

# Εκπαιδευτική Αξιοποίηση Ψηφιακών Ιστοριών με Παιδαγωγική Ενσωμάτωση των ΤΠΕ

Κουζούλη Σοφία, M.Sc.

ΠΕ06, 1<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Πύργου, eTwinning ambassador,  
[sophiakouz@yahoo.com](mailto:sophiakouz@yahoo.com)

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το διασχολικό πρόγραμμα Feel the Story αποτελεί μια διεθνή συνεργατική δράση eTwinning, που υλοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2017-2018, στην οποία συμμετείχαν πέντε δημοτικά σχολεία, από την Ελλάδα, την Πορτογαλία, την Τουρκία, την Ιταλία και την Πολωνία. Μέσω της παιδαγωγικής αξιοποίησης ιστοριών και παραμυθιών σε συνδυασμό με την παιδαγωγική ενσωμάτωση των ΤΠΕ, σε ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, η συμμετοχή των μαθητών στην υλοποίηση του προγράμματος ενίσχυσε τη δημιουργικότητά τους, βελτίωσε τις γνωστικές, επικοινωνιακές και κοινωνικές τους δεξιότητες και τους εξοκείωσε με μια πληθώρα εφαρμογών και διαδικτυακών εργαλείων.

**Λέξεις - Κλειδιά:** eTwinning, ψηφιακή αφήγηση, Project Based Learning, CLIL.

## 1. Εισαγωγή

“If you want your children to be intelligent, read them fairy tales.  
If you want them to be more intelligent, read them more fairy tales.”  
Albert Einstein.

Τα παραμύθια και, γενικά, οι ιστορίες αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της ανάπτυξης και διαπαιδαγώγησης των παιδιών. Η παιδαγωγική τους αξία είναι πολύτιμη και ποικίλη καθώς, σύμφωνα με τη Fox Eades (2005), ευνοεί τη δημιουργικότητα, την ανάπτυξη ενσυναίσθησης, τη συμπερίληψη, την ενεργητική μάθηση και την αλληλεπίδραση. Η αξιοποίηση των παραμυθιών, των παραδοσιακών ιστοριών και πιο σύγχρονων φανταστικών αφηγημάτων στη μαθησιακή διαδικασία μέσα στην τάξη, με την παράλληλη υποστήριξη των ΤΠΕ, συμβάλλει στην έμπνευση των μαθητών και τους δίνει τη δυνατότητα της πολύπλευρης πολυμεσικής και αυθεντικής μάθησης.

Η παρούσα συνεργατική δράση πραγματοποιήθηκε με τη συμμετοχή πέντε εκπαιδευτικών Αγγλικής Γλώσσας, από την Ελλάδα, την Πορτογαλία, την Τουρκία, την Ιταλία και την Πολωνία. Οι συμμετέχοντες μαθητές στο πρόγραμμα ήταν οι ακόλουθοι:

- 75 μαθητές των τριών τμημάτων της Γ τάξης του 1ου Δημοτικού Σχολείου Πύργου στην Ελλάδα.
- 8 μαθητές της Α και Δ τάξης του Δημοτικού Σχολείου της πόλης Montemor-o-Novo στην Πορτογαλία.
- 23 μαθητές της Γ τάξης του Δημοτικού Σχολείου στη Σαμψούντα στην Τουρκία.
- 24 μαθητές της Γ τάξης του Δημοτικού Σχολείου στην Πιατσέντσα της Ιταλίας.
- 15 μαθητές της Γ τάξης του Δημοτικού Σχολείου στην πόλη Hilişeu-Horia στην Πολωνία.

Σε ένα τεχνολογικά υποστηριζόμενο περιβάλλον μάθησης, οι μαθητές επεξεργάστηκαν παραμύθια και ιστορίες, μέσω της ψηφιακής αφήγησης και της αξιοποίησης πολυάριθμων διαδικτυακών υπηρεσιών και εφαρμογών, με αποτέλεσμα την καλλιέργεια των γλωσσικών δεξιοτήτων τους στην Αγγλική Γλώσσα, την ενίσχυση των κοινωνικών δεξιοτήτων τους και την παραγωγή ψηφιακών αφηγηματικών κειμένων.

## 2. Θεωρητικό πλαίσιο

Οι ιστορίες και τα παραμύθια κατέχουν σημαντική θέση στην εκπαιδευτική διαδικασία (Danilewitz, 1991). Η αφήγηση ή ανάγνωσή τους ενεργοποιούν την ανακάλυψη, οξύνουν την παρατήρηση και αναπτύσσουν την κριτική σκέψη. Αποτελούν, επίσης, πολύ χρήσιμο υλικό για την ανάπτυξη γλωσσικών κι επικοινωνιακών δεξιοτήτων (Mihaïlidis, 2011). Ενεργοποιούν τη φαντασία και δίνουν την ευκαιρία στους μαθητές να βιώσουν μια πλούσια σε συναισθήματα εμπειρία με ισορροπημένο τρόπο που ενισχύει την αυτονομία και λήψη πρωτοβουλιών (Tsitsani et al., 2011).

Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία έχει πολλαπλά παιδαγωγικά οφέλη καθώς δημιουργεί ένα ευχάριστο ελκυστικό πολυμεσικό και αλληλεπιδραστικό περιβάλλον μέσα στο οποίο αναπτύσσονται οι κατάλληλες συνθήκες για μάθηση λαμβάνοντας υπόψη τα ξεχωριστά ταλέντα των μαθητών (Gardner, 2008). Ενισχύει τα κίνητρα συμμετοχής και τη μάθηση με βιωματικό τρόπο, υποστηρίζει την εξατομικευμένη μάθηση, ευνοεί την συμπερίληψη στην εκπαίδευση, διευκολύνει τον αναστοχασμό και εντάσσει τη γνώση σε ένα ρεαλιστικό πλαίσιο (Crook et al, 2010).

Η ψηφιακή αφήγηση ως παιδαγωγική προσέγγιση προσφέρει τις κατάλληλες προϋποθέσεις ώστε, ανάλογα με την ηλικία των μαθητών, να δημιουργηθεί ένα μαθησιακό περιβάλλον στο οποίο οι μαθητές να αισθάνονται άνετα να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους, να εμπνευστούν, να συνεργαστούν και να δημιουργήσουν (Lathem, 2005). Σύμφωνα με τους Robin & McNeil (2012), ψηφιακή

αφήγηση είναι ο συνδυασμός της παραδοσιακής αφήγησης με πολυμεσικό υλικό. Η διαδραστικότητα και η αλληλεπίδραση, που η πολυμεσικότητα της ψηφιακής τεχνολογίας προσθέτει, πολλαπλασιάζει την εκπαιδευτική αξία της ψηφιακής αφήγησης (Normann, 2011). Η πληθώρα ψηφιακών εργαλείων που συνδυάζουν εικόνα, ήχο και βίντεο ενισχύουν τη συμμετοχή των μαθητών και διευκολύνουν την επικοινωνία. Η αξιοποίηση ψηφιακών ιστοριών βοηθά να ακουστεί η φωνή των μαθητών και να αναπτυχθεί ένας παραγωγικός διάλογος μέσα στο εκπαιδευτικό περιβάλλον της τάξης (Ohler, 2008).

Το μοντέλο διδασκαλίας Project Based Learning εφαρμοσμένο με συνεργατικό χαρακτήρα συμβάλλει στην επεξεργασία της γνώσης από τους ίδιους τους μαθητές με δημιουργικότητα, βιωματική εμπλοκή και ανακαλυπτική μέθοδο. Με την καθοδήγηση από τους εκπαιδευτικούς και τη συνεργασία μέσα στην ομάδα, οι μαθητές, ευθύς εξαρχής, έχουν τη δυνατότητα επιλογών και καθορίζουν την πορεία και εξέλιξη της δράσης. Με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται η αυτονομία αλλά και η κοινωνικοποίησή τους (Lee, 2002).

Με την εκπαιδευτική μέθοδο CLIL, Content and Language Integrated Learning, ενθαρρύνεται μέσω της γλώσσας στόχου, της Αγγλικής Γλώσσας στο συγκεκριμένο πρόγραμμα, η διδασκαλία διαφορετικών διδακτικών αντικείμενων (Marsh et al., 2001). Το περιεχόμενο, η επικοινωνία, η γνώση και ο πολιτισμός αποτελούν στην προσέγγιση CLIL τους βασικούς άξονες της μαθησιακής διαδικασίας (Coyle, 2006).

## **2. Σκοποί**

Οι συνεργαζόμενοι εκπαιδευτικοί σχεδίασαν από κοινού τη δράση και τα στάδια υλοποίησης ώστε να επιτύχουν τη δημιουργία πρωτότυπων συνεργατικών προϊόντων και την υλοποίηση των στόχων που έθεσαν.

- Ανάπτυξη γνωστικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων
- Εξοικείωση των μαθητών με τις Νέες Τεχνολογίες
- Δημιουργία αυθεντικού περιβάλλοντος μάθησης
- Ενίσχυση πολυπολιτισμικής συνείδησης

### **2.1 Στόχοι**

- Κατανόηση και παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου στην Αγγλική Γλώσσα
- Ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης
- Ανάπτυξη ικανοτήτων επίλυσης προβλήματος
- Ενίσχυση δημιουργικότητας
- Παροχή κινήτρων μάθησης

- Συμπερίληψη όλων των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία
- Διαθεματική προσέγγιση της γνώσης

### **3. Μεθοδολογία**

Οι μαθητές επεξεργάστηκαν στην τάξη τους τις ιστορίες και τα παραμύθια που επέλεξαν. Έπειτα, σε εθνικές και διακρατικές ομάδες, συνεργάστηκαν για να δημιουργήσουν πρωτότυπο ψηφιακό υλικό, ψηφιακά βιβλία, αφίσες, βίντεο, συνεργατικές ζωγραφιές και κουίζ, και να υλοποιήσουν τις δραστηριότητες. Τέλος, το παραγόμενο υλικό και όλες οι δράσεις, μετά την ολοκλήρωση κάθε θεματικής ενότητας, αναρχούνταν στον ιστότοπο του προγράμματος, στη συνεργατική πλατφόρμα του eTwinning, το Twinspace του έργου (Feel the Story, 2018), στο οποίο έχουν πρόσβαση μόνον οι συνεργάτες και τα μέλη ενός eTwinning έργου.

Στην παρούσα δράση, μέσω της Αγγλικής Γλώσσας, οι μικροί μαθητές διδάχτηκαν εκτός από Αγγλικά, Θεατρική Αγωγή, Πληροφορική και Εικαστικά. Το πρόγραμμα υλοποιήθηκε στα πλαίσια του μαθήματος της Αγγλικής Γλώσσας και συνδέεται, όπως φαίνεται από τη διαδικασία υλοποίησης και το παραγόμενο υλικό, διαθεματικά με τα γνωστικά αντικείμενα Ελληνική Γλώσσα, Αγγλική Γλώσσα, Γεωγραφία, Πληροφορική, Θεατρική Αγωγή, Μουσική, και Εικαστικά. Με την ολιστική αντιμετώπιση της γνώσης, η διαθεματική αυτή προσέγγιση έδωσε στους μαθητές τη δυνατότητα να οικοδομήσουν ένα ενιαίο σύνολο γνώσεων και δεξιοτήτων με την αξιοποίηση γνώσεων από ποικίλα γνωστικά πεδία και πολυάριθμων ικανοτήτων και ενδιαφερόντων τους (Ματσαγγούρας, 2004).

Το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες (Council of Europe, 2001) προσεγγίζει τη διδασκαλία της Ξένης Γλώσσας με βάση τις στρατηγικές που χρησιμοποιούν οι μαθητές για να ενεργοποιήσουν τις γενικές και τις επικοινωνιακές τους ικανότητες, με κύριο στόχο τη διεκπεραίωση των δραστηριοτήτων και των διαδικασιών που εμπλέκονται στην παραγωγή και κατανόηση του λόγου. Σύμφωνα, επομένως, με το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο από το οποίο καθορίζονται και οι βασικοί άξονες του ΕΠΣ-ΞΓ, οι μαθητές υλοποίησαν δραστηριότητες αντίληψης, παραγωγής, αλληλεπίδρασης και διαμεσολάβησης, οι οποίες διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη μάθηση καθώς ενεργοποιούν την επικοινωνιακή γλωσσική ικανότητα των μαθητών (Dendrinos, 2006).

### **4. Δραστηριότητες**

Οι δραστηριότητες αναπτύχθηκαν με άξονα τις τέσσερις ιστορίες που επέλεξαν οι μαθητές, όσες είχαν το χρόνο να επεξεργαστούν στα πλαίσια του μαθήματος της Αγγλικής Γλώσσας που πραγματοποιήθηκε η υλοποίηση του προγράμματος, και μια συνεργατική ιστορία που οι ίδιοι εμπνεύστηκαν, έγραψαν και εικονογράφησαν.

#### 4.1 Εισαγωγικά και δημιουργία λογότυπου

Οι μαθητές, αρχικά, παρουσίασαν τον εαυτό τους, ανάλογα με τις γλωσσικές τους ικανότητες, στην Αγγλική Γλώσσα, ώστε να επιτευχθεί ένα επίπεδο εξοικείωσης μεταξύ των συνεργαζομένων μαθητών αλλά και να τεθούν οι βάσεις για την ανάπτυξη της συνεργατικής δράσης. Οι μαθητές έγραψαν το όνομά τους και στοιχεία για τον εαυτό τους σε ένα συνεργατικό έγγραφο της google (<https://www.google.com>), δημιουργώντας έτσι το πρώτο τους ψηφιακό βιβλίο. Έπειτα, σε κάθε σχολείο, δημιουργήθηκαν ομάδες που θα ασχολούνταν με τη συνεργατική δημιουργία του λογότυπου. Οι εκπαιδευτικοί με το διαδικτυακό εργαλείο Random Team Generator (<https://www.jamestease.co.uk/team-generator>) δημιούργησαν επτά διακρατικές ομάδες που ανέλαβαν, με συγκεκριμένη σειρά, να ζωγραφίσουν συνεργατικά επτά εικόνες με την εφαρμογή awwapp (<https://awwapp.com/>). Τέλος, οι ίδιοι οι μαθητές επέλεξαν το λογότυπο εκφράζοντας, μετά από ψηφοφορία, την προτίμησή τους στο συνεργατικό έγγραφο που έφτιαζαν και παρουσίασαν με την εφαρμογή fliphtml5 (<http://fliphtml5.com/>), η οποία είναι μια δωρεάν εφαρμογή που δημιουργεί διαδραστικά ebooks.



*Εικόνα 1. Ομάδες εργασίας για το συνεργατικό λογότυπο*



*Εικόνα 2. Διακρατικά συνεργατικά λογότυπα*

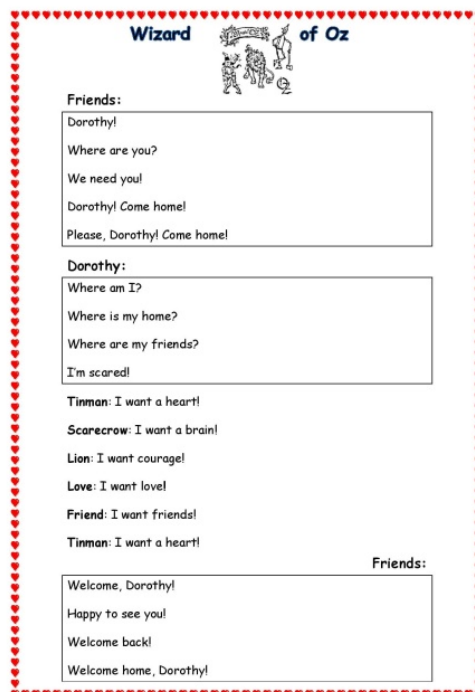
## 4. 2 Επιλογή ιστοριών με ψηφοφορία

Κατά το σχεδιασμό του προγράμματος οι συνεργαζόμενοι εκπαιδευτικοί, λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών, κατέληξαν από κοινού σε δέκα ιστορίες που θα κέντριζαν το ενδιαφέρον των μαθητών τους και θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν παιδαγωγικά και διδακτικά μέσα στην τάξη. Στη συνέχεια, μετά από συζήτηση μέσα στην τάξη, οι μαθητές όλων των συνεργαζόμενων σχολείων επέλεξαν την ιστορία με την οποία επιθυμούσαν να ασχοληθούν, ψηφίζοντας στην εφαρμογή pollcode (<https://pollcode.com/>) με την οποία μπορούμε να θέσουμε μια ερώτηση που μπορεί να έχει έως και 30 πιθανές απαντήσεις. Η ίδια διαδικασία ακολουθήθηκε με την ολοκλήρωση κάθε ιστορίας, διευκολύνοντας με αυτόν τον τρόπο τους μαθητές να πάρουν οι ίδιοι την τελική απόφαση.

## 4. 3 Ο Μάγος του Οζ

Για την επεξεργασία της συγκεκριμένης ιστορίας, οι μαθητές όλων των σχολείων συζήτησαν σχετικά με το μυθιστόρημα του Αμερικανού Λ. Φρανκ Μπάουμ «The Wonderful Wizard of Oz» που κυκλοφόρησε το 1900 και την πολύ γνωστή μεταφορά του στον κινηματογράφο. Αφού επεξεργάστηκαν το σχετικό βίντεο, οι μαθητές αξιοποίησαν το λεξιλόγιο κι έφτιαξαν τις δικές τους ψηφιακές κάρτες μελέτης, flashcards, με την εφαρμογή quizlet (<https://quizlet.com/en-gb>) η οποία δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν σε ποικίλες εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Δημιούργησαν, ακόμη, ένα ψηφιακό σταυρόλεξο με την εφαρμογή proprofs (<https://www.proprofs.com>) που είναι ένα εύχρηστο εργαλείο δημιουργίας online quiz πολλών τύπων. Επιπλέον, χώρισαν την ιστορία σε δεκαοκτώ μέρη και σε ισάριθμες ομάδες ζωγράρισαν αντίστοιχες κάρτες, τις οποίες διαμοίρασαν σε έντυπη μορφή,

δημιουργώντας με αυτό τον τρόπο ένα παιχνίδι. Έπαιξαν κουκλοθέατρο κάνοντας αυτοσχέδιες κούκλες για τους βασικούς ήρωες. Επίσης, μετά από τη νοηματική επεξεργασία του κειμένου, οι μικροί μαθητές του ελληνικού σχολείου εμπνεύστηκαν



Εικόνα 3. Θεατρικό κείμενο εμπνευσμένο από τους μαθητές

κι έγραψαν στα Αγγλικά μια μικρή θεατρική σκηνή κατά την οποία η μικρή Dorothy συναντά στο δρόμο τους υπόλοιπους ήρωες και ξαναβρίσκει τους φίλους της, την οποία και δραματοποίησαν στα πλαίσια της Θεατρικής Αγωγής.

#### **4. 4 Τα καινούρια ρούχα του Αυτοκράτορα**

Η επόμενη ιστορία που οι μαθητές επέλεξαν να επεξεργαστούν είναι ένα από τα κλασικά παραμύθια του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν το οποίο κυκλοφόρησε το 1835. Αποτελεί, επίσης, μέρος του Προγράμματος Σπουδών της Γ Δημοτικού για τη διδασκαλία της Αγγλικής Γλώσσας και ενότητα του σχολικού τους βιβλίου. Επομένως, εκτός από την επεξεργασία του βίντεο, οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να εμβαθύνουν τόσο σε γλωσσικό επίπεδο όσο και στα νοήματα του παραμυθιού. Με την εφαρμογή edpuzzle (<https://edpuzzle.com/>) προσάρμοσαν το βίντεο που παρακολούθησαν και δημιούργησαν ένα κουίζ με γραπτές ερωτήσεις κατανόησης. Με την εφαρμογή proprofs (<https://www.proprofs.com>) ετοίμασαν ένα κρυπτόλεξο με βασικό λεξιλόγιο από την ιστορία. Σε ομάδες, ζωγράρισαν εξώφυλλα για το βιβλίο του παραμυθιού και, τέλος, δραματοποίησαν την ιστορία με δαχτυλομαριονέτες που οι ίδιοι κατασκεύασαν.

#### **4. 5 Η Ωραία Κοιμωμένη**

Ένα από τα παραμύθια του διάσημου συγγραφέα παραμυθιών Σαρλ Περώ, που δημοσιεύθηκε στο βιβλίο του «Τα Παραμύθια της Μητέρας Χήνας» το 1697, ήταν η επόμενη θεματική ενότητα. Μετά την παρακολούθηση του βίντεο, οι μαθητές επέλεξαν δέκα λέξεις και δημιούργησαν ένα κρυπτόλεξο χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Super Teacher Worksheets (<https://www.superteacherworksheets.com/>) που επιτρέπει την κατασκευή φύλλων εργασίας μεγάλης ποικιλίας δραστηριοτήτων και διαβαθμισμένης δυσκολίας. Με την εφαρμογή quizlet δημιούργησαν ψηφιακές κάρτες. Στη συνέχεια, με την εφαρμογή Match the Memory (<https://matchthememory.com/>) έφτιαξαν ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι μνήμης με λέξεις από την ιστορία. Τέλος, τραγούδησαν το παραδοσιακό Αγγλικό παιδικό τραγούδι “Thorn Rosa” με το οποίο αναπαράστησαν μουσικό-κινητικά το παραμύθι και δημιούργησαν ένα βίντεο.

#### **4. 6 Η Χιονάτη και οι Επτά Νάνοι**

Το παραδοσιακό αυτό Ευρωπαϊκό παραμύθι που διασκεύασαν και δημοσίευσαν το 1812 οι Αδελφοί Γκριμ ήταν η τελευταία ιστορία που επεξεργάστηκαν οι μαθητές. Το βίντεο που παρακολούθησαν ενθάρρυνε τη γλωσσική και επικοινωνιακή αξιοποίηση της ιστορίας. Με το διαδικτυακό εργαλείο Trading Cards της εφαρμογής Big Huge Labs (<https://bighugelabs.com>), η οποία είναι μια ελεύθερη διαδικτυακή εφαρμογή επεξεργασίας ψηφιακών φωτογραφιών με σκοπό τη δημιουργία αυθεντικού υλικού, χρησιμοποίησαν την εικόνα που επέλεξαν για τους ήρωες της ιστορίας και έγραψαν

στοιχεία του χαρακτήρα τους, με βάση την ερώτηση “What is he/she like? , What are they like?”, δημιουργώντας ουσιαστικά ένα παιχνίδι- έναυσμα για την παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου. Επίσης, αξιοποίησαν τις ζωγραφιές τους και δημιούργησαν ψηφιακά puzzle με την εφαρμογή jigsawplanet (<https://www.jigsawplanet.com/>). Κατασκεύασαν την αλφαβήτα της Χιονάτης με λέξεις από το παραμύθι. Τέλος, δημιούργησαν κι έπαιξαν ένα διασκεδαστικό παιχνίδι με το κουίζ που έφτιαξαν με την εκπαιδευτική εφαρμογή kahoot (<https://kahoot.com/>) με την οποία μαθητές κι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν παιγνιώδη κουίζ.



*Εικόνα 4. Trading Card*

#### **4. 7 Η περιπέτεια του Αλί**

Η τελευταία ιστορία με την οποία ασχολήθηκαν οι συνεργαζόμενες τάξεις ήταν αποτέλεσμα συνεργασίας, φαντασίας και αυθεντικής δημιουργίας. Οι εκπαιδευτικοί συγκέντρωσαν πολλές ασπρόμαυρες εικόνες σε ένα διαδραστικό πίνακα padlet (<https://padlet.com/>). Οι μαθητές επέλεξαν τις εικόνες που ήθελαν, τις ζωγράρισαν και, συνεργατικά, έγραψαν μια πρωτότυπη ιστορία ως αποτέλεσμα του πολυπολιτισμικού διαλόγου που αναπτύχθηκε μεταξύ τους. Με την ιστορία τους δημιουργήθηκαν δυο ηλεκτρονικά βιβλία με την εφαρμογή Storyjumper (<https://www.storyjumper.com/>), μια έκδοση μόνο με το κείμενο της ιστορίας και μια εικονογραφημένη έκδοση. Με την εφαρμογή Scribblemaps (<https://www.scribblemaps.com/>), ένα εργαλείο επεξεργασίας χαρτών, οι μαθητές εντόπισαν τα μέρη από όπου πέρασε ο ήρωας της ιστορίας τους κατά τη διάρκεια του ταξιδιού του και δημιούργησαν ένα διαδραστικό χάρτη.

#### **4. 8 Αναστοχασμός**

Οι μαθητές αναστοχάστηκαν τις δραστηριότητες που υλοποίησαν, τις διαδικτυακές εφαρμογές που χρησιμοποίησαν, τις πρωτότυπες δημιουργίες τους και την αλληλεπίδρασή τους και κατέγραψαν τις σκέψεις τους σε ένα μινιμαλιστικό εργαλείο



Web 2.0 για ανατροφοδότηση, το Answergarden (<https://answergarden.ch>) στο οποίο όσες περισσότερες φορές επιλεγεί μια απάντηση τόσο μεγαλύτερη είναι η γραμματοσειρά με την οποία εμφανίζεται. Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποίησαν το διαδικτυακό λογισμικό RealtimeBoard (<https://realtimeboard.com>), έναν online πίνακα που προσφέρει τη δυνατότητα συνεργασίας και αλληλεπίδρασης σε πραγματικό χρόνο. Σε αυτόν τον πίνακα, έγραψαν τα σχόλιά τους ως προς τη συνεργασία, την επικοινωνία, την ανάπτυξη της δημιουργικότητας και τη χρήση των ΤΠΕ κατά την υλοποίηση του προγράμματος.



Εικόνα 5. Αξιολόγηση από τους μαθητές



Εικόνα 6. Αξιολόγηση από τους εκπαιδευτικούς

Όπως προκύπτει από τις παρατηρήσεις που έγιναν από τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς βάσει των δραστηριοτήτων και του αναστοχασμού, το έργο έδωσε την ευκαιρία στους μαθητές να αναπτύξουν τις επικοινωνιακές τους ικανότητες, και να βελτιώσουν τις γνώσεις τους στην Αγγλική Γλώσσα. Οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί ικανοποιήθηκαν από τη διαδικασία και τα αποτελέσματα της δράσης, και βίωσαν μια χαρούμενη και με πολλαπλά οφέλη εκπαιδευτική εμπειρία.

## 5. Αξιολόγηση

Η δημιουργική χρήση των ΤΠΕ συνέβαλε στην αποτελεσματικότερη σύμπραξη των σχολείων, διευκόλυνε την επικοινωνία, το συντονισμό και την ανάπτυξη του προγράμματος, προσφέροντας παράλληλα χαρά και ικανοποίηση. Για καλύτερη οργάνωση και ως σημείο αναφοράς δημιουργήθηκε ξεχωριστή σελίδα στον ιστότοπο

του twinspace σχετικά με τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν με περιγραφή του σκοπού στα πλαίσια του οποίου αξιοποιήθηκαν.

Η αυθεντικότητα των βίντεο που χρησιμοποιήθηκαν ενίσχυσε την ολιστική χρήση του προφορικού και γραπτού λόγου σε ένα αυθεντικό περιβάλλον μάθησης. Μέσα από την επεξεργασία των ιστοριών οι μαθητές εστίασαν το ενδιαφέρον τους σε στάσεις και αξίες ζωής. Έτσι καλλιεργήθηκε η κριτική σκέψη, η συλλογικότητα, ο σεβασμός στο διαφορετικό και η πολυπολιτισμική συνείδηση.

Δραστηριότητες με παιγνιώδη μορφή, όπως τα ψηφιακά παιχνίδια και τα κουίζ, ενίσχυσαν την ενεργή συμμετοχή των μαθητών έτσι ώστε να παραμένει αμείωτο το ενδιαφέρον τους. Επιτεύχθηκε η ενσωμάτωση πολλών γνωστικών αντικειμένων της διδακτέας ύλης. Οι βασικές εγκάρσιες ικανότητες που αναπτύχθηκαν στην τάξη, εκτός από τις γνωστικές που ενισχύθηκαν σημαντικά, ήταν ο σεβασμός των πολιτισμικών διαφορών, η ψηφιακή ικανότητα, η κριτική σκέψη, η ενσυναίσθηση, η δημιουργικότητα και η συνεργασία. Τέλος, το γεγονός ότι οι μαθητές κλήθηκαν να σκεφτούν, να συνεργαστούν, να παίξουν, να δημιουργήσουν πρωτότυπο υλικό και τελικά να αυτοαξιολογηθούν συνετέλεσε στην ανάπτυξη των μεταγνωστικών δεξιοτήτων τους.

Οι εκπαιδευτικοί είχαν τη δυνατότητα να βελτιώσουν τις συνεργατικές τους δεξιότητες και να ενισχύσουν τα κίνητρα τους. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι δραστηριότητες που προέκυψαν από τη συνεργασία, η θεματολογία που αναπτύχθηκε, η ποικιλία του υλικού που χρησιμοποιήθηκε, η δομή του έργου, όπως αναπτύχθηκε, καθώς και τα ψηφιακά εργαλεία που αξιοποιήθηκαν ευνοούν την επεκτασιμότητα του. Στον ιστότοπο του προγράμματος υπάρχει συγκεκριμένη σελίδα με όλα τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν, το σκοπό της αξιοποίησής τους αλλά και τη διεύθυνση τους ώστε να είναι εύκολη η επαναχρησιμοποίησή τους σε μελλοντική δράση.

## **6. Επίλογος**

Η συνεργατική επεξεργασία, με ποικιλία πολυμεσικού υλικού, των τεσσάρων ιστοριών που οι ίδιοι οι μαθητές επέλεξαν και της ιστορίας που εμπνευστήκαν και παρουσίασαν δημιούργησε ένα αυθεντικό περιβάλλον μάθησης που διευκόλυνε την αυτόνομη και εξατομικευμένη μάθηση αλλά ταυτόχρονα ενόησε τη συλλογική μάθηση (Vygotsky, 1978). Η παραγωγή αυθεντικού υλικού από τους μαθητές και η συμμετοχή τους σε μια Ευρωπαϊκή δράση παρείχε ισχυρά κίνητρα συμμετοχής (Cropley et al, 2008) κι ενίσχυσε την ενσυναίσθηση και τον σεβασμό στην πολυπολιτισμικότητα.

Κατά την υλοποίηση της δράσης οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές από τις πέντε χώρες γνωρίστηκαν, συνεργάστηκαν και συνδημιούργησαν. Οι μαθητές επέλεξαν με τη διαδικασία της online ψηφοφορίας τις ιστορίες που επεξεργάστηκαν. Στη συνέχεια

κάθε σχολείο έφτιαξε πρωτότυπες ψηφιακές δημιουργίες, παρακινώντας τους συνεργάτες τους να τις δουν και να τις υλοποιήσουν, κεντρίζοντάς τους το ενδιαφέρον, την περιέργεια και τη φαντασία. Βιντεοπαρουσιάσεις, ψηφιακά κουίζ και παιχνίδια, ψηφιακές flash cards και παζλ, δραματοποίηση ιστοριών, κατασκευές και συνεργατική συγγραφή μιας ψηφιακής ιστορίας από τους μαθητές αποτελούν τα συνεργατικά αποτελέσματα του προγράμματος. Το σύνολό τους έχει δημιουργήσει ένα πλήρες kit δραστηριοτήτων που ενσωματώθηκαν σε ένα padlet ώστε να μπορούν όλοι οι μαθητές που θα έχουν πρόσβαση σε αυτό να τις αξιοποιήσουν για να επεξεργαστούν τις συγκεκριμένες ιστορίες ή να εμπνευστούν άλλες πρωτότυπες δραστηριότητες.

Η δημιουργική έκφραση και ο ενεργός και συμμετοχικός ρόλος που αναλαμβάνουν οι μαθητές μέσω της ψηφιακής έκφρασης θα αποτελέσουν τη βάση για νέους δυναμικούς και βιωματικούς τρόπους μάθησης, και θα διευκολύνουν την ανάπτυξη στάσεων και δεξιοτήτων του 21ου αιώνα ώστε να μπορέσουν οι μαθητές να αντεπεξέλθουν με επιτυχία στις προκλήσεις του μέλλοντος.

### **Αναφορές**

Council of Europe, (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment*. Cambridge: Cambridge University Press.

Coyle, D. (2006). Content and language integrated learning motivating learners and teachers. *Scottish Language Review*, 13, 1-18.

Crook, C., Harrison, C., Farrington-Flint, L., Tomŕs, C. and Underwood, J. (2010). *The Impact of Technology: Value-added classroom practice* Coventry: Becta. Ανακτήθηκε στις 10 Ιουλίου 2018 από τη διεύθυνση: <http://www.icliteracy.info/rf.pdf/impact-digital-tech.pdf>.

Cropley, A. J., & Cropley, D. H. (2008). “Resolving the paradoxes of creativity: An extended phase model”. *Cambridge Journal of Education*, 38(3), 355-373.

Danilewitz, D. (1991). “Once upon a time... The meaning and importance of fairy tales”. *Early Child Development and Care*, 75, 87-98.

Dendrinou, B. (2006). Mediation in Communication, Language Teaching and Testing. *Journal of Applied Linguistics*, 22: 9-35.

Feel the Story (2018). Ανακτήθηκε στις 10 Ιουλίου 2018 από τη διεύθυνση: <https://twinspace.etwinning.net/45988/home>

- Fox Eades, J. M. (2005). *Classroom Tales: Using Storytelling to Build emotional, social and academic skills across the primary curriculum*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Gardner, H. (2008). *Multiple intelligences*. New Horizons. New York: Basic Books.
- Lathem, S.A. (2005). Learning communities and digital storytelling: new media for ancient tradition. In C. Crawford et al. (eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005* (pp. 2286-2291). Chesapeake, VA: AACE.
- Lee, I. (2002). Project work made easy in the English classroom. *Canadian Modern Language Review*.
- Marsh, D., Maljers, A. & Hartiala, A. (2001) *Profiling European CLIL Classrooms*. Finland: University of Jyväskylä, Finland & European Platform for Dutch Education Ανακτήθηκε στις 18 Ιουλίου 2018 από τη διεύθυνση: [http://arbeitsplattform.bildung.hessen.de/fach/bilingual/Magazin/mat\\_aufsaeetze/clilprofiling.pdf](http://arbeitsplattform.bildung.hessen.de/fach/bilingual/Magazin/mat_aufsaeetze/clilprofiling.pdf)
- Mihailidis, P. (2011). Re(mix), (re)purpose, (re)learn: Using participatory tools for media literacy learning outcomes in the classroom. *Action in Teacher Education*, 33, 172-183.
- Normann, A. (2011). Digital Storytelling in Second Language Learning, in *Faculty of Social Sciences and Technology Management, Norwegian University of Science and Technology*, p. 125.
- Ohler, J. (2008). *Digital Storytelling in the Classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Press, Thousand Oaks, Ca.
- Robin, B.R., & McNeil, S.G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *Digital Education Review*, 22, 37-51
- Tsitsani, P., Psyllidou, S., Batzios, S. P., Livas, S., Ouranos, M., & Cassimos, D. (2011). "Fairy tales: a compass for children's healthy development—a qualitative study in a Greek island". *Child: Care, Health and Development*, 38(2), 266-272.

Vygotsky, L. (1978). Interaction between learning and development. In Gauvain & Cole (Eds.) *Readings on the Development of Children*. New York: Scientific American Books, pp. 34-40.

Ματσαγγούρας, Η., Γ. (2004). *Η Διαθεματικότητα στη Σχολική Γνώση*. Αθήνα, Εκδόσεις Γρηγόρη.

### Abstract

Feel the Story, <https://twinspace.etwinning.net/45988/home>, is an international collaborative eTwinning project that took place during the school year 2017 2018, involving the cooperation of five teachers of English and the students of five primary schools from Greece, Portugal, Turkey, Italy and Poland. Video presentations, digital quizzes and games, digital flash cards and puzzles, puppet creation, collaborative story writing as well as dramatization are the inspiring results of Feel the Story project. Through the shared exploration of stories and tales combined with the pedagogical integration of ICT in an interactive learning environment this collaborative project boosted the students' creativity, improved their cognitive, communicative and social skills and familiarized them with a multitude of applications and online tools.

**Keywords:** eTwinning, digital storytelling, Project Based Learning, CLIL.