

Ιστοεξερευνώντας με την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη της Europeana

Αθανασία Κακαλή

Καθηγήτρια Αγγλικής Γλώσσας, Γυμνάσιο Διονύσου Αττικής
kakali@sch.gr

Περίληψη

Το παρόν άρθρο παρουσιάζει ένα εκπαιδευτικό σενάριο που εμπλέκει τους μαθητές σε ένα συνεργατικό project μέσω ιστοεξερεύνησης (WebQuest) και επεξεργασίας πολυτροπικών κειμένων. Η ψηφιακή βιβλιοθήκη της Europeana καθώς και πλήθος εργαλείων Web 2.0 αξιοποιούνται για τις ανάγκες του διαθεματικού project. Η ιστοεξερεύνηση ξεκινά με αφόρμηση τις Ιστορίες Μετανάστευσης της Europeana. Οι μαθητές γίνονται εκδότες Οδηγών Συναισθηματικής Επιβίωσης για ανθρώπους που έχουν μεταναστεύσει ή πρόκειται να μεταναστεύσουν στο μέλλον. Συνθέτουν το τελικό προϊόν αξιοποιώντας ψηφιακό υλικό από τη Europeana. Το σενάριο εφαρμόστηκε κατά τη σχολική χρονιά 2020 – 2021 σε τρεις ξενόγλωσσες τάξεις 62 μαθητών Β΄ Γυμνασίου με στόχο την προαγωγή των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα: κριτική σκέψη, συνεργασία, δημιουργικότητα και ψηφιακό εγγραμματισμό.

Λέξεις κλειδιά: Europeana, WebQuest, δεξιότητες 21^{ου} αιώνα, ψηφιακός εγγραμματισμός, εκπαιδευτικό σενάριο.

1. Εισαγωγή

Ο 21^{ος} αιώνας έφερε ραγδαίες αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο παράγεται και διαδίδεται η γνώση. Ο αιώνας αυτός αποτελεί σημείο μετάβασης από τη βιομηχανική εποχή στην εποχή της γνώσης (Erdem, 2019). Τόσο ο ψηφιακός μετασχηματισμός, όσο και η εισαγωγή καινοτόμων δράσεων στον ευρύτερο χώρο της εκπαίδευσης έθεσαν υπό αμφισβήτηση πάγιες πρακτικές όπως την προσκόλληση στο σχολικό εγχειρίδιο, τη μετωπική διδασκαλία και δημιούργησαν νέες ανάγκες στον χώρο της εφαρμοσμένης γλωσσολογίας. Με το παραδοσιακό μοντέλο διδασκαλίας οι μαθητές μπορούν να λάβουν νέες πληροφορίες, αλλά συνήθως δεν ασκούνται ιδιαίτερα στην εφαρμογή της γνώσης σε νέα πλαίσια, στη διάχυσή της, στη χρήση της προκειμένου να επιλύσουν προβλήματα ή ως ένα μέσο για να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους (Saavedra & Opfer, 2012). Τα παραδοσιακά μοντέλα διδασκαλίας δεν προετοιμάζουν τους μαθητές επαρκώς, προκειμένου να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις που αργότερα θα συναντήσουν στη ζωή τους, είτε σε προσωπικό, είτε σε επαγγελματικό επίπεδο (Perdue, 2020). Η παγκοσμιοποίηση, η οικονομική κρίση και η χαμηλή συμμετοχή στα κοινά συνθέτουν το νέο πλαίσιο σύμφωνα με το οποίο οι

μαθητές είναι αναγκαίο να αναπτύξουν νέες δεξιότητες και γνώσεις, προκειμένου να οδηγηθούν στην επιτυχία (Saavedra & Opfer, 2012).

Η παρούσα διδακτική πρόταση φιλοδοξεί να καλύψει τα κενά του προβληματισμού που παρατέθηκε πιο πάνω. Αρχικά, παρουσιάζεται το θεωρητικό μέρος, που εστιάζει στην Ψηφιακή Βιβλιοθήκη της Europeana, στη φιλοσοφία της ιστοεξερεύνησης (WebQuest) και στις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα. Στη συνέχεια, ακολουθεί η περιγραφή της εφαρμογής του σεναρίου και τέλος παρουσιάζονται τα συναγόμενα συμπεράσματα.

2. Θεωρητικό Υπόβαθρο

2.1 Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη της Europeana

Κατά τη διάρκεια της περασμένης δεκαετίας η ψηφιοποίηση αντικειμένων πολιτιστικής κληρονομιάς συνέβαλε στη διατήρηση, καθώς και στη διάχυση της πολιτιστικής κληρονομιάς (Giannakouloropoulos et al., 2021). Η Europeana ([Europeana Digital Library], n.d.) συνιστά τη μεγαλύτερη ψηφιακή βιβλιοθήκη της Ευρωπαϊκής Ένωσης που προωθεί την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά της, καθώς παρέχει ελεύθερη πρόσβαση για περισσότερα από 50 χιλιάδες ψηφιακά αντικείμενα που προέρχονται από περισσότερες από 3.500 βιβλιοθήκες, αρχεία, συλλογές και μουσεία της Ευρώπης (Meghini et al., 2019; Plank et al., 2020). Αντανακλά τη φιλοδοξία των πολιτιστικών ιδρυμάτων της Ευρώπης να καταστήσουν την πολιτισμική κληρονομιά πιο ευρέως προσβάσιμη σε όλους (Antonic, Mitrović, & Sofronijevic, 2013).

Στην Europeana κάθε σελίδα ενός ψηφιακού αντικειμένου περιέχει την περιγραφή του αντικειμένου, μικρογραφία προεπισκόπησης, σύνδεσμο με το ίδρυμα κάτοχο, καθώς και πληροφορίες σχετικές με τους όρους χρήσης που διέπουν την επαναχρησιμοποίηση των αντικειμένων. Επιπρόσθετα, οι χρήστες μπορούν να περιηγηθούν στην ψηφιακή βιβλιοθήκη μέσα από επιμελημένες συλλογές που συσσωρεύουν αντικείμενα ταξινομημένα σύμφωνα με ένα συγκεκριμένο θέμα, όπως για παράδειγμα την Τέχνη ή τη Φυσική Ιστορία. Ενσωματωμένη στην πλατφόρμα της Europeana βρίσκεται μία μηχανή αναζήτησης που λειτουργεί αξιοποιώντας τα μεταδεδομένα των ψηφιακών αντικειμένων. Συνεπώς, ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί στα ψηφιακά αντικείμενα με βάση τα ενδιαφέροντά του. Συγκεκριμένα, η αναζήτηση ενός ψηφιακού αντικειμένου μπορεί να πραγματοποιηθεί λαμβάνοντας υπόψη παραμέτρους, όπως i. τη συλλογή όπου φιλοξενείται ii. τον τύπο του ψηφιακού αντικειμένου iii. τις άδειες χρήσης του iv. τη χώρα προέλευσης v. τη γλώσσα του vi. τον συσσωρευτή του περιεχομένου, καθώς και vii. το ίδρυμα που παρέχει τα αντικείμενα. Αναφορικά με τη διάχυση της Europeana, οι χρήστες της προέρχονται από ποικίλους χώρους, μπορεί να είναι ακαδημαϊκοί και ερευνητές,

επαγγελματίες, όπως οι εκπαιδευτικοί, μαθητές και τέλος η ψηφιακή βιβλιοθήκη απευθύνεται και στο ευρύτερο κοινό (Meghini et al., 2019).

2.2 Η Ιστοεξερεύνηση (WebQuest)

Οι ιστοεξερευνήσεις αποτελούν δραστηριότητες που βασίζονται σε ένα αυτόνομο σύνολο διαδικτυακών πηγών με προκαθορισμένη μορφή. Σχεδιάζονται με πυρήνα μία αυθεντική δραστηριότητα που απαιτεί την εξερεύνηση διαδικτυακών πηγών προσαρμοσμένων στη δραστηριότητα και στο περιεχόμενό της. Περιέχουν δραστηριότητες που ενισχύουν την κριτική σκέψη, τη σύνθεση, την ανάλυση της πληροφορίας, καθώς και την αυθεντική αποτίμηση. Ωθούν τους μαθητές να λύσουν προβλήματα, να αναστοχαστούν πάνω σε διάφορα θέματα και να αναζητήσουν σχετικές πληροφορίες. Οι μαθητές δεν χάνονται στην άσκοπη περιήγηση στο διαδίκτυο προκειμένου να αντλήσουν τις πληροφορίες που ψάχνουν. Αντιθέτως, λαμβάνουν σαφείς οδηγίες, δομημένη καθοδήγηση και σχετικό περιεκτικό υλικό που σχεδιάζεται για να υποστηρίξει το συγκεκριμένο μαθησιακό σκοπό. Συνεπώς, οι ιστοεξερευνήσεις μεγιστοποιούν το διδακτικό χρόνο καθιστώντας το μαθητή ελεύθερο να εστιάσει στην ολοκλήρωση μίας εργασίας χρησιμοποιώντας δεξιότητες αναλυτικής σκέψης (Mangelson & Castek, 2008).

Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα παραπάνω σχεδιάστηκε από την εκπαιδευτικό της τάξης ένα project ιστοεξερεύνησης ανταποκρινόμενο στις ανάγκες των μαθητών για τους οποίους προοριζόταν (Kakali, 2021b). Κατά τον σχεδιασμό, η εκπαιδευτικός φρόντισε να συνδέσει το project με τον 4^ο από τους 17 παγκόσμιους στόχους για την βιώσιμη ανάπτυξη ενισχύοντας την ταυτότητα του παγκόσμιου πολίτη και την αναγνωρισιμότητα της πολιτιστικής ποικιλομορφίας μέσα από την αξιοποίηση της ψηφιακής βιβλιοθήκης της Europeana (United Nations, n.d.).

2.3 Οι Δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα

Η ενσωμάτωση των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα στα σχολεία απαιτεί ενδεδειγμένο σχεδιασμό (Erdem, 2019). Οι εκπαιδευτικοί με το έργο τους αποτελούν μέρος του σχεδιασμού αυτού. Γι αυτό και διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στο να βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν τις λεγόμενες δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα μέσα από την εφαρμογή μεθόδων που ενισχύουν τις ικανότητες των μαθητών (Alismail & McGuire, 2015). Είναι αναγκαίο να χρησιμοποιούν καινοτόμες στρατηγικές και μοντέρνες τεχνολογίες μάθησης για να ενσωματώσουν την απόκτηση των γνωστικών και κοινωνικών δεξιοτήτων με την κατάκτηση της γνώσης και ενισχύσουν τη μαθητική συμμετοχή (Alismail & McGuire, 2015).

Μία εκπαιδευτική προσέγγιση που προάγει τόσο την κατάκτηση γνώσεων, όσο και την απόκτηση δεξιοτήτων 21^{ου} αι. που εκθέτει τους μαθητές στην πραγματική ζωή είναι η μάθηση μέσω επίλυσης προβλήματος (problem-based learning) (Alismail & McGuire, 2015). Στην προσέγγιση αυτή οι μαθητές συζητούν, προβληματίζονται και

αναλύουν θέματα που σχετίζονται με τον πραγματικό κόσμο. Επιπρόσθετα, καλούνται να διερευνήσουν προβλήματα, παρέχουν επεξηγήσεις, παράγουν ιδέες, αναλύουν στοιχεία και κάνουν κρίσεις, προκειμένου να οδηγηθούν στην κατάλληλη λύση. Οι μαθητές που εμπλέκονται σε δραστηριότητες της συγκεκριμένης εκπαιδευτικής προσέγγισης παρουσιάζουν αυξημένη συμμετοχή μέσα στην τάξη και καλλιεργούν την κριτική τους σκέψη μέσα από συλλογισμούς ανώτερης σκέψης προκειμένου να οδηγηθούν στην επίλυση προβλημάτων. Οι μαθητές μαθαίνουν εξασκώντας την κριτική τους σκέψη, υπερνικούν συλλογιστικά εμπόδια και κατακτούν τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα (Alismail & McGuire, 2015).

Κεντρικό ρόλο στις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα έχει και η συνεργατική μάθηση. Αυτή η στρατηγική προβλέπει τον διαχωρισμό των μαθητών σε διάφορες ομάδες με διαφορετικές ικανότητες και ενδιαφέροντα. Η συνεργασία καθιστά τους μαθητές περισσότερο δημιουργικούς, καθώς συνενώνονται όλα τα δυνατά σημεία και ταλέντα των μελών μίας ομάδας με στόχο να εκπληρώσουν τον προσδοκώμενο σκοπό. Συνακόλουθα, η συνεργασία ενισχύει την κινητοποίηση των μαθητών. Η συνεργατικότητα καλλιεργείται μέσα από project, επίλυση προβλημάτων και δραστηριότητες που βασίζονται στη διερευνητική μάθηση (Alismail & McGuire, 2015).

Η τεχνολογία αποτελεί τον ακρογωνιαίο λίθο των δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα. Υποστηρίζει την επίλυση προβλημάτων, την κριτική σκέψη, τη συνεργατική μάθηση και κινητοποιεί επίσης περαιτέρω τους μαθητές. Αντιπροσωπευτικά εργαλεία αποτελούν τα ακόλουθα: WebQuests, Wikis, Google sites, Digital Storytelling, Blogs, e-Portfolios. Επίσης, τα πολυμεσικά εργαλεία προάγουν τη βαθύτερη κατανόηση και καλλιεργούν δεξιότητες ανώτερης σκέψης που οδηγούν στην επιτυχή διεκπεραίωση των δραστηριοτήτων. Η τεχνολογία δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να προσεγγίσουν την πληροφορία και τη γνώση αυτόνομα. Επιπρόσθετα, διευκολύνει τη συνεργασία, το διαμοιρασμό της πληροφορίας, την οργάνωση των ιδεών και την παράθεση απόψεων μέσα από την προετοιμασία ενός project ή με τη διεξαγωγή διαδικτυακής έρευνας. Επομένως, η τεχνολογία είναι δυνατό να προετοιμάσει τους μαθητές στο να μάθουν πώς να μαθαίνουν για να συλλέξουν πληροφορίες από ποικίλες διαδικτυακές πηγές (Alismail & McGuire, 2015).

3. Το Σενάριο και η Εφαρμογή του

3.1 Στοιχεία Εφαρμογής

Το παρόν διδακτικό σενάριο δημιουργήθηκε και τέθηκε σε εφαρμογή τη σχολική χρονιά 2020-2021 σε 62 μαθητές της Β΄ Τάξης Γυμνασίου που εδρεύει σε ημιαστική βιομηχανική περιοχή (Γυμνάσιο Σχηματαρίου Βοιωτίας). Οι μαθητές αυτοί αντιπροσωπεύουν τρεις τάξεις μεικτών ικανοτήτων με διαπολιτισμική σύνθεση. Το

σενάριο υλοποιήθηκε εξ αποστάσεως μέσω σύγχρονης και ασύγχρονης διδασκαλίας κατά το μήνα Μάρτιο και είχε διάρκεια 8 περίπου διδακτικών ωρών.

Πρόκειται για ένα διαθεματικό σενάριο που συνδυάζει τη διδασκαλία της πληροφορικής με την αγγλική γλώσσα. Γι αυτό το λόγο οι μαθητές θα πρέπει να είναι ανεξάρτητοι χρήστες της ξένης γλώσσας με κατάταξη στο επίπεδο Threshold B1 σύμφωνα με το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς (CEFR) για τις γλώσσες, όπως αυτό ορίζεται από το Συμβούλιο της Ευρώπης (Council of Europe, 2001). Συγχρόνως, οι μαθητές είναι αναγκαίο να έχουν πρότερη επαφή με τις Τ.Π.Ε. και εμπειρία στη χρήση των εργαλείων Web 2.0 προκειμένου να ανταποκριθούν επιτυχώς στο παρόν project.

Πριν την έναρξη του σεναρίου οι μαθητές χρειάζονται 1-2 ώρες εκπαίδευσης πάνω στην ψηφιακή βιβλιοθήκη της Europeana ώστε να εξοικειωθούν με τον τρόπο αναζήτησης στις Συλλογές της Europeana καθώς και με τις άδειες χρήσης Creative Commons που σχετίζονται με τα πνευματικά δικαιώματα του υλικού που διατίθεται σε ψηφιακή μορφή.

Το σενάριο διαρκεί κατά προσέγγιση 7-8 ώρες και οι δραστηριότητές του εμπίπτουν σε τρεις κατηγορίες:

- Μέρος 1 – Πριν την Ιστοεξερεύνηση (1 ώρα)
- Μέρος 2 – Κατά τη διάρκεια της Ιστοεξερεύνησης (3-4 ώρες)
- Μέρος 3 – Μετά την Ιστοεξερεύνηση (2 ώρες)
- Επέκταση Σεναρίου (1 ώρα)

3.2 Σκοπός & στόχοι του Σεναρίου

Σκοπός του σεναρίου είναι να εξοικειώσει τους μαθητές με την ψηφιακή βιβλιοθήκη της Europeana και να τους βοηθήσει να αναπτύξουν διερευνητικές δεξιότητες μέσα από ένα αυθεντικό project ιστοεξερεύνησης (WebQuest). Στα πλαίσια του project οι μαθητές αξιοποιούν διαδικτυακές πηγές προκειμένου να δημιουργήσουν Οδηγούς Συναισθηματικής Επιβίωσης για ανθρώπους που μεταναστεύουν σε κάποια ευρωπαϊκή χώρα. Στο τέλος του project οι μαθητές αναμένεται:

- Να έχουν ασκηθεί στις δεξιότητες του 21ου αιώνα: i. δημιουργικότητα, ii. κριτική σκέψη, iii. δεξιότητες συνεργασίας και iv. ψηφιακό εγγραμματισμό.
- Να έχουν συμμετάσχει σε δραστηριότητες που οξύνουν τον οπτικό γραμματισμό τους.
- Να γνωρίσουν τις δυσκολίες που συναντούν οι μετανάστες μέσα από την επαφή τους με τις Ιστορίες Μετανάστευσης της Europeana.
- Να διευρύνουν τις γνώσεις τους αναφορικά με τις Ευρωπαϊκές χώρες και σε σχέση με τον πολιτισμό, την ιστορία, τη γεωγραφία, τα ήθη και τα έθιμα των χωρών αυτών.

- Να συμπεριφερθούν με ενσυναίσθηση, καθώς παρέχουν βοήθεια σε ανθρώπους που τη χρειάζονται λόγω μετανάστευσης.
- Να δραστηριοποιηθούν ασκώντας ενεργά την ιδιότητα του πολίτη.

3.3 Η Εφαρμογή του Σεναρίου

Το πρώτο μέρος του σεναρίου (1 ώρα) τέθηκε σε εφαρμογή μέσω σύγχρονης εξ αποστάσεως διδασκαλίας. Οι μαθητές μνήθηκαν μέσα από τη σελίδα [Welcome WebQuest Page](#) στο project ιστοεξερεύνησης με τίτλο *Home Sweet Home: A Journey of Empathy* (Kakali, 2021b). Με αφορμή την έκφραση Home Sweet Home συζήτησαν με συντομία τι αντιπροσωπεύει η έννοια σπίτι γι αυτούς, αν η πατρίδα μπορεί να αποτελέσει το σπίτι κάποιου, για την ενσυναίσθηση και τον ρόλο της απέναντι στους ανθρώπους που μεταναστεύουν. Αργότερα, οι μαθητές επισκέφτηκαν τη σελίδα [Introduction WebQuest Page](#) και έμαθαν ότι πρόκειται να γίνουν εκδότες Οδηγών Συναισθηματικής Επιβίωσης προκειμένου να βοηθήσουν ανθρώπους που μεταναστεύουν.

Στη συνέχεια, πραγματοποιήθηκε ο διαχωρισμός σε ομάδες. Οι μαθητές διάβασαν στη σελίδα [Tasks WebQuest Page](#) τις πέντε ιστορίες μετανάστευσης της Europeana: i. [Από την Αυστραλία στην Ιταλία](#), ii. [Από τη Βουλγαρία στο Ηνωμένο Βασίλειο](#), iii. [Από το Μπαχρέιν στην Ιρλανδία](#) iv. [Από την Ινδία στο Βέλγιο](#) και v. [Από τη Συρία στην Ολλανδία](#), συλλογίστηκαν τις δυσκολίες της μετανάστευσης και τις αποτύπωσαν σε έναν εννοιολογικό χάρτη μέσω [Popplet](#). Έπειτα, ψήφισαν μία από τις πέντε ιστορίες σε ένα [Google form](#) δείχνοντας την ενσυναίσθησή τους για το αντίστοιχο πρόσωπο. Σύμφωνα με τις ψήφους τους χωρίστηκαν σε ομάδες και κατένειμαν ρόλους ανάμεσα στα μέλη της κάθε ομάδας: i. Γραμματέας, ii. Ερευνητής ψηφιακού υλικού στη Europeana iii. Ειδικός Τ.Π.Ε. iv. Δημιουργός περιεχομένου και v. Εκδότης περιεχομένου.

Το δεύτερο μέρος του σεναρίου (3 – 4 ώρες) έλαβε χώρα ασύγχρονα. Η κάθε ομάδα αποφάσισε από μόνη της τον τρόπο και το μέσο της ασύγχρονης συνεργασίας ανάμεσα στα μέλη της. Οι μαθητές επισκέφτηκαν τη σελίδα [WebQuest Process Page](#) κι ακολούθησαν τα προτεινόμενα βήματα, προκειμένου να συνθέσουν τους Οδηγούς Συναισθηματικής Επιβίωσης για ανθρώπους που μεταναστεύουν. Χρησιμοποίησαν την εφαρμογή [Popplet](#) προκειμένου να κρατήσουν σημειώσεις με τη μορφή εννοιολογικού χάρτη. Επισκέφτηκαν πολυμεσικά κείμενα προερχόμενα από την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη της Europeana, καθώς και από άλλες πηγές, προκειμένου ύστερα από κριτική σκέψη να συλλέξουν τις πληροφορίες που χρειάζονται (κειμενικό, οπτικό & ηχητικό υλικό). Η εκπαιδευτικός έδρασε ως διευκολυντής της εκπαιδευτικής διαδικασίας παρέχοντας εξ αποστάσεως συμβουλές και επιβλέποντας τη ροή των εργασιών.

Μετά τη συλλογή του υλικού, οι ομάδες των μαθητών ξεκίνησαν τη συγγραφή των οδηγών χρησιμοποιώντας το [PPT](#) πρότυπο που ετοίμασε η εκπαιδευτικός. Οι μαθητές

έφτασαν στο τελικό προϊόν μέσα από τη διαδικαστική γραφή, ετοιμάζοντας ένα προσχέδιο του οδηγού και πραγματοποιώντας διαδοχικές αλλαγές μετά από διαπραγματεύσεις και αποτίμηση του περιεχομένου. Διάλεξαν το κατάλληλο οπτικό υλικό μέσα από τις Συλλογές στην Ψηφιακή Βιβλιοθήκη της Europeana προκειμένου να πλαισιώσουν τα κείμενά τους, δίνοντας ιδιαίτερη προσοχή στις άδειες χρήσης του ψηφιακού υλικού που διαμοιράστηκαν. Πριν βάλουν κίνηση και ήχο στις παρουσιάσεις τους, προχώρησαν σε γραμματικό και ορθογραφικό έλεγχο.

Το τρίτο μέρος του σεναρίου (2 ώρες) πραγματοποιήθηκε μέσω σύγχρονης εξ αποστάσεως διδασκαλίας στην πλατφόρμα Webex. Οι ομάδες των μαθητών παρουσίασαν τους Οδηγούς που δημιούργησαν στην ολομέλεια: : [Italy Handbook](#), [U.K. Handbook](#), [Ireland Handbook](#), [Belgium Handbook](#) και [Netherlands Handbook](#). Προσπάθησαν να κρατήσουν την παρουσίασή τους μέσα στα σαφή χρονικά όρια (5' ανά ομάδα) που οριοθετήθηκαν από την εκπαιδευτικό. Η κάθε ομάδα διαμοιράστηκε με την ολομέλεια τον Οδηγό της. Όλα τα μέλη ανέλαβαν ενεργητικό ρόλο κατά τη διάρκεια της παρουσίασης.

Μετά την ολοκλήρωση των παρουσιάσεων, τόσο η εκπαιδευτικός, όσο και οι μαθητές παρείχαν ανατροφοδότηση στην κάθε ομάδα. Οι μαθητές αξιολογήθηκαν σύμφωνα με τα τέσσερα προκαθορισμένα κριτήρια στη σελίδα [Evaluation WebQuest Page](#): i. τελικό προϊόν & εφαρμογή της κριτικής σκέψης, ii. δεξιότητες συγγραφής, δημιουργικότητας, πληροφορικής & επικοινωνίας, iii. συνεργασία, v. δεξιότητες παρουσίασης. Στο τέλος, κάθε μαθητής ψήφισε τον καλύτερο Οδηγό στο Web 2.0 εργαλείο [SurveyMonkey](#).

Στη συνέχεια, οι μαθητές συνεργάστηκαν ασύγχρονα για να δημιουργήσουν Βίντεο των Οδηγών, αφίσες και εξώφυλλα στο εργαλείο [Canva](#) επιλέγοντας το κατάλληλο πολυμεσικό υλικό από την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη της Europeana. Έπειτα, όλες οι ομάδες συνεργάστηκαν μαζί προκειμένου να δημιουργήσουν ένα εγχειρίδιο [booklet](#) που αποτελείται από όλους τους οδηγούς. Έπειτα, οι μαθητές φρόντισαν για τη διάχυση των Οδηγών τους. Ανέβασαν τα τελικά προϊόντα σε έναν [διαδραστικό χάρτη](#) που δημιουργήθηκε και με τη συνδρομή της εκπαιδευτικού στο [ThingLink](#). Η εκπαιδευτικός παρείχε εξ αποστάσεως υποστήριξη όπου και όταν της ζητήθηκε. Το σενάριο ολοκληρώθηκε με την επίσκεψη των μαθητών στη σελίδα [WebQuest Conclusion Page](#), όπου ύστερα από περισυλλογή άφησαν την ανατροφοδότησή τους σχετικά με το ταξίδι της Ιστοεξερεύνησης στο ειδικό έντυπο αυτοκριτικής που δημιούργησε η εκπαιδευτικός με το εργαλείο Web 2.0 [Jotform](#).

Τέλος, η επέκταση του σεναρίου (1 ώρα) προέβλεπε τη δράση των μαθητών ως ραδιοφωνικοί παραγωγοί, προκειμένου να διαφημίσουν τους Συναισθηματικούς Οδηγούς που είχαν δημιουργήσει μέσα στην κοινότητα του [European School Radio](#). Σύμφωνα με τον αρχικό σχεδιασμό, οι μαθητές έπρεπε να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο [Audacity](#) για να καταγράψουν τις ηχητικές παρουσιάσεις των οδηγών και να προγραμματίσουν την αναμετάδοσή τους στο Ευρωπαϊκό Σχολικό Ραδιόφωνο.

Όμως, η συγκεκριμένη δραστηριότητα δεν πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, καθώς οι μαθητές εξέφρασαν την επιθυμία τους να πραγματοποιήσουν τη συγκεκριμένη δράση διά ζώσης στο εργαστήριο μουσικής του σχολείου.

4. Αποτελέσματα

Για την αποτίμηση του σεναρίου τα στοιχεία αντλήθηκαν τόσο από το ημερολόγιο τάξης που κρατούσε η εκπαιδευτικός κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του σεναρίου, όσο κι από την ανατροφοδότηση που άφησαν οι μαθητές στο τέλος του σεναρίου συμπληρώνοντας την ειδική Φόρμα Αυτοκριτικής που αναπτύχθηκε από την εκπαιδευτικό μέσω του Web 2.0 εργαλείου JotForm. Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω αρχεία τεκμηριώνεται ότι το εύρος του ψηφιακού υλικού που φιλοξενείται στην ψηφιακή βιβλιοθήκη της Europeana εντυπωσίασε τη συντριπτική πλειοψηφία των μαθητών. Το γεγονός αυτό οδήγησε στην αύξηση της κινητοποίησής τους, καθώς στο σύνολό τους όλοι οι μαθητές παρέμειναν ενεργητικοί κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του σεναρίου και εξέφρασαν την επιθυμία τους να εμπλακούν και μελλοντικά σε περαιτέρω διαθεματικές δραστηριότητες που εμπλέκουν τις Τ.Π.Ε. στη διδασκαλία και άλλων γνωστικών αντικειμένων.

Το σενάριο βοήθησε τους μαθητές να καλλιεργήσουν τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα. Οι μαθητές απέκτησαν νέες μορφές εγγραμματος βελτιώνοντας τις ψηφιακές τους δεξιότητες μέσα από την αξιοποίηση της ψηφιακής βιβλιοθήκης της Europeana και άλλων έγκριτων ηλεκτρονικών πηγών προκειμένου να δημιουργήσουν τα τελικά προϊόντα. Επίσης, πλοηγήθηκαν μέσα από το δομημένο και ασφαλές περιβάλλον ιστοεξερεύνησης στην πλατφόρμα του Zunal, χρησιμοποίησαν πλήθος εργαλείων Web 2.0 (Popplet, Canva, GoogleForms, SurveyMonkey, JotForm), χρησιμοποίησαν ψηφιακό υλικό σεβόμενοι τα πνευματικά δικαιώματα και τις άδειες χρήσης Creative Commons και ολοκλήρωσαν την αποστολή τους μέσω Ιστοεξερεύνησης.

Αναφορικά με την παράμετρο της συνεργασίας οι μαθητές στο σύνολό τους με ελάχιστες εξαιρέσεις ήταν πρόθυμοι να συνεργαστούν στις ομάδες τους και βρήκαν τρόπο να το κάνουν αποτελεσματικά χρησιμοποιώντας συνεργατικά εργαλεία παρά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση λόγω των αναγκαίων περιοριστικών μέτρων κατά τη διάρκεια της πανδημίας του Covid-19. Οι μαθητές ακολούθησαν τις οδηγίες που τους δόθηκαν και κατένειμαν ρόλους μέσα στην κάθε ομάδα αναλαμβάνοντας καθήκοντα ανάλογα με τις δεξιότητες και το μαθησιακό στυλ του καθενός. Συνακόλουθα, ακόμη και οι πιο αδύναμοι μαθητές ένιωσαν χρήσιμοι συνεισφέροντας στην ομάδα με τον τρόπο που αυτοί μπορούσαν. Αξιοσημείωτο είναι, ότι αρκετοί μαθητές – αντιπρόσωποι ομάδων πήραν την πρωτοβουλία να επικοινωνήσουν μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με την εκπαιδευτικό ζητώντας διευκρινίσεις και κοινοποιώντας την πρόοδο των εργασιών τους.

Ακόμη, οι μαθητές ανέπτυξαν τη δημιουργικότητά τους και όξυναν τον οπτικό γραμματισμό τους, καθώς δημιούργησαν Εγχειρίδια Συναισθηματικής Επιβίωσης, βίντεο, πόστερ κι έναν διαδραστικό χάρτη για να εκθέσουν τα τελικά προϊόντα. Συγχρόνως, κατά τη διάρκεια της ιστοεξερεύνησης οι μαθητές ανέπτυξαν την κριτική τους ικανότητα, καθώς μέσω της διερευνητικής μάθησης αναγκάστηκαν να αποτιμήσουν τη συνάφεια και την αξιοπιστία κειμενικού και οπτικού υλικού και να λάβουν αποφάσεις για τη σύνθεση, το περιεχόμενο και την παρουσίαση των εγχειριδίων.

Επιπρόσθετα, το σενάριο που ήταν εμπνευσμένο από τις ιστορίες μετανάστευσης της Europeana μύησε τους μαθητές στην ενσυναίσθηση και στην ενεργό πολιτειότητα. Οι περισσότεροι από τους μαθητές ταυτίστηκαν με τους ανθρώπους από τις Ιστορίες Μετανάστευσης της Europeana, καθώς αυτές αντιπροσωπεύουν τις δικές τους οικογενειακές ιστορίες ξυπνώντας αντίστοιχες μνήμες. Συνακόλουθα, τα τελικά προϊόντα – Οδηγοί Συναισθηματικής Επιβίωσης απευθύνονται σε όλους όσοι βρίσκονται σε παρόμοια κατάσταση, στους ίδιους, στις οικογένειές τους και στους συγγενείς τους και αποτελούν παράθυρο ανοιχτό στο διαπολιτισμικό διάλογο. Οι μαθητές έκαναν το πρώτο βήμα απέναντι στην πολιτισμική επίγνωση, έγιναν φορείς αλλαγής και ταυτόχρονα ανέπτυξαν την ενσυναίσθησή τους μαθαίνοντας να νοιάζονται και αποδέχονται τη διαφορετικότητα.

Σχετικά με τη διάχυση της εφαρμογής, η εκπαιδευτικός με το παρόν διδακτικό σενάριο (Kakali, 2021a) συμμετείχε και βραβεύτηκε στον ευρωπαϊκό Εκπαιδευτικό Διαγωνισμό της Europeana 2021 (Gentile, 2021). Το σενάριο πρόκειται να μεταφραστεί τον Σεπτέμβριο του 2021 σε 8 γλώσσες και να δημοσιευτεί σε εγχειρίδιο που θα διανεμηθεί στα Υπουργεία Παιδείας και σε εκπαιδευτικούς χωρών της Ευρώπης. Συγχρόνως, έλαβε μέρος και προβάλλεται στο έργο 2021 STEM Discovery Campaign, το οποίο φέτος εστιάζει στην πολιτειότητα.

5. Συμπεράσματα

Συνοψίζοντας όλα τα παραπάνω, η εφαρμογή του σεναρίου μπορεί να χαρακτηριστεί αποτελεσματική, καθώς αποτέλεσε ουσιαστική και γόνιμη εμπειρία τόσο για την εκπαιδευτικό όσο και για τους μαθητές. Αναμφισβήτητα, οι ανάγκες των συγκεκριμένων μαθητών ικανοποιήθηκαν. Το σενάριο αποτελεί πρόκληση για τους εκπαιδευτικούς ανά τον κόσμο να αξιοποιήσουν το ψηφιακό υλικό της Europeana προκειμένου να δημιουργήσουν διαθεματικά σχέδια μαθήματος και να καλλιεργήσουν στο μαθητικό δυναμικό τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα ανταποκρινόμενοι στις επιταγές της σύγχρονης κοινωνίας της Πληροφορίας. Μπορεί να είναι χρονοβόρα η σχεδίαση ανάλογων σεναρίων. Ωστόσο, η συστηματική ενσωμάτωση αυθεντικών αντικειμένων στο πρόγραμμα σπουδών πρόκειται να κινητοποιήσει τους μαθητές και να τους προετοιμάσει να γίνουν ενεργοί πολίτες ως ενήλικες αργότερα. Και αυτή η ενσωμάτωση μπορεί να πραγματοποιηθεί απλά μέσα

από ένα εκπαιδευτικό σύστημα που ενθαρρύνει την ενεργητική μάθηση και τη μαθησιακή συνεργασία (Perdue, 2020).

Αναφορές

- Alismail, H.A., & McGuire, P. (2015). 21st century standards and curriculum: Current research and practice. *Journal of Education and Practice*, 6(6), 150-154.
- Antonic, S., Mitrović, J., & Sofronijevic, A. (2013). Fostering Open Access Usage by Creation of the Library Aggregator for Europeana: Project Europeana Libraries. *INFORUM 2011: 17th Conference on Professional Information Resources*, Prague, 1-11.
- Council of Europe. (2001). *Common European framework for languages: Learning, teaching, assessment*. Cambridge: CUP.
- Erdem, C. (2019). Introduction to 21st century skills and education. In C. Erdem, H. Bağcı & M. Koçyiğit (Eds), *21st century skills and education* (pp. 1-14). Cambridge Scholars Publishing.
- [Europeana Digital Library]. (n.d.). *Europeana*. Ανάκτηση από το <https://www.europeana.eu/en>.
- Gentile, M. (2021). *Discover the Winners of Europeana Education Competition 2021*. Ανάκτηση από το <https://teachwittheuropeana.eun.org/updates/europeana-education-competition-2021-winners/>.
- Giannakoulopoulos, A., Pergantis, M., Poulimenou, S.M., & Deliyannis, I (2021). Good practices for web-based cultural heritage information management for Europeana. *Information 2021*, 12(179), 1-12.
- Kakali, A. (2021a). *Home Sweet Home: a Journey of Empathy (LS-GR-546)*. Ανάκτηση από το <https://teachwittheuropeana.eun.org/learning-scenarios/ls-language/english-ls/home-sweet-home-a-journey-of-empathy-ls-gr-546/>.
- Kakali, A. (2021b). *WebQuest: Home Sweet Home: A Journey of Empathy*. Ανάκτηση από το <http://zunal.com/webquest.php?w=757282>.
- Mangelson, J., & Castek, J. (2008). Thinking outside the book: Engaging students with WebQuests. *Book Links*, 46-47.
- Meghini, C., Bartalesi, V., Metilli, D., & Benedetti, F. (2019). Introducing narratives in Europeana: A case study. *International Journal of Applied Mathematics and Computer Science*, 29(1), 7-16.
- Perdue, M. (2020). Practicing 21st Century Skills in the Classroom. *6th International Conference on Higher Education Advances*, Valencia, 85-94.

- Plank, M., Ogunyemi, A., Réndina, M., Vanbuel, M., & Blok, J. (2020). Improving the user experience with audiovisual content: The project Europeana media. *Bibliothek Forschung und Praxis*, 44(3), 445-453.
- Saavedra, A., & Opfer, V.D. (2012). Learning 21st-century skills requires 21st-century teaching. *The Phi Delta Kappan*, 94, 8-13.
- United Nations. (n.d). *The 17 Goals*. Ανάκτηση από το <https://sdgs.un.org/goals>.

Abstract

The current article reports on a learning scenario that initiates students in a collaborative project through a Webquest and the processing of multimodal texts. Europeana digital library, as well as a wide range of Web 2.0 tools are exploited for the needs of the interdisciplinary project. Europeana's Migration Stories stand as a starting point. Students become editors of Emotional Survival Guides for people who have moved or are about to move to a new country. They come up with the final products exploiting digital Europeana resources. The learning scenario was implemented during 2020 – 2021 school year to 3 EFL classes of 62 2nd Grade junior high school students aiming at promoting 21st century skills: critical thinking, collaboration, creativity and digital literacy.

Keywords: Europeana, WebQuest, 21st Century Skills, digital literacy, learning scenario.