

«Το θέατρο σκιών και ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία: Από την παράδοση στη νέα εποχή της πληροφορικής»

Χασάν Ιδρίς

Εκπαιδευτικός Μειονοτικού Προγράμματος ΠΕ73, Μειονοτικό Δημοτικό Σχολείο Καλλυντηρίου Ροδόπης

hasid11@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία διαπραγματεύεται να δώσει μια πρωτότυπη οπτική χρήσης ενός παραδοσιακού θεάματος στο πλαίσιο της διδακτικής πράξης με ένταξη των ΤΠΕ σε όλα τα στάδια της εκπαιδευτικής προσέγγισης.

Κατά την προετοιμασία θα χρησιμοποιηθεί το διαδίκτυο για συλλογή των απαραίτητων πληροφοριών για να φτιάξουν τις φιγούρες αλλά και όλα όσα χρειάζονται για μια παρουσίαση θεάτρου σκιών. Οι ομάδες με καταμερισμό εργασιών αναλαμβάνουν από ένα μέρος της προετοιμασίας, μία ομάδα ετοιμάζει τις φιγούρες, μία ομάδα το μπερντέ, μία ομάδα το φωτισμό, μία άλλη την επιλογή έργου...κλπ.

Ειδικά στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση η χρήση του εργαλείου STORMBOARD βοηθά τις ομάδες να μετατρέψουν τις συναντήσεις τους αποδοτικές με συμμετοχή ενεργά όλων των μελών, ανεξάρτητα από το πού βρίσκονται οι μαθητές, με κοινόχρηστες κολλώδεις σημειώσεις και πίνακες σε έναν καινοτόμο ψηφιακό χώρο εργασίας.

Εξοικονομήστε χρόνο ρυθμίζοντας τη συνάντησή σας εκ των προτέρων και στη συνέχεια καταγράψτε, οργανώστε και συζητήστε ιδέες σε πραγματικό χρόνο. Στη συνέχεια, εκχωρήστε εργασίες για καλύτερα αποτελέσματα και παρακολουθήστε την πρόοδο σε έναν χώρο συσκέψεων στις οποίες μπορείτε να επιστρέψετε ξανά και ξανά.

Επειδή ο σκοπός των μαθητών εξαρχής είναι να παρουσιάσουν την συνολική δράση τους στο περιβάλλον του eTwinning η δράση θα καταγράφεται από την αρχή ως το τέλος. Μέσω της πλατφόρμας eTwinning του περιλαμβάνει προσχεδιασμένες εκπαιδευτικές δράσεις, με περιεχόμενο που δημιουργούν οι ίδιοι οι χρήστες χρησιμοποιώντας σύγχρονα διαδικτυακά εργαλεία (Web 2.0) η προσπάθεια αυτή των μαθητών θα παρουσιαστεί με σύγχρονες και ασύγχρονες μεθόδους ΤΠΕ σε μαθητές άλλων σχολείων διαχύοντας την παραδοσιακή τέχνη του θεάτρου σκιών σε μαθητές από άλλους πολιτισμούς.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Υπηρεσία ιστοεξερεύνησης WebQuest, πλατφόρμα eTwinning, θέατρο σκιών

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα εργασία έχει ως αντικείμενο την παρουσίαση από τη μια το θέατρο σκιών ως εργαλείο της διδακτικής πράξης και από την άλλη την παρουσίαση της εργασίας που με τη καθολική συμμετοχή των μαθητών του τμήματος δημιουργήθηκε πρώτα δια ζώσης στους μαθητές της σχολικής μονάδας, στα πλαίσια ενός project, δεύτερον το οπτικοακουστικό υλικό της προετοιμασίας αλλά και της προβολής θα αναρτηθεί στη πλατφόρμα του eTwinning. Η ιδέα του διαμοιρασμού του υλικού των δραστηριοτήτων κατά την προετοιμασία αλλά και τη προβολή του έργου προέκυψε από τη διαπίστωση ότι το θέατρο σκιών ως μέσω στη διδακτική πράξη αλλά και ένα μέσω δραματοποίησης είναι δυνατόν να αποτελέσει πόλο έλξης για ένα συμμετοχικό και ομαδοσυνεργατική δραστηριότητα δύνοντας από τη μια στους μαθητές κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας, τα ερεθίσματα, την ευκαιρία για περιήγηση στο διαδίκτυο με στόχο να συλλέξουν πληροφορίες σχετικά με το ζήτημα του θεάτρου σκιών, λαμβάνοντας μέρος εντός ενός πλάνου μαθήματος με ενεργητική συμμετοχή όλων των μαθητών ομαδικά που θα βοηθά τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν το θέατρο σκιών και γενικότερα ζητήματα που αφορούν στον πολιτισμό και την τέχνη. Η ομαδική διερεύνηση σε

συγκεκριμένους διαδικτυακούς τόπους με τη συμμετοχή και την ελεύθερη αλλά και με ομαδικό πνεύμα ανάπτυξης ομαδικών διαδραστικών λειτουργιών θα επιχειρηθεί ο διαμοιράσμος με δημιουργικό τρόπο του υλικού από τις δραστηριότητες σε κάθε ομάδα αλλά και σε κάθε σχολείο με χρήση της πλατφόρμας eTwinning.

Ωστόσο, το ολοκληρωμένο project που θα περιλαμβάνει δραστηριότητες από την κατασκευή των σκηνικών μέχρι τη συγγραφή των κειμένων αλλά στη συνέχεια με τη συμμετοχή των μαθητών στην προβολή και την αξιολόγηση δεν αποτελεί μόνο ένα ενισχυτικό εκπαιδευτικό εργαλείο, αλλά και ένα κίνητρο συναισθηματικής εμπλοκής και ομαδικής εμπειρίας μέσα από τις προσχεδιασμένες βιωματικές δράσεις και δραστηριότητες που προσφέρει. Συνθέτει, επίσης, ένα πεδίο δημιουργικής σκέψης και έκφρασης, ανοιχτού διαλόγου και επαναπροσέγγισης του παρελθόντος μέσα από τις ποικίλες ερμηνείες που αναδεικνύονται από τα τεκμήρια της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Στις ενότητες που ακολουθούν περιγράφεται η αναγκαιότητα του σχεδιασμού διδακτικών σεναρίων με ένταξη του θεάτρου σκιών στη διδακτική πράξη και η διάχυση του παραγόμενου εκπαιδευτικού υλικού με χρήση της πλατφόρμας eTwinning και συμμετοχή σε ένα ομαδοσυνεργατικό περιβάλλον που συμμετέχουν μαθητές από όλες γωνίες της Ευρώπης. Περιγράφεται το κοινό στο οποίο απευθύνεται, αναφέρεται στα προσδοκώμενα αποτελέσματα, αλλά και στα οφέλη που αποκομίζει η κάθε ομάδα από τη χρήση της πλατφόρμας. Παράλληλα, γίνεται περιγραφή των σταδίων λειτουργίας της πλατφόρμας.

Η ΜΕΘΟΔΟΣ PROJECT

Βασικό χαρακτηριστικό της μεθόδου project όπως διατείνονται οι Bordallo και Ginestet (1993), είναι η επίτευξη ποικίλων στόχων τόσο στο γνωστικό τομέα (ειδικές γνώσεις) όσο και στον κοινωνικό τομέα (κοινωνικές δεξιότητες: στάσεις, συμπεριφορές για παράδειγμα συνεργασία, υπευθυνότητα, αυτοπεποίθηση, σεβασμός, αυτονομία, κοινωνικότητα), μέσω των σύγχρονων διδακτικών αρχών της μεθόδου.

Ένας από τους πιο αναγνωρίσιμους ορισμούς για τον όρο project είναι αυτός του Frey (1986, στο Μάγος, 2007: 25), σύμφωνα με τον οποίο το project είναι ένας τρόπος ομαδικής διδασκαλίας, το περιεχόμενο της οποίας σχεδιάζεται, διαμορφώνεται και υλοποιείται με τη συνεργασία όλων των συμμετεχόντων. Πιο συγκεκριμένα, στην εκπαιδευτική διαδικασία, το project (ή «σχέδιο εργασίας» ή «σχέδιο δράσης» όπως είναι επίσης διαδεδομένο) είναι η μελέτη ενός θέματος, αφετηρία για τη διερεύνηση του οποίου αποτελούν ερωτήματα ή προβληματισμοί των μαθητών, το οποίο προσεγγίζεται και εξετάζεται διαθεματικά με ομαδοσυνεργατικές και βιωματικές μεθόδους. Στα πλαίσια αυτά, γίνεται φανερό ένα σημαντικό πλεονέκτημα της μεθόδου project έναντι των παραδοσιακών μεθόδων διδασκαλίας, δηλαδή η καθοριστική συμμετοχή των μαθητών στη οργάνωση της μαθησιακής διαδικασίας.

Πράγματι, ένα project έχει ως αφετηρία κατά κύριο λόγο την πρωτοβουλία των μαθητών να ερευνήσουν ένα θέμα που τους απασχολεί ή τους ενδιαφέρει και σύμφωνα με αυτές τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα τους σχεδιάζεται και υλοποιείται η μαθησιακή πορεία. Ακόμα και στην περίπτωση που ο εκπαιδευτικός προτείνει ένα θέμα να εξεταστεί με αυτή τη μέθοδο δε θα είχε αποτέλεσμα αν δεν υπήρχε η διάθεση όλων των εμπλεκόμενων μελών να το διερευνήσουν. Η μαθητοκεντρική βάση της μεθόδου ενθαρρύνει την ανάπτυξη των εσωτερικών κινήτρων των μαθητών και προσφέρει ευκαιρίες για ανάπτυξη εξειδικευμένων γνώσεων, ικανοτήτων και δεξιοτήτων που στα πλαίσια των στενών ορίων του Αναλυτικού Προγράμματος δε θα ήταν εφικτό.

Η τυπολογία των project παρουσιάζει μεγάλη ποικιλία ανάλογα με τα εκάστοτε κριτήρια ταξινόμησης. Έτσι, κατά τον Kilpatrick (1921), ανάλογα με το σκοπό, υπάρχουν project που στοχεύουν στην υλοποίηση μίας κατασκευής, την επίλυση ενός προβλήματος, την απόλαυση ή οικειοποίηση μίας εμπειρίας και τέλος, την κατάκτηση γνώσεων ή δεξιοτήτων (Γρόλλιος, 2005). Με κριτήριο τον αριθμό συμμετεχόντων, ένα project μπορεί να είναι ατομικό ή ομαδικό, ενώ με κριτήριο τη χρονική διάρκεια μπορεί να είναι μικρό, μεσαίο ή μεγάλο. Στο επίπεδο της εκπαίδευσης χρονικά μικρό θεωρείται το project που έχει διάρκεια λίγες διδακτικές ώρες, μεσαίο αυτό που διαρκεί κάποιες εβδομάδες και μεγάλο αυτό που εξελίσσεται σε μερικούς μήνες ή και ολόκληρη τη σχολική χρονιά.

Η ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΥΠΗΡΕΣΙΑΣ ΙΣΤΟΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗΣ (WEBQUEST)

Η χρήση της πλατφόρμας ιστοεξερευνήσεων (webquest) σε μια εκπαιδευτική δραστηριότητα παρέχει στον εκπαιδευτικό να δώσει στους μαθητές του τις περισσότερες ή ακόμη και όλες τις πληροφορίες που απαιτούνται για την επίλυση ενός προβλήματος ή για τη σύνθεση μιας γνωστικής ενότητας, προέρχονται από το διαδίκτυο (Bernie Dodge, 2001). Κατά την Βοσνιάδου, οι ιστοεξερευνήσεις αποτελούν σενάρια κατευθυνόμενης διερεύνησης και μπορούν να εξομοιωθούν με τη διαδικασία δημιουργίας οποιουδήποτε μαθήματος (Βοσνιάδου, 2001)

Η χρήση της ιστοεξερεύνησης, με τον μαθητή να κινείται στα μονοπάτια μιας μαθησιακού ταξιδιού προσπαθώντας να περατώσει όλα τα βήματα κατά γράμμα με σκοπό την απόκτηση συγκεκριμένων γνωστικού περιεχομένου από τη μια κρατά των μαθητή από τους κινδύνους που ελλοχεύουν στο διαδίκτυο και από την άλλη τον οδηγούν στο στόχο αφού το σενάριο μαθήματος κατευθύνει τους μαθητές σε συγκεκριμένα περιβάλλοντα άντλησης γνώσεων και τους κινητοποιεί να διερευνήσουν ανοιχτά ερωτήματα, να επεκτείνουν την προσωπική τους εμπειρία, και να συμμετέχουν σε ομαδικές εργασίες. Παράλληλα, προσφέρεται η δυνατότητα για χρησιμοποίηση της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου, που βοηθά τους μαθητές στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, οι οποίες είναι απαραίτητες για την επίτευξη στόχων εντός αλλά και εκτός των τειχών του σχολείου (March, 2004, 42).

Το μοντέλο αυτό εστιάζει στη δημιουργικότητα, την αυτονομία και την κοινωνικά δικτυωμένη μάθηση και δίνει βαρύτητα στην παραγωγή της γνώσης από τους ίδιους τους μαθητές. Στην προκειμένη περίπτωση το Ιστοεξερεύνησης (WebQuest) ως μια βάση και μέθοδος δημιουργίας σεναρίου διδασκαλίας (project) μπορεί να φανεί χρήσιμο σε μια ομαδοσυνεργατική δομή ενός μαθήματος και με ένταξη του θεάτρου σκιών ως ενός εργαλείου στη μαθησιακή διαδικασία.

Σε μια δραστηριότητα ιστοεξερεύνησης καλούνται οι μαθητές, χρησιμοποιώντας καθορισμένες ιστοσελίδες, βιβλία και οπτικοακουστικό υλικό, να συγκεντρώσουν πληροφορίες, να επιλέξουν τις καταλληλότερες, να «εκτελέσουν αποστολές» και να εξερευνήσουν τους σχετικούς παράγοντες και ψηφιακές πηγές με το γνωστικό αντικείμενο που διαπραγματεύεται το σενάριο κάθε φορά. Όπως θα το εξηγήσουμε και παρακάτω ένα μακρόπνοο σενάριο μαθήματος που θα εντάξει και το θέατρο σκιών σαν εργαλείο διδασκαλίας αλλά και βιωματικής μάθησης με χρήση της διαδικτυακής υπηρεσίας ιστοεξερεύνησης WebQuest που προάγει πάρα πολλές θετικές μαθησιακές διαδικασίες όπως ομαδικότητα, διερεύνηση, διαλογική συζήτηση, της κριτική-στοχαστική σκέψη, τη δυνατότητα επίλυση προβλημάτων, τη συνεργατικότητα, την αλληλεγγύη, το ομαδικό πνεύμα.

ΤΟ ΘΕΑΤΡΟ ΣΚΙΩΝ ΩΣ ΜΕΣΩ ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Το θέατρο σκιών ως μία μορφή τέχνης, όπως θα φανεί και στη συνέχεια, από τη μια προάγει την πολιτιστική μας κληρονομιά, κάτι που αποτελεί ζητούμενο στη σημερινή πολυπολιτισμική πραγματικότητα, κι από την άλλη μέσα από πληθώρα οπτικοακουστικών ερεθισμάτων συμβάλλει, μεταξύ των άλλων, στην αναβάθμιση της εκπαιδευτικής πράξης, στην καλλιέργεια της κριτικής και δημιουργικής σκέψης των μαθητών καθώς και στην ανάπτυξη πνεύματος συνεργασίας και συλλογικότητας μεταξύ τους. Είναι, επομένως, πολύ σημαντική και καινοτόμα εκπαιδευτική δραστηριότητα η αξιοποίηση της συγκεκριμένης μορφής θεατρικής τέχνης στο σχολείο. (Χατζηδήμου, 2011:31-41).

Σύμφωνα με τοποθετήσεις που έχουν βγει σε άρθρα, ανακοινώσεις σε συνέδρια και διδακτορικές διατριβές, ο Καραγκιόζης μπορεί να προσαρμοστεί στις ανάγκες και στις επιθυμίες του σύγχρονου παιδιού και να αξιοποιηθεί σαν αφηγητής σε λογοτεχνικά έργα και παραμύθια. Επίσης μπορεί να φέρει το όνειρο στα κουρασμένα σημερινά παιδιά (Φώτου 2006). Ταυτόχρονα δεν θα καταργηθεί το κωμικό στοιχείο του αλλά καλαμπούρια και κωμικές σκηνές θα συνδυαστούν με το περιεχόμενο των παραμυθιών που θα διηγείται (Καλλέργης 2003).

Το Θέατρο Σκιών ως παιδαγωγικό μέσο προσφέρει στα παιδιά πολλά και χρήσιμα ερεθίσματα τόσο σε ψυχοσυναισθηματικό όσο και σε νοητικό επίπεδο. Η εισαγωγή του στην εκπαιδευτική διαδικασία εμπλέκει το παιδί/μαθητή τόσο νοητικά όσο και συγκινησιακά, σωματικά, γλωσσικά και κοινωνικά (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο/Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, τόμος Α': 89). Είναι γενικά αποδεκτό μάλιστα πως η γνώση, το συναίσθημα, η επιστήμη και η ψυχική καλλιέργεια βρίσκονται σε αλληλεπιδραστική, δυναμική και συμπληρωματική σχέση. Σε αντίθεση με τα παραπάνω στο παραδοσιακό σχολείο κατά κανόνα καλλιεργείται η νόηση και παραμελούνται η ψυχή και το σώμα του παιδιού με ό,τι αυτό συνεπάγεται για την εξέλιξη του (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο/Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, τόμος Β': 46-47).

Όπως φάνηκε από όσα προαναφέρθηκαν –και όπως θα φανεί στη συνέχεια- η ένταξη του Θεάτρου Σκιών στην εκπαίδευση έχει πολλά να προσφέρει στους μαθητές τόσο σε παιδαγωγικό, ψυχοσυναισθηματικό και νοητικό επίπεδο όσο και σε ψυχαγωγικό. Όσον αφορά όμως τη διδασκαλία των διάφορων γνωστικών αντικειμένων (μαθημάτων) των Α.Π.Σ. θα πρέπει να αναφερθεί ότι είναι αυτονόητο πως αυτή η μορφή θεατρικής τέχνης σε καμιά περίπτωση δεν έχει δημιουργηθεί για να υπηρετήσει διδακτικούς σκοπούς συγκεκριμένων μαθημάτων ή ενοτήτων διδακτικής ύλης του σχολείου. Εξάλλου οι Τέχνες, όπως και οι Επιστήμες, δεν διαθέτουν από μόνες τους παιδαγωγικό χαρακτήρα. Αποκτούν τέτοια διάσταση από τη στιγμή που οι παιδαγωγοί δημιουργούν σχέσεις και εκφραστικά διάκενα μεταξύ αυτών και των μαθητών τους με σκοπό την ενεργό και βιωματική μέθεξη των τελευταίων (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο/Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, τόμος Β': 46). Η ένταξη επομένως και η αξιοποίηση του Θεάτρου Σκιών σε αυτόν τον τομέα της εκπαιδευτικής διαδικασίας είναι ένα ζητούμενο στο οποίο πρωταρχικό ρόλο έχει ο/η εκπαιδευτικός και η ικανότητά του/της να μετασχηματίζει τη διδασκαλία από μια τυπική διαδικασία μετάδοσης γνώσεων στους μαθητές σε μια διαδικασία δημιουργική, όπου οι τελευταίοι από απλοί παρατηρητές γίνονται συμμετοχοί και συνδημιουργοί της.

Ας έρθουμε όμως τώρα στους τρόπους ένταξης του Θεάτρου Σκιών στη διδασκαλία. Ως γνωστόν η συγκεκριμένη μορφή θεατρικής τέχνης δημιουργήθηκε από ενήλικες για ενήλικες με αποκλειστικό σκοπό την ψυχαγωγία. Σε καμιά περίπτωση επομένως δεν μπορούμε να ισχυριστούμε ότι το Θέατρο Σκιών –τουλάχιστον στην αρχική του μορφή- θα ήταν δυνατόν να απευθυνθεί σε παιδιά, πολύ περισσότερο μάλιστα δεν μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι δημιουργήθηκε για να υπηρετήσει διδακτικές ανάγκες της εκπαίδευσης και ειδικότερα τη διδασκαλία ενός συγκεκριμένου γνωστικού αντικειμένου (μαθήματος).

Σήμερα ωστόσο που είναι ευρέως αποδεκτό ότι η κάθε μορφή τέχνης κατέχει ή πρέπει να κατέχει τη δική της αναμφισβήτητη θέση στην εκπαίδευση, η ένταξη και η αξιοποίησή της στο μαθησιακό περιβάλλον του σχολείου –συμπεριλαμβανομένου του Θεάτρου Σκιών το οποίο μελετάμε στο συγκεκριμένο άρθρο- αποτελεί πολύτιμο εκπαιδευτικό/διδακτικό εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού (Μέγα, 2011: 49).

Η παρουσία του του θεάτρου σκιών στη εκπαίδευση μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους. Αρχικώς, ο Καραγκιόζης και το Θέατρο Σκιών δύναται να αποτελέσουν αντικείμενα διδασκαλίας και θεματικές ενότητες, όχι μόνο μέσω των σχολικών εγχειριδίων, αλλά και μέσα από τη χρήση παιδαγωγικών μεθόδων, με πιο αντιπροσωπευτική ίσως, τη μέθοδο Project, η οποία, λόγω των ιδιαίτερων παιδαγωγικών χαρακτηριστικών της (Ταρατόρη-Τσαλκατίδου, 2002) καθιστά την Τέχνη του Θεάτρου Σκιών ως ένα θεματικό αντικείμενο, σεναρίου διδασκαλίας μικρής διάρκειας μερικών διδακτικών ωρών μέχρι και μια ολόκληρη σχολική χρονιά. Από την άλλη πλευρά, λιγότερο συχνή, αλλά όχι αμελητέα, μπορεί να θεωρηθεί η χρήση του Θεάτρου Σκιών και ως οπτικοακουστικό μέσο διδασκαλίας, κατά τη διάρκεια της διδακτικής πράξης (Κανάκης, 1989: 90).

Η ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ eTwinning ΩΣ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΔΙΑΧΥΣΗΣ ΥΛΙΚΟΥ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Η πλατφόρμα Etwinning παρέχει πολλά μαθησιακά αποτελέσματα μέσα από τη μαθησιακή διαδικασία στους συμμετέχοντες, με κοινές δραστηριότητες που διενεργούνται στο διαδικτυακό χώρο, συνάμα φέρνει κοντά εκπαιδευτικούς και μαθητές και τους κατευθύνει δυναμικά σε μια ευρεία πολιτισμική διάσταση.

Η ιστοσελίδα «eTwinning» παρέχει στους χρήστες μαθητές και εκπαιδευτικού πλήθος πληροφοριών για το πρόγραμμα, τα παιδαγωγικά οφέλη που προσφέρει σε μαθητές, τους τρόπους βελτίωσης της παιδαγωγικής διαδικασίας στις σχολικές μονάδες, την επαγγελματική εξέλιξη των εκπαιδευτικών. (Γιωτόπουλος, Δημακόπουλος κ.α. 2017)

Στο χώρο του «twinspace» εντός της πλατφόρμας Etwinning και αφού έχει δημιουργηθεί το πρόγραμμα, παρέχεται η δυνατότητα στον συντονιστή του αλλά και στους εταίρους να δημιουργούν στην κατηγορία «Σελίδες» τις θεματικές ενότητες του θέματος που εξετάζουν. Επιπλέον, παρέχεται η δυνατότητα στην κατηγορία «Υλικά» ν' ανεβάσουν αρχεία, εικόνες και βίντεο με τις δραστηριότητες των μαθητών, ενώ στις κατηγορίες «Live» και «Φόρουμ» μπορούν να πραγματοποιηθούν on line σύνδεση μαθητών και εκπαιδευτικών στην αίθουσα τηλεδιασκέψεων αλλά και επικοινωνία στο φόρουμ με γραπτό μήνυμα, καθώς έτσι μπορούν να επικοινωνούν, να συνεργάζονται και να

μοιράζονται υλικό μεταξύ τους σε πραγματικό χρόνο. Τέλος, έχουν πρόσβαση σε όλα τα μέλη που συμμετέχουν στο πρόγραμμα και μπορούν να επικοινωνήσουν μαζί τους.

Ειδικότερα η συμμετοχή σε πρόγραμμα «eTwinning» προωθεί:

- τη βιωματική μάθηση
- τη συνεργασία σε ομάδες (συνεργατική μάθηση)
- την ευρωπαϊκή και διεθνή διάσταση στην εκπαίδευση
- την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών
- την κριτική σκέψη και δυνατότητα επίλυσης προβλημάτων
- τη συνεργασία σε δίκτυα
- την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων
- την πρόσβαση στην πληροφορία και τη δυνατότητα ανάλυσης της (eTwinning, 2018) παρέχοντας προγράμματα διεπιστημονικά βασισμένα σε σχέδια εργασίας και πρότζεκτ παρέχοντας νέες πολιτισμικές νόρμες πιο ανοιχτές στην αλλαγή και στην παιδαγωγική καινοτομία με στόχο τη συνεργασία με άλλες κοινότητες μαθητών συνδέοντας το σχολείο με την κοινωνία (Ματσαγγούρας, 2004 και Παρασκευάς, 2015).

Με τον όρο «βιωματική μάθηση» αναφερόμαστε στη διαδικασία οικειοποίησης της γνώσης μέσω της εμπειρίας και της αναζήτησης προσωπικού νοήματος σε αυτή. Όπως χαρακτηριστικά ανέφερε ο κύριος εκφραστής της θεωρίας, Dewey «...η εκπαίδευση είναι απ' την εμπειρία, για την εμπειρία και μέσω της εμπειρίας» (όπ. αναφ. στο Δεδούλη, 2001). Η μάθηση κατά τον Dewey (2004) είναι μια ενεργητική και κοινωνική διαδικασία, που ξεκινά από τα αυθόρμητα παιδικά ενδιαφέροντα και αναδύεται μέσα από την επεξεργασία των άμεσων εμπειριών των μαθητών και της μεταφοράς τους στην κοινωνική ζωή. Ο ίδιος, εισήγαγε τον όρο του σχολείου εργασίας σύμφωνα με τον οποίο η γνώση προέρχεται από αυθόρμητες συμμετοχικές και βιωματικές διαδικασίες και όχι μέσω μεθόδων στεγνής μάθησης.

Επιπλέον, οι δράσεις της πλατφόρμας εξελίσσονται στα πλαίσια της κοινωνικής μάθησης, όπου μέσω της ομαδοσυνεργατικής προσέγγισης με την κινητοποίηση μικρο-ομάδων παιδιών ή και ενηλίκων, πραγματοποιείται η διεξαγωγή μέρους ή του συνόλου των εκπαιδευτικών (διδακτικών και μαθησιακών) δραστηριοτήτων, μέσα σε πλαίσια συνεργατικών σχέσεων (Ματσαγγούρας 2000). Σύμφωνα με τον Lewin, η δυναμική της ομάδας περικλείει σχέσεις, συναισθήματα, βιώματα που συνδιαμορφώνονται από τα μέλη της (όπ. αναφ. στο Αρχοντάκη & Φιλίππου, 2003). Μέσω του προγράμματος ισχυροποιείται η έννοια της συνεργασίας και της ανταλλαγής απόψεων σε ένα ομαδικό κλίμα.

Η ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΘΕΑΤΡΟΥ ΣΚΙΩΝ ΣΕ ΣΕΝΑΡΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Το σενάριο μαθήματος εμπλουτισμένο κατά πολύ. Αποτελείται από τρία στάδια αναφορικά με τη χρήση των εργαλείων και υπηρεσιών που παρέχουν οι ΤΠΕ και από την άλλη με τη χρήση του θεάτρου σκιών στο σενάριο διδασκαλίας σε δύο σκέλη, πρώτων κατά τη διερεύνηση και συλλογή πληροφοριών για την προετοιμασία και κατασκευή του απαραίτητου υλικού για να τεθεί επί σκηνής ένα έργο του Καραγκιόζη ως διαδικασία βιωματικής μάθησης και δεύτερον η ιδέα να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο διδασκαλίας χωρίς περιορισμού γνωστικού αντικείμενου διότι ο Καραγκιόζης προσφέρεται για την παρουσίαση όλων των γνωστικών αντικειμένων που διδάσκονται στο σχολείο.

Στο αρχικό στάδιο

Οι εμπλεκόμενοι με το θέατρο σκιών πολιτιστικοί φορείς, μέσω των ιστοσελίδων τους, παρέχουν στους εκπαιδευόμενους επιστημονικό υλικό προς ερευνητική χρήση. Ο εκπαιδευτικός προτού ξεκινήσει το σχεδιασμό μαθήματος πρέπει να εντοπίσει τις κατάλληλες πηγές που θα δώσει στους μαθητές/ομάδες μαθητών. Φυσικά όλη αυτή η διαδικασία όπως προαναφέρθηκε θα περιλαμβάνεται εντός ενός ολοκληρωμένου σχεδιασμού μαθήματος σε περιβάλλον Ιστοεξερεύνησης **WEBQUEST** που μπορεί να εκτελέσουν οι μαθητές βήμα βήμα και να εργαστούν ομαδοσυνεργατικά μέσω διερεύνησης των γνωστικών αντικειμένων που έχουν τεθεί από τους εκπαιδευτικούς.

Δεύτερο στάδιο

Κατά το σχεδιασμό του μαθήματος, οι εκπαιδευτές ορίζουν τις θεματικές των εργασιών που θα εκπονήσουν οι εκπαιδευόμενοι, ενώ παράλληλα εποπτεύουν και υποστηρίζουν τη διαδικασία ολοκλήρωσής τους. Ο εκπαιδευτικός περιγράφει στο σχέδιο μαθήματος το προϊόν που θα πρέπει να

έχει παραχθεί από τους μαθητές στο τέλος της δραστηριότητας, περιγράφει τα εργαλεία που θα πρέπει να χρησιμοποιήσει ο μαθητής για να πετύχει το στόχο του και να παρουσιάσει το προϊόν της δραστηριότητάς του στο **STORMBORD** μια υπηρεσία που επιτρέπει διαδικτυακές δραστηριότητες ανταλλαγής ιδεών.

Τρίτο στάδιο

Σε αυτό το στάδιο, πραγματοποιείται η βιωματική πρόσληψη του πολιτισμού μέσα από την εμπειρία που προσφέρει στους εκπαιδευόμενους η συμμετοχή τους σε ποικίλες δράσεις, οι οποίες υλοποιούνται στο χώρο επίσκεψης των μαθητών σε πλατφόρμες που εκθέτουν πληροφορίες αλλά και προσομοιώσεις αλλά και σχετικό οπτικοακουστικό υλικό για να κατασκευάσουν φιγούρες καραγκιόζη.

Οι μαθητές με την αρωγή του εκπαιδευτικού (όποτε χρειαστεί) μπορούν να επιλέξουν από τα φύλλα εργασίας που παρέχονται, αυτά που θέλουν να χρησιμοποιήσουν αν κρίνουν απαραίτητο και να τα εκτυπώσουν. Με ομαδική εργασία και με κατανομή ρόλων εντός της ομάδας θα περατώσουν τις εργασίες με συλλογικότητα. Κατά την υλοποίηση των δράσεων, οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά μέσα καταγραφής για να καταγράψουν τη βιωματική τους εμπειρία, από το σχεδιασμό κατασκευής, την προετοιμασία των υλικών για την κατασκευή αλλά και την παράσταση του θεάτρου σκιών, δημιουργούν ένα ψηφιακό οπτικοακουστικό υλικό. Εν συνεχεία, το πολυμεσικό υλικό που καταγράφηκε δημοσιεύεται στην πλατφόρμα **eTwinning**.

Στην παραπάνω συμμετοχική διαδικασία εφαρμόζεται η μέθοδος μάθησης Project, η οποία αποτελεί μια μορφή ομαδικής διδασκαλίας, χωρίς καθορισμένα όρια, αυστηρή οργάνωση και δομή. Περικλείει το σχεδιασμό, την οργάνωση και την εκτέλεση ενός έργου σε θεωρητικό και πρακτικό επίπεδο. Ο κύριος σκοπός της μεθόδου είναι η εξασφάλιση εκείνων των προϋποθέσεων που θα δώσουν τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να καθορίζουν αυτόνομα τα στάδια της εργασίας, να αυτοοργανώνονται, να αναλαμβάνουν υποχρεώσεις και ευθύνες και να ενεργούν σύμφωνα με αυτές. Έτσι, η μάθηση πηγάζει από την εμπειρία που αποκτούν τα μέλη μέσα από την ενεργό συμμετοχή τους στις διαδικασίες (Frey, 1998). Επομένως, μέσα από τις προσφερόμενες λειτουργίες επιδιώκεται η ενεργητική εμπλοκή εκπαιδευόμενων και εκπαιδευτικών σε ζητήματα πολιτισμού και τέχνης μέσα από σχέδια εργασίας στο χώρο του σχολείου που επεκτείνονται σε άλλες σχολικές μονάδες αλλά και μέσω διαδικτύου και eTwinning σε μαθητές από άλλες χώρες και πολιτισμούς.

ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Στο τρίτο στάδιο το παραχθέν υλικό, που αποτελεί μία σύνθεση του συνόλου των αποτελεσμάτων των εργασιών των προηγούμενων σταδίων, διαμοιράζεται στο διαδίκτυο, σε διαδικτυακό πίνακα ανακοινώσεων (τοίχο) στον οποίο μπορούν οι μαθητές να αναρτούν πολυμεσικό υλικό και συζητήσουν σε μια υπηρεσία που σχεδιασμένη για να φιλοξενήσει διαδικτυακές δραστηριότητες ανταλλαγής ιδεών όπως είναι το Stormboard που μας επιτρέπει τη δημιουργία μιας απεριόριστης ποσότητας συμβουλευτικών πινακίδων αλληλεπίδρασης.

Οι ομάδες μπορούν να μεταφορτώσουν στο Stormboard το οπτικοακουστικό υλικό που βγάλανε κατά την εκτέλεση των δραστηριοτήτων σε μορφή αρχείων που μπορεί να περιέχει σημειώσεις, εικόνες, βίντεο, σχέδια ακόμα και αρχεία κειμένου word. Η κίνηση αυτών των αντικειμένων μέσα σε αυτή την πινακίδα αλληλεπίδρασης που ονομάζεται Stormboard είναι μια εύκολη διαδικασία καθώς το μόνο που απαιτείται είναι ένα drag and drop, δηλαδή το να σύρεις κάτι από μια θεματική ενότητα σε οποιαδήποτε άλλη. Εκτός από την απόθεση των εργασιών τους οι ομάδες μπορεί και να σχολιάσουν και να καταθέσουν τις απόψεις τους για τις εργασίες τους, αφού κάθε στοιχείο που τοποθετεί κανείς σε ένα Stormboard, εμπεριέχει την δυνατότητα σχολιασμού, επιτρέποντας με τη σειρά στους συνεργάτες/συνδιαχειριστές της πινακίδας να ανατροφοδοτήσουν με σχετικές ιδέες. Η δυνατότητες αυτές που χαρακτηρίζουν την εφαρμογή STORMBORD της δίνουν σημαντικές εκπαιδευτικές προεκτάσεις καθώς ενισχύει την συνεργατική δημιουργία.

Για την ολοκλήρωση αυτού του σταδίου χρησιμοποιείται η πρόσβαση σε μια συλλογή πολλαπλών αλληλεπιδραστικών μέσων (interactive multimedia), μπορεί να χρησιμοποιηθεί μία από τις παραπάνω, που προσφέρει τη δυνατότητα κοινής εμφάνισης και χρήσης υλικού από προσωπικά αρχεία και την ανταλλαγή γραπτών μηνυμάτων. Τα συγκεκριμένα εργαλεία, όπως και άλλα, αποτελούν μια ευκαιρία μετάβασης από το παραδοσιακό μοντέλο παθητικής μάθησης σε ένα

σύγχρονο μοντέλο όπου η εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να είναι δυναμική (Μπακογιάννη & Καβακλή, 2003) και ενεργητική.

Είναι, επίσης, σημαντικό να αναφερθεί, ότι μέσα από τα στάδια συμμετοχής και συνεργασίας των εκπαιδευόμενων αναδεικνύεται με τον καλύτερο τρόπο η θεωρία των πολλαπλών ευφυϊών που προτάθηκε από τον Howard Gardner. Σύμφωνα με αυτή, η νοημοσύνη του κάθε ατόμου χωρίζεται σε οκτώ τουλάχιστον τομείς, οι οποίοι εδράζονται σε διαφορετικά σημεία του εγκεφάλου (Ματσαγγούρας, 2006; Οικονόμου, 2003). Ο βαθμός ανάπτυξης της νοημοσύνης εξαρτάται από τις προσωπικές εμπειρίες και κάθε άτομο μπορεί να αναπτύξει την εκάστοτε νοημοσύνη σε επαρκές επίπεδο με την κατάλληλη ενθάρρυνση και διακριτική καθοδήγηση. Με αυτό τον τρόπο κάθε άτομο συμβάλλει με βάση τη δική του ευφυΐα σε όλο το έργο και με βάση τα προσωπικά του ενδιαφέροντα μοιράζεται με την υπόλοιπη ομάδα τις απόψεις με σκοπό να δημιουργηθεί ένας ενιαίος καμβάς διατυπώσεων πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα.

Επομένως, οι μαθητές δουλεύοντας ομαδικά εκτελώντας ένα σχέδιο μαθήματος (πρότζεκτ) με χρήση του θεάτρου σκιών βιωματικά προετοιμάζοντας ένα έργο καραγκιόζη ή με χρήση του καραγκιόζη ως εργαλείο στη διδακτική πράξη, τα άτομα έρχονται σε επαφή μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες που κεντρίζουν το ενδιαφέρον τους και παρέχουν νέες ευκαιρίες μάθησης.

ΣΕ ΠΟΙΟΥΣ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

Η εκπαιδευτική χρήση του θεάτρου σκιών μπορεί να αποτελέσει μια καλύ πρακτική στο σχεδιασμό μαθήματος για όλα τα γνωστικά αντικείμενα και σε όλα τα επίπεδα της εκπαίδευσης δεδομένου ότι μπορεί να προσαρμοστεί από του εκπαιδευτικούς ανάλογα με τους παιδαγωγικούς και γνωστικούς στόχους που έχουν τεθεί κάθε φορά. Το μυστικό στην περίπτωση αυτή είναι η σωστή εμπλοκή της επιδιωκόμενου γνωστικού αντικείμενου εντός του σχεδίου αλλά και η αυθόρμητη συμμετοχή του μαθητή στις ομάδες εργασιών που περιλαμβάνονται στο σενάριο διδασκαλίας.

ΕΠΙΔΙΩΚΟΜΕΝΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΑΠΟ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΘΕΑΤΡΟΥ ΣΚΙΩΝ ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ

Οι στόχοι που επιχειρεί να επιτύχει η ένταξη του θεάτρου σκιών στη μαθησιακή διαδικασία, εστιάζονται κυρίως στην εξοικείωση των μαθητών με την παραδοσιακή τέχνη και την πολιτιστική τους κληρονομιά, στην προώθηση της επιστημονικής και ερευνητικής γνώσης, στη βιωματική εμπειρία στην εκπαίδευση, στην ψυχαγωγία και την κοινωνική εμπλοκή των συμμετεχόντων.

Με όχημα τις προαναφερθείσες παιδαγωγικές θεωρίες και την αξιοποίηση των σύγχρονων τεχνολογικών εργαλείων που εντάσσονται στο σενάριο διδασκαλίας εμπλέκει μαθητές και εκπαιδευτικούς σε ζητήματα πολιτισμού και τέχνης μέσα από ομαδοσυνεργατικές και βιωματικές διεργασίες.

Οι στόχοι στους οποίους αποσκοπεί χωρίζονται σε εκείνους που αφορούν στους εκπαιδευτές και σε εκείνους που αφορούν στους εκπαιδευόμενους.

Σε σχέση με τους εκπαιδευτές, επιδιώκεται:

- Να επικαιροποιήσουν τις γνώσεις τους σε ζητήματα τέχνης, πολιτισμού και χρήσης του διαδικτύου μέσα από τη συνεχώς ενημερωμένη βιβλιογραφία και αρθρογραφία που προτείνεται και διατίθεται από τους πολιτιστικούς οργανισμούς
- Να αναπτύξουν νέους τρόπους διδασκαλίας και μάθησης
- Να ενθαρρύνουν την ομαδικότητα και τη συνεργασία μέσα από το νέο τρόπο διδασκαλίας
- Να εντάξουν στα σχέδια εργασίας τους καινοτόμα εργαλεία εμπλέκοντας παραδοσιακά αλλά και σύγχρονα εργαλεία ΤΠΕ.

Σε σχέση με τους εκπαιδευόμενους, επιζητείται:

- Να αποποιηθούν την παθητική στάση θέασης ενός αντικείμενου τέχνης ή ενός χώρου και να ενεργοποιήσουν την κριτική τους σκέψη σχετικά με αυτά και την κοινωνία που τα δημιουργήσε
- Να έρθουν σε επαφή με θέματα οικεία με τα ενδιαφέροντα τους μέσα από την επιλογή του θέματος των project, που αναλαμβάνουν να υλοποιήσουν σε περιβάλλον Ιστοεξερεύνησης WEBQUEST
- Να έρθουν σε επαφή με το εργαλείο διαδικτυακών δραστηριοτήτων ανταλλαγής ιδεών STORBOARD που θα τους δοθεί η δυνατότητα δημιουργίας μιας απεριόριστης ποσότητας συμβουλευτικών πινακίδων αλληλεπίδρασης με ταυτόχρονους συμμετέχοντες σε κάθε μία.

- Να αποκτήσουν δεξιότητες χρήσης του διαδικτύου ως χώρου μάθησης
- Να αναπτύξουν ομαδοσυνεργατικούς τρόπους μάθησης.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η χρήση του θεάτρου σκιών στη μαθησιακή διαδικασία, αποτελεί μια εναλλακτική διδακτική προσέγγιση και στοχεύει να λειτουργήσει ως ένα ομαδοσυνεργατικό και βιωματικό περιβάλλον μάθησης. Παρέχει στους εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να σχεδιάσουν το μάθημα με διαθεματική οπτική και ποικίλες προσεγγίσεις με ενεργητική συμμετοχή των μαθητών από την αρχή ως το τέλος του μαθήματος δρώντας ομαδικά αφού θα εφαρμόσουν ένα σενάριο με συγκεκριμένους ρόλους. Στο τρίτο στάδιο με το διαμοιρασμό του παραχθέντος υλικού στο διαδίκτυο, σε αποθετήριο σε διαδικτυακό πίνακα ανακοινώσεων (τοίχο) και προκαλείται η διαλογική συζήτηση μεταξύ των μαθητών, των ομάδων, λειτουργώντας με αυτό τον τρόπο ως εργαλείο διδασκαλίας, μάθησης και διαχείρισης.

Έχοντας ως οδηγό την αναγκαιότητα της βιωματικής εμπειρίας σε κάθε τομέα της ζωής για την κατάκτηση της γνώσης, έχουμε την πεποίθηση ότι η χρήση του θεάτρου σκιών ως εργαλείο αλλά και ως βιωματική μάθηση στη διδακτική πράξη ενταγμένο σε σενάριο διδασκαλίας με χρήση WebQuest θα συμβάλει καθοριστικά προς αυτή την κατεύθυνση. Επιπλέον, μπορεί να αποτελέσει ένα ενεργητικό μέσο εκπαίδευσης και μία ευκαιρία για έρθουν οι μαθητές πιο κοντά στις παραδοσιακές τέχνες και να αναδείξουν τον εξωστρεφή τους χαρακτήρα.

Οι ομάδες κατά την υλοποίηση των δράσεων, χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά μέσα καταγραφής για να καταγράψουν τη βιωματική τους εμπειρία και να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό οπτικοακουστικό υλικό προς δημοσίευση στην πλατφόρμα eTwinning . Η πολυπολιτισμική πλατφόρμα eTwinning αυτή διάγει τη συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτικών και μεταξύ μαθητών, προσκαλεί όλους σε μια έντονη και αποτελεσματική συνεργασία μαθητές-εκπαιδευτικούς σε δραστηριότητες.

Μέσω του εργαλείου STORMBORD ή Padlet που είναι ένα Web εργαλείο που επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να συλλέγουν πληροφορίες από το διαδίκτυο και να τις αναρτούν πάνω σε έναν ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων μπορεί να αποτελέσει το αποθετήριο του υλικού διαμοιρασμού και ανατροφοδότησης, όπου οι μαθητές δημοσιεύουν σχόλια ή/και τις απόψεις τους σχετικά με τις εργασίες που έχουν αναρτηθεί από τις ομάδες στα πλαίσια του μαθήματος.

Μπορεί δηλαδή να είναι ο ανοιχτός χώρος συζήτησης, όπου οι μαθητές συμμετέχουν σε ομαδικές συζητήσεις και διαδραστική ανταλλαγή ιδεών μεταξύ των ομάδων αλλά γιατί όχι και μεταξύ μαθητών διαφορετικών σχολικών μονάδων. Τέλος ο χώρος του ψηφιακού πίνακα ανακοινώσεων μπορεί να είναι περιβάλλον διαδραστικής αφήγησης για τη προετοιμασία των διαλόγων (κειμένων) του έργου καταρκιόζη που οι ομάδες ετοιμάζουν. Ο εκπαιδευτικός ξεκινά τη δημιουργία μιας ιστορίας και ζητά από τους μαθητές να πληκτρολογήσουν τις ιδέες τους, να προσθέσουν υλικό και να συνεχίσουν πολυτροπικά την αφήγηση της ιστορίας, δίνοντας οι ίδιοι πολλές διαφορετικές εκδοχές στην εξέλιξή της.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Βοσνιάδου, Στ. (2001). «Πώς μαθαίνουν οι μαθητές, *Educational Practices Series. Διεθνής Ακαδημία της Εκπαίδευσης. Διεθνές γραφείο εκπαίδευσης της UNESCO*»

Γιωτόπουλος, Γ. Δημακόπουλος, Ν, Παγανιά, Γ., Πέττα, Ε. (2017). *eTwinning και ΤΠΕ στην Εκπαίδευση: Πλεονεκτήματα και οφέλη. Στο Γλέζου, Κ., Κολτσάκης, Β., Τζιμόπουλος, Ν., και Λούβρης, Α., (Επιμ.), 4ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στα Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο: Διπλωματική Εργασία 176 Συνεργατικά Σχολικά Προγράμματα στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση», 24 - 26 Νοεμβρίου, (σσ. 74-81). Ανακτήθηκε 06 Μαΐου 2021, από <https://bit.ly/33hJVwR>*

Γρόλλιος, Γ. (2005). *Πλευρές της ιστορίας της μεθόδου project. Στο Α. Γεωργόπουλος (επιμ) Περιβαλλοντική Εκπαίδευση. Ο νέος πολιτισμός που αναδύεται (σ. 105-131). Αθήνα: Gutenberg*

Καλλέργης, Η. (2003). Καταρκιόζης και παιδική ψυχή. Στο Β. Αναγνωστόπουλος (επιμ.), *Θέατρο σκιών και εκπαίδευση (σ. 20-27). Αθήνα: Καστανιώτης.*

Κανάκης, Ι. (1989). *Διδασκαλία και μάθηση με σύγχρονα μέσα επικοινωνίας (Από την έκφραση του προσώπου ως τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές). Αθήνα: Γρηγόρης*

Μάγος, Κ. (2007). *Για τη μέθοδο project. Αθήνα: ΥΠΕΠΘ – Πανεπιστήμιο Αθηνών.*

Ματσαγγούρας, Η. (2004). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση. Για το καθημερινό μάθημα και τα προγράμματα του ολοήμερου σχολείου, τα περιβαλλοντικά, τα πολιτιστικά και τα ευρωπαϊκής συνεργασίας*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη

Μέγα, Γ. (2011). *Η αξιοποίηση της αισθητικής εμπειρίας στην εκπαίδευση. Στο Μείζον Πρόγραμμα επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών, Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό: Τόμος Α: Γενικό μέρος* (σ.σ. 49-69). Αθήνα, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Παρασκευάς, Μ. (2015). *Προλεγόμενα. Πρακτικά 2ου Πανελληνίου Συνεδρίου eTwinning «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στα Συνεργατικά Σχολικά Προγράμματα»*. Πάτρα Ανακτήθηκε 06 Μαΐου 2021, από <http://www.etwinning.gr/images/FINAL-2o-CONF-2015-Praktika.zip>

Πετρόπουλος, Η. (1980). *Υπόκοσμος και Καραγκιόζης*. Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα.

Ταρατόρη- Τσαλκατίδου, Ε. (2002 & 20032), *Η μέθοδος Project στη θεωρία και στην πράξη, Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Αδελφών Κυριακίδη*

Χατζηδήμου, Δ. (2011). *Εναλλακτικές μορφές, τεχνικές και μέθοδοι διδασκαλίας και μάθησης. Στο Μείζον Πρόγραμμα επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών, Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό: Τόμος Α: Γενικό μέρος* (σ.σ. 26-41). Αθήνα, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Bordallo, I., & Ginestet, J.P. (1993). *Pour une pedagogie du projet*. Paris: Hachette

Dodge, Bernie. (May, 2001) *Focus five rules for writing great webquests. Learning and Leading with Technology*

March, T. (2003–2004). *The learning power of WebQuests. Educational Leadership*, 61 (4).