

«EUROPEAN LEGENDS: συνεργατική δημιουργική γραφή με θέμα την άυλη Ευρωπαϊκή πολιτιστική κληρονομιά » Γκένιου Θεοδώρα¹

¹ Εκπαιδευτικός ΠΕ06,

ΓΕΛ Πεντάπολης Σερρών

Πρεσβευτής eTwinning Κεντρικής Μακεδονίας

tgkeniou@sch.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι μύθοι και οι θρύλοι της Σκωτίας και της Ιρλανδίας υπήρξαν η έμπνευση για μια αλληλεπιδραστική εμπειρία συνεργατικής δημιουργικής γραφής, με έμφαση στη διαδικασία παραγωγής γραπτού λόγου με την ενσωμάτωση τεχνολογικών εφαρμογών. **Στόχος** του eTwinning έργου που θα παρουσιαστεί ακολούθως ήταν η γνωριμία με στοιχεία της άυλης κοινής Ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς, η βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων των συμμετεχόντων μαθητών, και, η καλλιέργεια της ιδιότητας του ενεργού Ευρωπαίου πολίτη. **Στο πλαίσιο του έργου**, αξιοποιήθηκε το πλούσιο υλικό που προσφέρουν οι εν λόγω αγγλόφωνες χώρες για να κινητοποιηθούν οι έφηβοι μαθητές ώστε να εργαστούν σε εθνικές και διεθνείς ομάδες, να συζητήσουν εντυπώσεις και συναισθήματα, και να αφεθούν στη μαγεία της δημιουργικής συνεργατικής γραφής. Επιπλέον, έχοντας ενεργοποιηθεί προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες, ερευνούν τον μυθολογικό πλούτο της χώρας τους, ενώ ταυτόχρονα αναπτύσσουν δεξιότητες παραγωγής και κατανόησης ψηφιακών πολυτροπικών κειμένων, ενεργοποιώντας την κριτική σκέψη και τη δημιουργικότητα τους.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: βιώσιμη ανάπτυξη, συνεργατικές δεξιότητες, ψηφιακός γραμματισμός

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το έργο «European Legends» είναι ένα έργο συνεργατικής παραγωγής γραπτού λόγου, στο οποίο συμμετείχαν μαθητές από 5 χώρες (Γαλλία, Ισπανία, Ιταλία, Ελλάδα και Τουρκία) και 122 μαθητές, κατά τη σχολική χρονιά 2020-21. Στόχος ήταν να μάθουν οι εταίροι για τους ευρωπαϊκούς θρύλους που αποτελούν μέρος μιας κοινής πολιτιστικής κληρονομιάς. Το πρώτο βήμα ήταν να γνωριστούμε. Το δεύτερο βήμα ήταν να μάθουμε περισσότερα για τη Σκωτία, την ιστορία, τη γεωγραφία, τον πολιτισμό και τους θρύλους της, δημιουργώντας τελικά ένα βιβλίο με μικρές τρομακτικές ιστορίες με φαντάσματα. Στη συνέχεια μελετήσαμε την ιστορία, τη γεωγραφία, τον πολιτισμό και την ιστορία της Ιρλανδίας φτιάχνοντας παιχνίδια που ήταν μέρος μιας ψηφιακής πρόκλησης. Τέλος ανταλλάξαμε θρύλους και μύθους των χωρών καταγωγής μας (όλες στην ακτογραμμή της Μεσογείου) και χρησιμοποιήσαμε αυτές τις πληροφορίες για να γράψουμε ιστορίες σε διεθνείς ομάδες, στη δραστηριότητα "Mediterranean Legends". Οι ομάδες εργάστηκαν συλλογικά επιδιώκοντας να ενσωματώσουν αυτούς τους μύθους και να επινοήσουν αδημοσίευτες ιστορίες

εντάσσοντας τα στοιχεία σε νέες περιπέτειες, δημιουργώντας ένα ηλεκτρονικό βιβλίο ως τελικό προϊόν.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ

Το θέμα του έργου αφορά την ανάδειξη της πολιτιστική κληρονομιάς των συνεργαζόμενων Μεσογειακών χωρών με εφελτήριο την πλούσια αγγλόφωνη λογοτεχνική παράδοση, σε έναν τομέα που προκαλεί το ενδιαφέρον των εφήβων, τους μύθους και θρύλους της Κέλτικης παράδοσης στη Σκωτία και την Ιρλανδία. Επιδιώκεται μια ολιστική προσέγγιση της διαδικασίας της δημιουργικής γραφής, ενσωματώνοντας διαθεματικά την αισθητική εμπειρία, καλλιεργώντας γλωσσικές δεξιότητες, φέρνοντας στο προσκήνιο με δημιουργικό τρόπο τον ψηφιακό γραμματισμό. Η κατανόηση και παραγωγή πολυτροπικών κειμένων που εντάσσονται λειτουργικά σε ψηφιακά περιβάλλοντα συντελεί στην αξιοποίηση και περαιτέρω ανάπτυξη των ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών οι οποίοι, ταυτόχρονα, συν-δημιουργούν τις δικές τους ψηφιακές ιστορίες, εκφράζονται ελεύθερα και δημιουργικά, συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία και τίθενται στο επίκεντρο της. Κατά συνέπεια, η χρήση της τεχνολογίας ξεφεύγει από την 'εργαλειακή λογική' και στοχεύει στη χρήση της γλώσσας σε πλαίσιο αυθεντικών δραστηριοτήτων.

Ταυτόχρονα, ενθαρρύνεται η συνεργατική και βιωματική μάθηση, η αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών των διεθνών ομάδων, η ενεργός συμμετοχή των μαθητών στις δραστηριότητες ανοικτού και κλειστού τύπου, προκειμένου να έρθουν σε επαφή όχι μόνο με τη γλώσσα αλλά και τη λογοτεχνία των αγγλόφωνων χωρών, την οποία συνδέουν με την πλούσια μυθολογική παράδοση της πατρίδας τους. Επιπλέον, επιχειρείται η διαφοροποίηση διδασκαλίας και μάθησης μέσω της δυνατότητας επιλογής του θέματος εργασίας, της ομάδας συνεργασίας, της συμμετοχής σε διάλογο και διαπραγμάτευση, της δημιουργίας του τελικού προϊόντος. Η διαδικασία αυτή οδηγεί στην ωρίμανση και αυτονόμηση του μαθητή χάρη στην ανάπτυξη κριτικής σκέψης και δημιουργικής έκφρασης κατά τη διάρκεια παραγωγής δομημένου γραπτού λόγου.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης, η διερευνητική και ομαδοσυνεργατική προσέγγιση, η ανάπτυξη διαλόγου και αμφίδρομης επικοινωνίας, η χρήση των ΤΠΕ για την ενίσχυση της δημιουργικότητας των μαθητών αποτελούν τους κύριους πυλώνες στους οποίους έχει δομηθεί το έργο. Η συμμετοχή στη λήψη αποφάσεων, η ενθάρρυνση της αυτονομίας και της ανάληψης προσωπικής πρωτοβουλίας, η καλλιέργεια της βασικής ικανότητας της πολυγλωσσίας, η ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων, η ικανότητα πολιτιστικής επίγνωσης και έκφρασης¹ καλλιεργούνται μέσω των δραστηριοτήτων που έχουν σχεδιαστεί και των συνεργειών που αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια των επτά μηνών του κύκλου ζωής του.

Ο σχεδιασμός του συνάδει με τους στόχους που έχουν τεθεί από το Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών για τις Ξένες Γλώσσες², όπου δίνεται έμφαση στην απομάκρυνση από την υλικοκεντρική προσέγγιση στην ξενόγλωσση τάξη, στη διαφοροποίηση της διδακτικής διαδικασίας, στην παροχή δυνατοτήτων στον μαθητή ώστε να χρησιμοποιεί τη γλώσσα σε πραγματικές ή προσομοιωμένες συνθήκες επικοινωνίας, στο να λειτουργεί ο εκπαιδευτικός δημιουργικά και εφευρετικά, ώστε να χρησιμοποιεί το σχολικό εγχειρίδιο ως απλό βοήθημα

¹ https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/council-recommendation-on-key-competences-for-lifelong-learning_el

² <https://rcel2.enl.uoa.gr/xenesglossesedu2/?p=87>

και όχι ως καθοριστικό της διδακτικής διαδικασίας. Επιπρόσθετα, το Αναλυτικό Πρόγραμμα για τα Αγγλικά στο Λύκειο (ΥΠΕΠΘ/Π.Ι., 2003)³ στην ηλικία 16-18 ετών (Λύκειο) διευκρινίζει πως οι μαθητές αναμένεται να είναι σε θέση να αναπτύσσουν προφορικό και γραπτό λόγο, να εκφράζονται κατάλληλα σύμφωνα με το εκάστοτε επικοινωνιακό πλαίσιο, να καλλιεργήσουν κοινωνικές δεξιότητες, να «μάθουν πώς να μάθουν» και να γίνουν ανεξάρτητοι στην πορεία της μάθησης. Όπως γίνεται εμφανές από τη διαδικασία σχεδιασμού και υλοποίησης του έργου, αυτοί είναι στόχοι που έχει υπηρετήσει η ομάδα των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών και μαθητών.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Οι δραστηριότητες του έργου σχεδιάστηκαν από τους ιδρυτές του έργου και υλοποιήθηκαν από τους συνεργαζόμενους εκπαιδευτικούς, με στόχο την ανάπτυξη της αλληλεπίδρασης μεταξύ των εταιρικών σχολείων στον μέγιστο δυνατό βαθμό. Ο πρώτος μήνας ήταν αφιερωμένος στη γνωριμία των μαθητών με τη δημιουργία avatar για ατομική παρουσίαση και παρουσιάσεις των ομάδων. Στο ίδιο πλαίσιο, ακολούθησε διαγωνισμός για να επιλεγεί το λογότυπο του έργου και να σπάσει ο πάγος. Παράλληλα κοινοποιήθηκε το θέμα και οι στόχοι του έργου, ενώ δόθηκε έμφαση στη δημιουργία κλίματος ασφάλειας στο διαδίκτυο και σεβασμού στα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών εικόνας και ήχου, μέσω του σχεδιασμού ειδικής σελίδας με ελεύθερο προς χρήση υλικό. Καθώς πλησίαζε η εορταστική περίοδος των Χριστουγέννων, τα μέλη του Twinspace διαμοιράστηκαν ψηφιακές κάρτες με ευχές και συζητήσαν σε ένα forum τις σχετικές παραδόσεις της κάθε χώρας (βλ. Σχήμα 1).



Σχήμα 1: Η διαπολιτισμική διάσταση του εορτασμού των Χριστουγέννων

Προχωρώντας στο επόμενο στάδιο του έργου, οι μαθητές χωρίζονται σε δέκα διακρατικές ομάδες και επισκέπτονται προεπιλεγμένες ιστοσελίδες όπου αναζητούν πληροφοριακό υλικό για τη Σκοτία, τη γεωγραφία, την ιστορία, τους εορτασμούς, την κουζίνα, τη μουσική, τις διασημότητες, τους χορούς και τις ενδυμασίες, τα αθλήματα, τα σύμβολα και τον κινηματογράφο της. Δημιουργούν αντίστοιχες συνεργατικές θεματικές

³ ΥΠΕΠΘ/Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2003) (α). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) για τα Αγγλικά.*

παρουσιάσεις και αφιερώνουν μια διδακτική ώρα για προφορικές παρουσιάσεις στα μέλη των υπόλοιπων ομάδων. Στη συνέχεια, ετοιμάζουν και παίζουν ένα κουίζ με το εργαλείο Kahoot, έχοντας ενσωματώσει στοιχεία από τις συνεργατικές παρουσιάσεις.

Η ομάδα είναι πλέον έτοιμη για το επόμενο στάδιο, της εξοικείωσης με τις τρομακτικές ιστορίες με φαντάσματα, χαρακτηριστικές της Σκωτίας, και τη συνεργατικής συγγραφής τους. Οι πέντε εκπαιδευτικοί-μέντορες επιλέγουν και προτείνουν πέντε ιστορίες στις εθνικές ομάδες και ζητούν από τους μαθητές να τις οπτικοποιήσουν χρησιμοποιώντας πέντε καρτέ και πέντε σύντομες περιγραφές δημιουργώντας μια περίληψη τους, αναρτώντας σε πίνακες radlet τα παραχθέντα προϊόντα. Οι μαθητές διαβάζουν και σχολιάζουν τις εμπλουτισμένες σύντομες παρουσιάσεις των ιστοριών που έχουν αναρτηθεί από τους εταίρους, συζητώντας τη δομή, την πλοκή και τους χαρακτήρες που παρουσιάζονται. Μετά την εξοικείωση με το κειμενικό αυτό είδος, οι μαθητές καλούνται να γράψουν συνεργατικά τις δικές τους ιστορίες. Σχηματίζονται δέκα διακρατικές ομάδες και σε ένα πίνακα radlet οι επιλεγμένοι μαθητές κάθε χώρας συνεισφέρουν με τη σειρά στη δημιουργία της ιστορίας τους. Αφού γίνει η συγγραφή και η διόρθωση του κειμένου, μέλη της κάθε διακρατικής ομάδας επιλέγουν κάποιες χαρακτηριστικές σκηνές, τις οποίες αναπαριστούν σχεδιάζοντας τις. Τα δέκα συνεργατικά κείμενα που προκύπτουν από τη διαδικασία της δημιουργικής γραφής συγκεντρώνονται σε ηλεκτρονικό βιβλίο⁴ που εκδίδεται από τους εταίρους (βλ. Σχήμα 2).



Σχήμα 2: Το ηλεκτρονικό βιβλίο με τις δέκα συνεργατικές ιστορίες που παρήχθη στο πλαίσιο του έργου

Προχωρώντας στο επόμενο στάδιο του έργου, και αφού οι χώρες που συμπράττουν έχουν πλέον βρει ένα ρυθμό εργασίας, η θεματική ενότητα που βρίσκεται στο επίκεντρο είναι οι μύθοι και οι θρύλοι της Ιρλανδίας. Στόχος είναι να προχωρήσουμε από τον πεζό λόγο στην ποίηση και συγκεκριμένα στα ποιήματα limerick για να γιορτάσουμε τη μεγάλη γιορτή των

⁴ <https://es.calameo.com/read/006655521b6d76f65daa4>

Ιρλανδών, τον Άγιο Πατρίκιο. Η διαδικασία συμπεριλαμβάνει την αρχική έρευνα σε πέντε επιλεγμένα θέματα (γεωγραφία, ιστορία, λαογραφία, μουσική και αθλητισμός) και τη δημιουργία ερωτηματολογίων τα οποία μοιράζονται οι επιμέρους ομάδες με τις υπόλοιπες. Η εργασία μας ξεκινάει με την εξοικείωση των μαθητών με τη δομή των ποιημάτων limerick μέσω επιλεγμένου οπτικοακουστικού υλικού. Στη συνέχεια χρησιμοποιούν το εργαλείο framapad για να προχωρήσουν στη συν-δημιουργία δέκα ποιημάτων σε δέκα διεθνείς ομάδες. Στη συνέχεια οι ομάδες δημιουργούν διαδραστικά παιχνίδια με διαφορετικές μορφές στην εφαρμογή learningapps τα οποία μοιράζονται με τους συνεργάτες τους. Το τελικό προϊόν αυτής της ενότητας είναι μια εικονική περιπέτεια «Let's go to Ireland for a virtual adventure!»⁵ στο εργαλείο genially όπου αξιοποιείται όλο το υλικό που έχει ήδη συγκεντρωθεί από τους μαθητές (βλ. Σχήμα 3).



Σχήμα 3: μια εικονική περιπέτεια «Let's go to Ireland for a virtual adventure!»

Η επόμενη ενότητα αφορά μια διαφορετική περιοχή της Ευρώπης, η οποία είναι πλούσια σε στοιχεία λαογραφίας και μυθολογικές αναφορές, και θέτει στο επίκεντρο την πολιτιστική παράδοση των συνεργαζόμενων Μεσογειακών χωρών του έργου, δηλαδή την Ελλάδα, τη Γαλλία, την Ιταλία, την Ισπανία και την Τουρκία. Οι μαθητές των πέντε χωρών καλούνται να ερευνήσουν και να καταγράψουν πέντε στοιχεία που αφορούν τις αντίστοιχες παραδόσεις των χωρών τους σε μια κοινή συνεργατική παρουσίαση στην εφαρμογή google slides και να δημιουργήσουν για καθεμία από αυτές τα σχετικά κουίζ με την εφαρμογή learningapps. Στη συνέχεια καλούνται να δουλέψουν σε διακρατικό επίπεδο, δημιουργώντας δεκατρείς συνεργατικές ιστορίες συμπεριλαμβάνοντας το υλικό που έχει ήδη εντοπιστεί. Ένα ακόμα ηλεκτρονικό βιβλίο⁶ δημιουργείται προκειμένου να παρουσιαστούν τα τελικά κείμενα που έχουν παραχθεί συνεργατικά (βλ. Σχήμα 4).

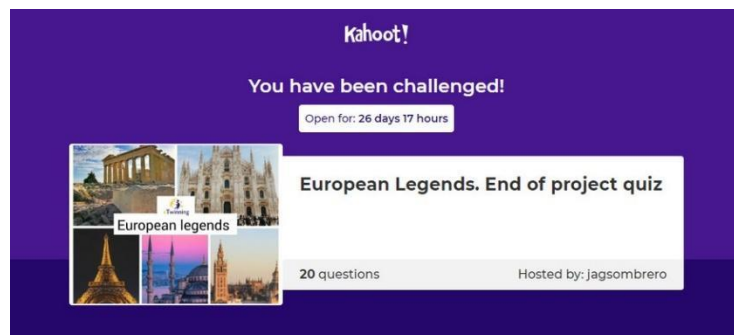
⁵ <https://view.genial.ly/6076af441280050d87a5d602/game-breakout-lets-discover-ireland>

⁶ <https://es.calameo.com/books/005944336bf2d39b58d57>



Σχήμα 4: Mediterranean Legends: 13 συνεργατικές ιστορίες με θέμα Μεσογειακούς μύθους και θρύλους

Ολοκληρώνοντας τις δράσεις μας, σχεδιάζουμε ένα συγκεντρωτικό παιχνίδι με την εφαρμογή kahoot⁷ όπου οι μαθητές καλούνται να αξιοποιήσουν όλες τις γνώσεις που έχουν αποκομίσει, παίζοντας ταυτόχρονα με τους συμμαθητές τους, σε ένα κλίμα αποδοχής και επικοινωνίας και ελέγχοντας τον βαθμό κατανόησης και αφομοίωσης των πληροφοριών (βλ. Σχήμα 5).

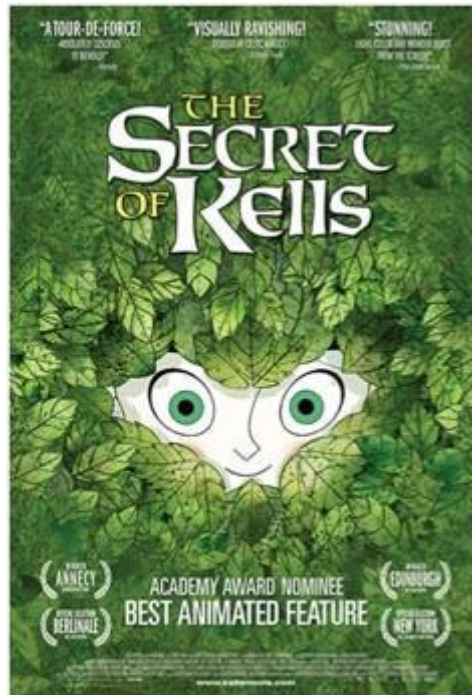


Σχήμα 5: European Legends. End of project quiz.

Υποστηρικτικά στις προηγούμενες δράσεις, αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε ένα ακόμα εργαλείο για να δημιουργήσουμε μια βιωματική και πλούσια εμπειρία για τους μαθητές μας. Καθώς πλησιάζουμε στο τέλος του σχολικού έτους, αποφασίζουμε να αφιερώσουμε χρόνο στην παρακολούθηση της ταινίας “The Secret of Kells” μέσω της πλατφόρμας European Film Factory⁸, η οποία αντλεί την έμπνευση της από το έργο The Book of Kells, το οποίο αποτελεί θησαυρό της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς και φυλάσσεται στο Δουβλίνο. Η ταινία εκτυλίσσεται κατά τον ένατο αιώνα στη Μεσαιωνική Ιρλανδία και προβάλλει στοιχεία της Κέλτικης μυθολογίας συνδυάζοντας γραφικά υψηλής αισθητικής και ποιότητας. Οι μαθητές υλοποιούν τις προτεινόμενες από την πλατφόρμα εκπαιδευτικές δραστηριότητες για να ενισχυθεί η κατανόηση της πλοκής και του περιεχομένου της ταινίας (βλ. σχήμα 6).

⁷ https://kahoot.it/challenge/3d82fbc7-a8fe-4dcf-8297-ea901fc4799b_1622736023957

⁸ <https://www.europeanfilmfactory.eu/>



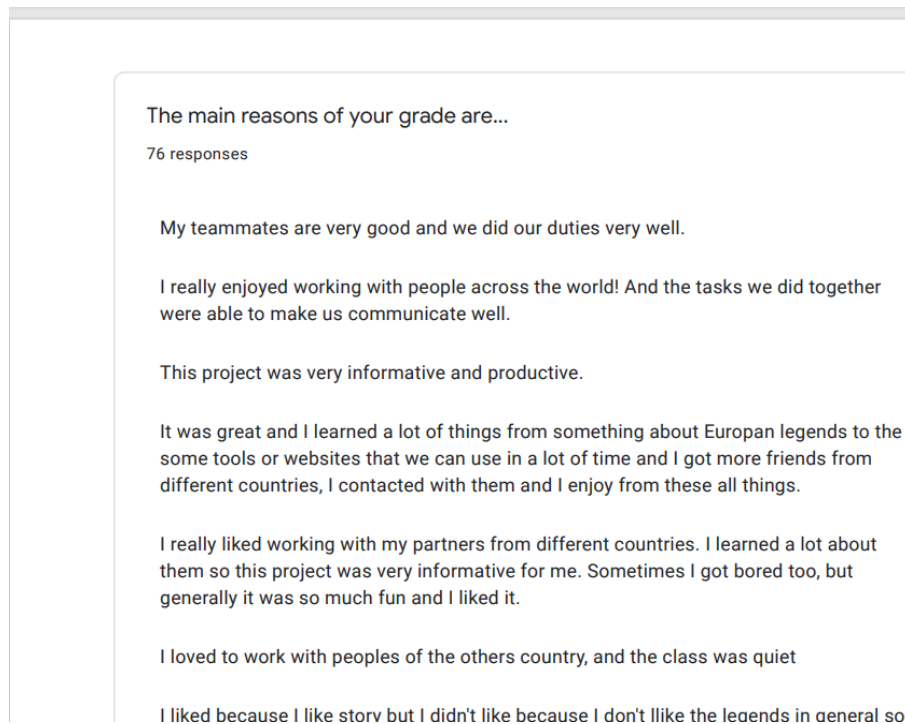
Σχήμα 6 : Η ταινία The Secret of Kells, διαθέσιμη στην πλατφόρμα European Film Factory

Η αξιολόγηση αφορά τη συλλογή απόψεων μαθητών και εκπαιδευτικών μέσω της εφαρμογής google forms (βλ. Σχήμα 7).



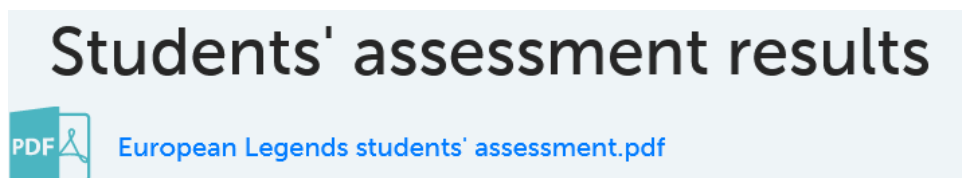
Σχήμα 7 : Αξιολόγηση του έργου μέσω της εφαρμογής google forms

Τα σχόλια που έχουν συγκεντρωθεί είναι ιδιαίτερα θετικά και αναδεικνύουν τη διάσταση της διαπολιτισμικής επικοινωνίας και συνεργασίας, στην οποία δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση από τους εκπαιδευτικούς του έργου (βλ. Σχήμα 7).



Σχήμα 7 : Ανατροφοδότηση μαθητών

Συγκεκριμένα, γίνεται εμφανές ότι το 75% των μαθητών έχουν αξιολογήσει το έργο με τη μέγιστη βαθμολογία (μεταξύ 8, 9 και 10/10 μονάδες). Οι περισσότεροι αναδεικνύουν τη συνεργατική διάσταση ως τον κύριο λόγο της θετικής εντύπωσης που έχουν αποκομίσει. 88% των μαθητών είναι ιδιαίτερα ικανοποιημένοι με τη δημιουργική χρήση της τεχνολογίας, καθώς διαμορφώνεται μια ποικιλία εργαλείων που αφορούν κλειστά και ανοικτά λογισμικά (πχ συνεργατικά έγγραφα με τη μορφή wiki, παρουσιάσεις, παιχνίδια με ερωτήσεις κλειστού τύπου), σύμφωνα με τα δημοσιευμένα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου (βλ. σχήμα 8). Ο βαθμός ικανοποίησης των μαθητών αντικατοπτρίζεται επιπλέον στην εκπεφρασμένη επιθυμία τους να συνεχίσουν τη συμμετοχή τους σε έργα eTwinning μελλοντικά σε ποσοστό 80%. Ολοκληρώνοντας, οι δύο δραστηριότητες που φαίνεται να προκάλεσαν το μεγαλύτερο ενδιαφέρον ήταν οι δύο συνεργατικές ιστορίες, «**Scottish Ghost stories**» και «**Mediterranean Legends**». Αποδεικνύεται επομένως πως ο κύριος στόχος του έργου, η ενίσχυση της δεξιότητας συνεργατικής παραγωγής γραπτού λόγου έχει επιτευχθεί. Το δημόσιο twinspace του έργου συνοψίζει την πορεία των εργασιών και είναι προσβάσιμο στο κοινό⁹.



Σχήμα 7 : δημοσιευμένα αποτελέσματα του τελικού ερωτηματολογίου διερεύνησης απόψεων

⁹ <https://twinspace.etwinning.net/122087/home>