαθησιακού περιβάλλοντος με τη χρήση της δικτυακής τεχνολογίας. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 5(1), 88-101.
- Σούρλας, Π. (2014). *Η ανθρώπινη αξιοπρέπεια ως ανώτατη συνταγματική αρχή*. The Athens Review of Books.
- Σαρίδη, Χ. (2014). *Σχεδιασμός και υλοποίηση του μαθήματος πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης ΤΠΕ" Τεχνολογίες της πληροφορίας και επικοινωνιών" σε πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης και η χρησιμότητα της στην εκπαιδευτική διαδικασία* (Doctoral dissertation).
- Bachman, K. (2000). *E Learning*. WR Hambrecht + Co. (Διαθέσιμο Online: <http://www.internettime.com/Learning/articles/hambrecht.pdf.pdf> Προσπελάστηκε στις 2.7.16).
- European Commission, (2000). *European Report on the quality of School Education Sixteen Quality Indicators*. Brussels.
- Gogolin, I. (2002). Linguistic and cultural diversity in Europe: A challenge for educational research and practice. *European Educational Research Journal*, 1(1), 123-138.

- Jonassen, D. (2000). *Revisiting activity theory as a framework for designing student-oriented learning environments*, 89-122. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Kampylis, P., Bocconi St., & Punie Yv. (2012). "Fostering innovative pedagogical practices through online networks: the case of eTwinning." *Proceedings of the SQM/INSPIRE 2012 conference, Tampere, F.*
- Maloney, J., et al. (2004, January). Scratch: a sneak preview [education]. In *Creating, connecting and collaborating through computing, 2004. Proceedings. Second International Conference on* (pp. 104-109). IEEE.
- Osler, A. & Starkey, H. (1994) Fundamental Issues in Teacher Education for Human Rights: a European Perspective. *Journal of Moral Education*, 23, (3), 349-359.
- Pantazis, V., & Πανταζής, Β. (2015). *Παιδαγωγική των αλλοδαπών-Διαπολιτισμική εκπαίδευση-Παίδευση-Αντιρατσιστική εκπαίδευση.*
- Scardamalia, M. & Bereiter's, C. (1994). Computer support for knowledge-building communities. *Journal of the Learning Sciences*, 3(3), 265-283.
- United Nations General Assembly (1948). *Universal Declaration of Human Rights*. Resolution 217 – A (III) of 10 December 1948.
- Vuorikari, R. et al. (2015). Scaling Up Teacher Networks Across and Within European Schools: The Case of eTwinning. In *Scaling Educational Innovations* (227-254), Springer Singapore.
- Walker, L., & Logan, A. (2009). *Using digital technologies to promote inclusive practices in education*. Bristol: Futurelab.

Abstract

The school, in the multicultural society today, is invited to play an important role in students' and adults' daily life and assist them in building a society that promotes and defends respect for human rights and principles, and minimize racism and xenophobia, in order to create harmonious conditions for coexistence of cultures in the plural society 21st century. Through their eTwinning project students and teachers met each other, interacted and worked through experiential activities to develop empathy, altruism and respect for human rights and nurtured respect for diversity. New technologies have supported the goals of the project and promoted and maximized the results. Students' new knowledge, which was obtained during this project, was transmitted to other children, parents, and to the society with the project's final products and the dissemination of them through mass media.

Keywords: diversity, TPE in learning, programming, Scratch, eTwinning