

«Ο πολιτιστικός μου χάρτης» Ένα έργο eTwinning στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

«My Cultural Map» – An eTwinning project at Primary education

Ευγενία Καρόκη, 7ο Δημοτικό σχολείο Δράμας, Εκπαιδευτικός Πληροφορικός ΠΕ86, ΜΑ Διοίκηση & Οργάνωση Εκπαιδευτικών Μονάδων, evgeniakaroki@gmail.com

**Evgenia Karoki**, 7th Primary School of Drama, Teacher of informatics, M.Sc Management & Organization of Educational Units, evgeniakaroki@gmail.com

**Abstract:** The integration of ICT in the learning process aims to prepare students for the knowledge society. The primary education ICT curriculum guidelines make it important to give students the opportunity to go beyond the narrow confines of their school unit by opening a window of communication with the outside world. My Cultural Map created an eTwinning project involving students from six countries and sixteen schools. The European eTwinning platform led to the connecting link of the cultural elements of the countries of Greece, Turkey, Romania, Poland, Lithuania and Spain. The founders of the project were the teachers from Greece and Turkey. In this particular program students came into contact with several Web 2.0 tools, participated in Safer Internet Day and Code Week, programmed in Scratch and worked with the LEGO WeDo 2.0 robotics kit.

**Keywords:** eTwinning, ICT, Web 2.0, Scratch, Wedo 2.0

**Περίληψη:** Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία στοχεύει στην προετοιμασία των μαθητών για την κοινωνία της γνώσης. Οι κατευθυντήριες εκπαιδευτικές οδηγίες του αναλυτικού προγράμματος σπουδών των ΤΠΕ της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης καθιστούν σημαντικό να δοθεί στους μαθητές η ευκαιρία να περάσουν από τα στενά όρια της σχολικής τους μονάδας ανοίγοντας ένα παράθυρο επικοινωνίας με τον έξω κόσμο. «Ο πολιτιστικός μου χάρτης» αποτέλεσε ένα έργο eTwinning στο οποίο συμμετείχαν μαθητές από πέντε χώρες και δεκαέξι σχολεία. Η ευρωπαϊκή πλατφόρμα eTwinning αποτέλεσε τον συνδετικό κρίκο ανταλλαγής πολιτισμικών στοιχείων των χωρών της Ελλάδας, της Τουρκίας, της Πολωνίας, της Λιθουανίας και της Ισπανίας. Ιδρυτές του έργου ήταν οι εκπαιδευτικοί από την Ελλάδα και την Τουρκία. Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα οι μαθητές ήρθαν σε επαφή με πολλά Web 2.0 εργαλεία, συμμετείχαν στην ημέρα ασφαλούς διαδικτύου και την εβδομάδα κώδικα, προγραμματίσαν σε Scratch και εργάστηκαν με το kit ρομποτικής **LEGO WeDo 2.0**.

**Λέξεις-Κλειδιά:** eTwinning, ΤΠΕ, Web 2.0, Scratch, Wedo 2.0

## Εισαγωγή

Σύμφωνα με την Οικουμενική Διακήρυξη της UNESCO για την πολιτιστική πολυμορφία (2001) τα κράτη μέλη πρέπει να αναπτύξουν πρότυπα συνεργασίας με σκοπό την προστασία

και την καλλιέργεια της διαπολιτισμικότητας. Έτσι, μέσω της εκπαίδευσης θα πρέπει να προχωρήσουν στον επανασχεδιασμό των αναλυτικών προγραμμάτων εστιάζοντας στην προώθηση της γλωσσικής πολυμορφίας, στην ευαισθητοποίηση της θετικής αξίας της πολιτιστικής κληρονομιάς και στην καλλιέργεια ανταλλαγής βέλτιστων πρακτικών και γνώσεων για τον πολιτιστικό πλουραλισμό. Παράλληλα, σύμφωνα με τα κύρια σημεία του σχεδίου δράσης της UNESCO πρέπει να καλλιεργηθεί η γλωσσική πολυμορφία μέσω του παγκόσμιου ιστού και να βελτιωθεί η πρόσβαση των χωρών στις νέες τεχνολογίες για ανταλλαγή των πολιτιστικών στοιχείων. Το eTwinning αποτελεί μια ευρωπαϊκή δράση η οποία αναπτύχθηκε από τα κράτη μέλη γιατί δίνει την ευκαιρία σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να διευρύνουν το γνωστικό τους πεδίο σ' ότι αφορά τους πολιτισμούς και τις γλώσσες (O'Dowd, 2007). Εστιάζει στην ενίσχυση των Τ.Π.Ε. μέσα στις σχολικές μονάδες και έχει αναδειχθεί σε μια εκπαιδευτική κοινότητα μάθησης (Παπαδάκης, 2015). Οι εταιρικές σχέσεις που διαμορφώνονται στα πλαίσια των προγραμμάτων eTwinning χρησιμοποιούν όλες τις δυνατότητες των Web 2.0 εργαλείων προκειμένου να επιτευχθεί μια ουσιαστική συνεργατική και διαπολιτισμική σύνδεση (Redecker et al., 2009). Ο εμπλουτισμός του παγκόσμιου ιστού με τα Web 2.0 εργαλεία ενισχύει την κοινωνική αλληλεπίδραση και τη συνεργασία μεταξύ των συνομηλίκων. Έτσι, ενισχύεται η αλληλενέργεια μεταξύ των ανθρώπων και μαθαίνει ο ένας από τον άλλον (O'Reilly, 2007). Εκτός από την ενίσχυση των τεχνολογικών δεξιοτήτων το eTwinning καλλιεργεί και τις ήπιες δεξιότητες που αφορούν τα προσωπικά χαρίσματα ενός μαθητή όπως είναι η δημιουργικότητα, η δομημένη σκέψη του, η ικανότητα να επικοινωνεί και να συνεργάζεται με τους άλλους, η ευγένεια, η υπευθυνότητά, η κριτική του σκέψη, η ακεραιότητα, η ευελιξία, η ενσυναίσθηση, η ειλικρίνεια, η αυτοεκτίμηση και η εργασιακή ηθική του (Robles, 2012).

Σύμφωνα με έρευνα τους Wastiau et al. (2011) σχετικά με τη συμμετοχή μαθητών στο eTwinning έδειξε ότι δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να εξερευνήσουν άλλες χώρες μαθαίνοντας για τον πολιτισμό και την κουλτούρα τους και να τον συγκρίνουν με τη δική τους χώρα. Το eTwinning αποτελεί ένα κοινό διαδικτυακό συνεργατικό περιβάλλον ανταλλαγής διαπολιτισμικών στοιχείων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων. Έπειτα από έρευνα της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (2013) σε μαθητές που συμμετείχαν σε έργα eTwinning αποδείχτηκε ότι δείχνουν μεγάλο ενθουσιασμό για τη συνέχιση των δραστηριοτήτων του eTwinning και αποκομίζουν πολλά οφέλη από την ομαδοσυνεργατική εργασία και από την γνωριμία τους με άλλους πολιτισμούς.

### **Σύνδεση έργου με τη διδακτέα ύλη των ΤΠΕ στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση**

Σύμφωνα με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών των ΤΠΕ της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης (ΙΕΠ, 2019) υπάρχουν οι ενότητες «Γνωρίζω το Διαδίκτυο και επικοινωνώ», «Δημιουργώ με πολυμέσα και παρουσιάσεις», «Προγραμματίζω τον Υπολογιστή» και «Υλοποιώ σχέδια έρευνας» τα οποία να συνδέονται με τον Πολιτισμό και τις Τέχνες. Ο εκπαιδευτικός καλείται να ετοιμάσει μια σειρά από δραστηριότητες έτσι ώστε οι μαθητές να επικοινωνήσουν και να

συνεργαστούν ανταλλάσσοντας ιδέες με μαθητές από άλλα σχολεία. Κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς θα πρέπει να εκπονήσουν έργα τα οποία τα αναρτούν δημοσιοποιώντας τα σε ασφαλείς εκπαιδευτικές πλατφόρμες. Επίσης, το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών προτείνει εκπαιδευτικές ψηφιακές εφαρμογές όπως είναι τα Web 2.0 εργαλεία, το Google Maps, Ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες και Λογισμικό δημιουργίας σταυρολέξων/κουίζ. Σ' ό,τι αφορά την ενότητα «Προγραμματίζω τον υπολογιστή» υπάρχει το προγραμματιστικό περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού Scratch και η ενότητα της «Εκπαιδευτικής Ρομποτικής» όπου οι μαθητές θα πρέπει να συναρμολογούν και να προγραμματίζουν ρομπότ καθοδηγώντας τα να εκτελέσουν αλγορίθμους. Στα πλαίσια του ΑΠΣ των ΤΠΕ εκπονήθηκε στο 7<sup>ο</sup> Δημοτικό σχολείο Δράμας ένα έργο eTwinning με τίτλο «Ο πολιτιστικός μου χάρτης».

### Σκοπός και στόχοι του έργου

Απώτερος σκοπός του έργου ήταν οι μαθητές να ανταλλάξουν διαπολιτισμικά στοιχεία με άλλες χώρες δουλεύοντας σε ευρωπαϊκό επίπεδο μέσα από καινοτόμες διδακτικές πρακτικές.

Οι στόχοι του έργου που τέθηκαν απ' όλους τους εταίρους για τους μαθητές ήταν:

- Να εντοπίζουν διαφορές και ομοιότητες μεταξύ των πολιτισμών μέσω δημιουργικών δραστηριοτήτων που είναι συνυφασμένες με την ιστορία, την γεωγραφία και την τέχνη.
- Να γνωρίσουν μνημεία και χώρους παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς της UNESCO που ανήκουν στις συμμετέχοντες χώρες.
- Να ενισχύσουν τις γλωσσικές δεξιότητες τους (αγγλικά ή γλώσσες άλλων χωρών) μέσα απ' την απαγγελία ποιημάτων σπουδαίων ποιητών της κάθε χώρας και να συνθέσουν ένα κοινό ποίημα.
- Να ενισχύσουν τις προγραμματιστικές τους δεξιότητες με παιγνιώδη τρόπο χρησιμοποιώντας το περιβάλλον οπτικού προγραμματισμού Scratch 3.0 και το kit ρομποτικής LEGO Education Wedo 2.0.
- Να συμμετέχουν στην ημέρα Ασφαλούς διαδικτύου και να ενημερωθούν για τους κινδύνους που αντιμετωπίζουν.
- Να εφαρμόσουν τους βασικούς κανόνες δεοντολογίας του διαδικτύου (Netiquette) στη συνεργασία τους με τους μαθητές των άλλων χωρών.
- Να ενδυναμώσουν τις τεχνολογικές δεξιότητές τους χρησιμοποιώντας δημιουργικά καινούρια ψηφιακά εργαλεία.
- Να βελτιώσουν τις διαπροσωπικές τους ικανότητες όπως ομαδικότητα, ευελιξία, αίσθημα πρωτοβουλίας και προσφοράς, δημιουργικότητα, οργάνωση χρόνου, υπευθυνότητα, επικοινωνία και ευγένεια.

## Υλοποίηση του έργου

### Α' Μέρος

#### Ανάθεση καθηκόντων, παρουσίαση προγράμματος και γνωριμία μεταξύ των σχολείων

Στην πρώτη τηλεδιάσκεψη συζητήθηκε το σχέδιο του έργου με όλους τους εταίρους και έγινε η ανάθεση των καθηκόντων τους από τους ιδρυτές. Αποφασίστηκε από κοινού ότι το έργο θα διαρκούσε 1 χρόνο καθώς ο αριθμός των χωρών και τα σχολεία ήταν πολλά. Αφού εξασφαλίστηκαν όλες οι απαραίτητες άδειες των γονέων το έργο ξεκίνησε με μηνύματα καλωσορίσματος στο forum του twinspace<sup>1</sup> της ευρωπαϊκής πλατφόρμας του eTwinning. Εντοπίστηκαν οι χώρες που είναι εντός και εκτός της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Αναζητήθηκαν μέσω Google Earth τα σχολεία των εταίρων και έγινε μια εικονική επίσκεψη σ' όσα ήταν χαρτογραφημένα. Έπειτα ακολούθησε μια παρουσίαση του χάρτη των θεμελιωδών δικαιωμάτων της Ευρωπαϊκής Ένωσης ο οποίος δημοσιεύεται στην *Επίσημη Εφημερίδα (E.E.) των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων* με ιδιαίτερη αναφορά στο άρθρο 10 (ελευθερία σκέψης, συνείδησης και θρησκείας), στο άρθρο 11 (ελευθερία έκφρασης και πληροφόρησης) και στο άρθρο 22 (πολιτιστική, θρησκευτική και γλωσσική πολυμορφία). Οι μαθητές παρουσίασαν τον εαυτό τους, το σχολείο τους και την πόλη τους. Τέλος, με τη διδακτική τεχνική του καταιγισμού ιδεών οι μαθητές απάντησαν στην ερώτηση «What does intangible cultural heritage mean to you?» χρησιμοποιώντας το Web 2.0 εργαλείο AnswerGarden<sup>2</sup>.

Οι μαθητές έφτιαξαν λογότυπα και poster με τον τίτλο του έργου χρησιμοποιώντας τα διαδικτυακά εργαλεία Wordart<sup>3</sup> και Canva<sup>4</sup> και στη συνέχεια με ερωτηματολόγια που τους διαμοιράστηκαν ψήφισαν τα καλύτερα. Στη συνέχεια το νικητήριο λογότυπο ενσωματώθηκε σε κάθε ψηφιακό προϊόν του έργου αφού αποτέλεσε την ταυτότητα του προγράμματος. Έπειτα, οι μαθητές απάντησαν σε on-line διαδραστικά κουίζ που φτιάχτηκαν με τις διαδικτυακές

---

<sup>1</sup> Το eTwinning παρέχει ένα διαδικτυακό εικονικό χώρο για το κάθε έργο όπου εκεί εκπαιδευτικοί και μαθητές μπορούν να αναρτούν τις εργασίες τους, να ανταλλάσσουν μηνύματα, να γράφουν στο forum, και να συνομιλούν σε πραγματικό χρόνο. Ο χώρος αυτός ονομάζεται twinspace (Πηγή: <http://www.etwinning.gr/2016-02-29-11-14-03/twinspace/527-twinspace-2>).

<sup>2</sup> Το AnswerGarden είναι ένα νέο μινιμαλιστικό εργαλείο ανατροφοδότησης. Χρησιμοποιείται για το διαδικτυακό καταιγισμό ιδεών και για σχόλια στην τάξη (Πηγή: <https://answergarden.ch/>).

<sup>3</sup> Το Wordart είναι διαδικτυακό λογισμικό που δημιουργεί όμορφα σύννεφα λέξεων σε διάφορα σχήματα τα οποία προσαρμόζονται σε διαφορετικές γραμματοσειρές, χρώματα και διατάξεις (Πηγή: <https://wordart.com/>).

<sup>4</sup> Το Canva είναι ένα διαδικτυακό πολυεργαλείο δημιουργίας γραφικών και βίντεο (Πηγή: <https://edtech.gr/canva/>).

εφαρμογές LearningApps<sup>5</sup> και Wordwall<sup>6</sup> προκειμένου να γνωρίσουν καλύτερα τις χώρες με τις οποίες πρόκειται να συνεργαστούν.

Καθ' όλη τη διάρκεια του έργου πραγματοποιήθηκαν τηλεδιασκέψεις μεταξύ των σχολείων, ανταλλαγή μηνυμάτων (twinmails) μέσω του twinspace του έργου και συζητήσεις στο forum του προγράμματος. Κάθε μαθητής είχε το δικό του λογαριασμό με τον οποίο συνδεόταν στο twinspace του έργου. Συνολικά η ευρωπαϊκή πλατφόρμα eTwinning ένωσε διαδικτυακά 14 εκπαιδευτικούς και 193 μαθητές.

## **B' Μέρος**

### **Πολιτιστική και φυσική κληρονομιά της UNESCO**

Είναι σημαντικό η πολιτιστική και φυσική κληρονομιά κάθε χώρας να μεταφέρεται στις μελλοντικές γενιές καθώς αποτελεί πηγή ζωής και έμπνευσης. Η κάθε χώρα επέλεξε να παρουσιάσει ένα μνημείο η χώρο παγκόσμιας πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς της UNESCO και στη συνέχεια οι μαθητές μοιράστηκαν μέσω του Web 2.0 εργαλείου Padlet<sup>7</sup> τις σκέψεις, τα συναισθήματα, τα σχόλια, και τις ζωγραφιές τους. Συγκεκριμένα η κάθε χώρα επέλεξε να παρουσιάσει:

- Ελλάδα - Archaeological Site of Philippi
- Πολωνία - Białowieża Forest
- Τουρκία - Göbeklitepe
- Ισπανία - Works of Antoni Gaudí
- Λιθουανία - Historic centre Vilnius, Curonian Spit, Paveldas Lietuvoje.
- Ρουμανία - Danube Delta

Οι μαθητές έμαθαν ότι η πολιτιστική και φυσική κληρονομιά της UNESCO ανήκει σε όλους τους ανθρώπους ανεξάρτητα από την χώρα στην οποία βρίσκονται.

Σύμφωνα με τη Γενική Διάσκεψη της UNESCO (1999) η 21<sup>η</sup> Μαρτίου ορίστηκε ως Παγκόσμια Ημέρα Ποίησης. Στα πλαίσια της συγκεκριμένης ημέρας η κάθε χώρα επέλεξε ένα ποίημα στη δική της γλώσσα και ανέθεσε σε μαθητές των υπόλοιπων χωρών να το απαγγείλουν. Τα ποιήματα που επιλέχθηκαν ήταν:

- Ελλάδα - "Ithaca" (Poet - Constantine Peter Cavafy)
- Πολωνία - "Pomidor" (Poet - Jan Brzechwa)
- Τουρκία - "Dünya Çocuk" (Poet - Beytullah Hatoğlu)

---

<sup>5</sup> Το LearningApps είναι μια Web 2.0 εφαρμογή που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία διαδραστικών δραστηριοτήτων εκπαιδευτικού σκοπού (Πηγή: <https://edtech.gr/learning-apps-education/>).

<sup>6</sup> Το Wordwall είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή που επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει προσαρμοσμένες δραστηριότητες για την τάξη όπως κουίζ, αντιστοιχίσεις, παιχνίδια λέξεων κ.α.. (Πηγή: <https://wordwall.net/>).

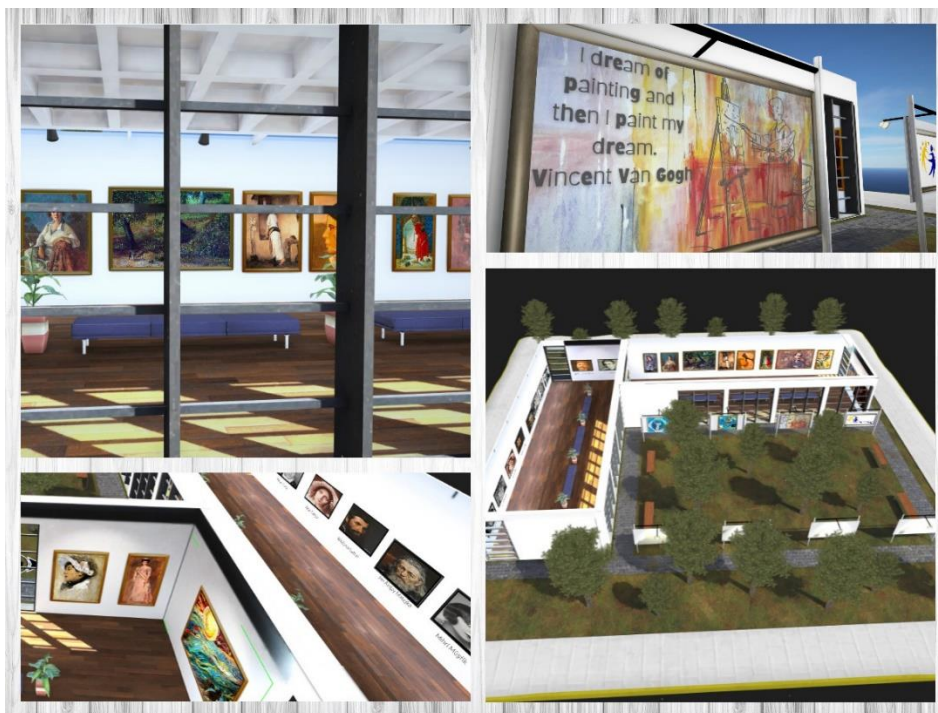
<sup>7</sup> Το Padlet είναι ένα Web 2.0 εργαλείο και αποτελεί έναν ομαδοσυνεργατικό πίνακα ανάρτησης πολυμεσικών στοιχείων όπως είναι το κείμενο, η εικόνα, το animation, ο ήχος και το βίντεο (Πηγή: <https://padlet.com/about>).

- Ισπανία - “La Ginesta” (Poet - Joan Maragall)
- Λιθουανία - “Senelės pasaka” (Poet - Poet Salomėja Neris)

Η Ρουμανία δεν συμμετείχε στην συγκεκριμένη δραστηριότητα. Οι μαθητές ενθουσιάστηκαν πολύ με την απαγγελία των ποιημάτων καθώς για πρώτη φορά μίλησαν στις γλώσσες των άλλων κρατών.

Στη συνέχεια ο τίτλος του έργου “My cultural map” αποτέλεσε για τους μαθητές μια ακροστοιχίδα για να γράψουν για το κάθε γράμμα ένα στίχο του κοινού τους ποιήματος με το Web 2.0 εργαλείο ZUMPad<sup>8</sup>.

Η επόμενη δραστηριότητα που ακολούθησε ονομάστηκε “Deep nostalgia for Artists”. Η κάθε χώρα επέλεξε έναν καλλιτέχνη ζωγράφο και στη συνέχεια έδωσε ζωή σε μια φωτογραφία του με τη διαδικτυακή εφαρμογή MyHeritage<sup>9</sup>. Φτιάχτηκε μια εικονική περιήγηση με τίτλο “eTwinning - My Cultural Map Museum of Famous Artists” με τη διαδικτυακή εφαρμογή Artsteps<sup>10</sup> (βλ. Εικόνα 1). Η δραστηριότητα ολοκληρώθηκε μ’ ένα τελικό βίντεο παρουσίασης όλων των ζωγράφων.



Εικόνα 1. Εικονική περιήγηση με το Artsteps

<sup>8</sup> Το ZUMPad είναι ένα διαδικτυακό Web 2.0 εργαλείο το οποίο παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας συνεργατικού κειμένου ή κοινής χρήσης πληροφοριών (Πηγή: <https://zumpad.zum.de/>).

<sup>9</sup> Το MyHeritage είναι η κορυφαία παγκόσμια πλατφόρμα για την εξερεύνηση της οικογενειακής ιστορίας, την αποκάλυψη της εθνικής καταγωγής και την εύρεση νέων συγγενών. Επίσης δίνει ζωή σε φωτογραφίες με κοντινά πλάνα προσώπων (Πηγή: <https://www.myheritage.com/>)

<sup>10</sup> Το Artsteps είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας εικονικών περιηγήσεων (Πηγή: <https://www.artsteps.com/>).

## Γ' Μέρος

### Παραδοσιακά φαγητά και Χριστουγεννιάτικα έθιμα

Στη συνέχεια οι μαθητές συμμετείχαν στη δραστηριότητα “Let's prepare our cultural Lunch”. Μαγείρεψαν παραδοσιακά φαγητά του τόπου τους στην κουζίνα του σπιτιού τους και τα παρουσίασαν μ' ένα βίντεο το οποίο αναρτήθηκε σ' ένα Padlet. Έπειτα φτιάχτηκε ένα ηλεκτρονικό βιβλίο με τίτλο “My cultural map - Recipes book” με το Web 2.0 εργαλείο Storyjumper<sup>11</sup> όπου κάθε σελίδα περιείχε από κάθε σχολείο μια παραδοσιακή συνταγή με τον μαθητή που την έφτιαξε.

Αντάλλαξαν χριστουγεννιάτικα παραδοσιακά έθιμα, κάρτες και τραγούδησαν τα κάλαντα. Όλο το ψηφιακό υλικό που παράχθηκε από κάθε χώρα αναρτήθηκε σ' ένα συνεργατικό τοίχο Padlet. Επίσης, δημιουργήθηκε ένα χριστουγεννιάτικο ηλεκτρονικό βιβλίο με τίτλο "My Christmas cultural map".

## Δ' Μέρος

### Προγραμματισμός, Ασφάλεια στο Διαδίκτυο και Εορτασμός ημέρας eTwinning

Οι ιδρυτές του προγράμματος δημιούργησαν μια εκδήλωση για την ευρωπαϊκή εβδομάδα προγραμματισμού (<https://codeweek.eu/>) την οποία την καρφίτσωσαν στον χάρτη των εκδηλώσεων. Δημιουργήθηκε ένα κοινό έργο στο on-line περιβάλλον του Scratch και η κάθε χώρα προγραμματίσει το δικό της κομμάτι. Ο σκοπός της δραστηριότητας αυτής ήταν να κατανοήσουν οι μαθητές ότι ο προγραμματισμός φέρνει κοντά μαθητές από διαφορετικές χώρες μέσα από ένα κοινό έργο. Επίσης, προγραμματίσαν στην διαδικτυακή πλατφόρμα <https://hourofcode.com/> και αποκωδικοποίησαν pixel art εικόνες που δημιουργήθηκαν με την online εφαρμογή ZaplyCode<sup>12</sup>. Τέλος, έφτιαξαν ένα κινούμενο όχημα με το kit ρομποτικής LEGO WeDo<sup>13</sup> 2.0 προγραμματίζοντας το να πηγαίνει από χώρα σε χώρα στον χάρτη “My cultural map” (βλ. Εικόνα 2).

---

<sup>11</sup> Το Storyjumper είναι ένα Web 2.0 εργαλείο που επιτρέπει σε μαθητές και εκπαιδευτικούς να συνεργάζονται για να δημοσιεύσουν ένα ηλεκτρονικό βιβλίο (Πηγή: <https://www.storyjumper.com/>)

<sup>12</sup> Το ZaplyCode είναι ένα οπτικό εργαλείο προγραμματισμού για την εμπλοκή των μαθητών στον εκπαιδευτικό κόσμο της κωδικοποίησης (Pixel Art) με διασκεδαστικό τρόπο (Πηγή: <https://www.zaplycode.it/>).

<sup>13</sup> Το πακέτο ρομποτικής LEGO Education WeDo 2.0 σχεδιάστηκε για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση με σκοπό τη βελτίωση των ικανοτήτων των μαθητών στα πεδία των φυσικών επιστημών, της μηχανικής, της τεχνολογίας και του προγραμματισμού (Πηγή: <https://education.lego.com/en-us/>).



Εικόνα 2. Kit ρομποτικής WeDo 2.0

Οι μαθητές συμμετείχαν στην ημέρα Ασφαλούς διαδικτύου, παρακολούθησαν σχετικά βίντεο και απάντησαν σε on-line κουίζ που φτιάχτηκαν με το Wordwall. Ενημερώθηκαν για θέματα όπως ο διαδικτυακός εκφοβισμός, το ηλεκτρονικό ψάρεμα, τα ψεύτικα προφίλ, το φαινόμενο της διαδικτυακής αποπλάνησης ανηλίκων, τα διαδικτυακά παιχνίδια και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Κάθε σχολείο έστειλε το δικό του μήνυμα αποτυπωμένο στο χαρτί σχετικά με το πως πρέπει να προφυλάσσονται οι μαθητές όταν πλοηγούνται στο διαδίκτυο και στη συνέχεια όλα τα μηνύματα συνενώθηκαν σ' ένα κοινό βίντεο.

Σύμφωνα με τον επίσημο ιστότοπο της Ευρωπαϊκής Ένωσης η ημέρα της Ευρώπης<sup>14</sup> γιορτάζεται κάθε χρόνο στις 9 Μαΐου. Η κοινότητα του eTwinning συμμετέχει με εορτασμούς και όλοι οι eTwinners εκπονούν δραστηριότητες στα σχολεία τους. Στα πλαίσια της συγκεκριμένης ημέρας όλοι οι συμμετέχοντες του προγράμματος “My cultural map” οργάνωσαν κοινές δραστηριότητες όπως παζλ και Pixel art κωδικοποίηση με το μήνυμα “Happy eTwinning Day”.

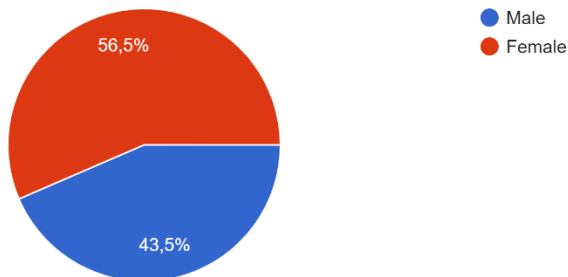
### Αξιολόγηση - Διάχυση

Η αξιολόγηση του προγράμματος από τους μαθητές έγινε στο τέλος του προγράμματος. Όλοι απάντησαν σ' ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο το οποίο φτιάχτηκε με τη διαδικτυακή εφαρμογή Google Forms προκειμένου να ανιχνευθεί η θετική επίδραση του προγράμματος στους μαθητές. Συγκεκριμένα, στην έρευνα πήραν μέρος 193 μαθητές εκ των οποίων το 56,5% (109 μαθητές) ήταν κορίτσια ενώ το 43,5% (84 μαθητές) ήταν αγόρια (βλ. Γράφημα 1).

<sup>14</sup> Επίσημος ιστότοπος της Ευρωπαϊκής Ένωσης (Πηγή: <https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/symbols/europe-day-el>).

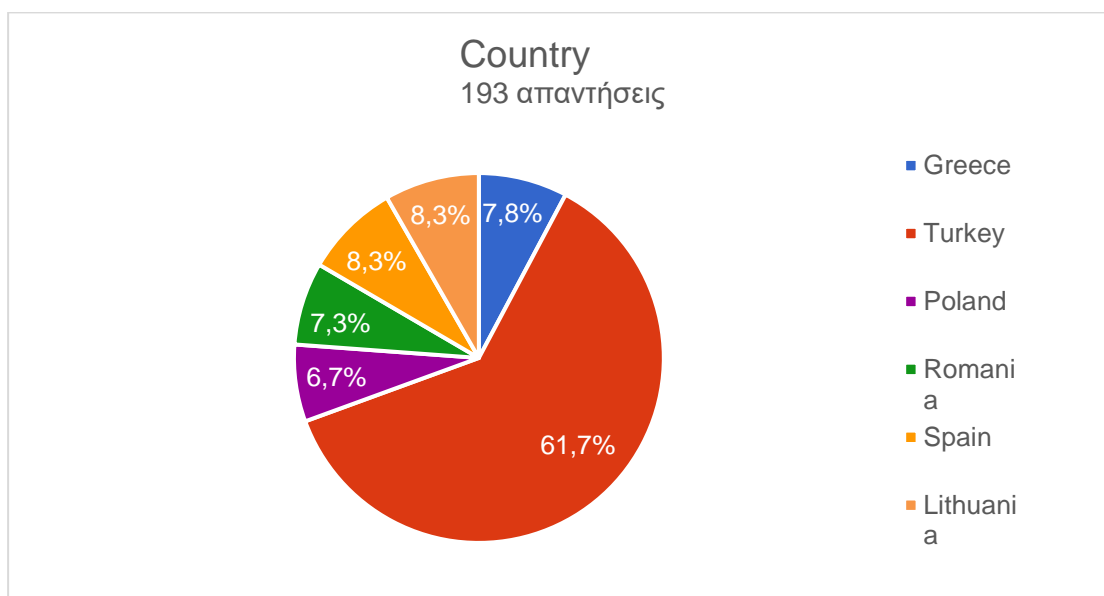


1. Gender  
193 απαντήσεις



Γράφημα 1. Φύλο

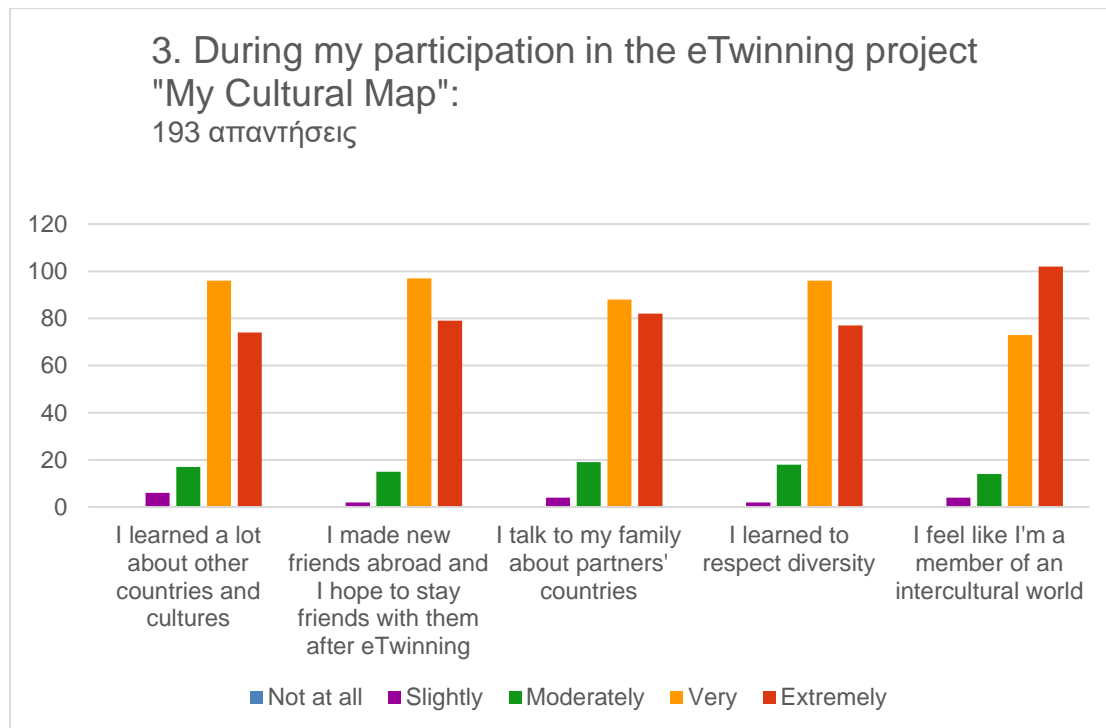
Αναλυτικότερα, το 7,8% των μαθητών ήταν από την Ελλάδα, το 61,7% ήταν από την Τουρκία, το 6,7% ήταν από την Πολωνία, το 7,3% ήταν από τη Ρουμανία, το 8,3% ήταν από την Ισπανία, και το 8,3% ήταν από την Λιθουανία (βλ. Γράφημα 2). Η Τουρκία είχε το μεγαλύτερο ποσοστό γιατί συμμετείχε στο έργο με 9 σχολεία.



Γράφημα 2. Χώρα προέλευσης μαθητών

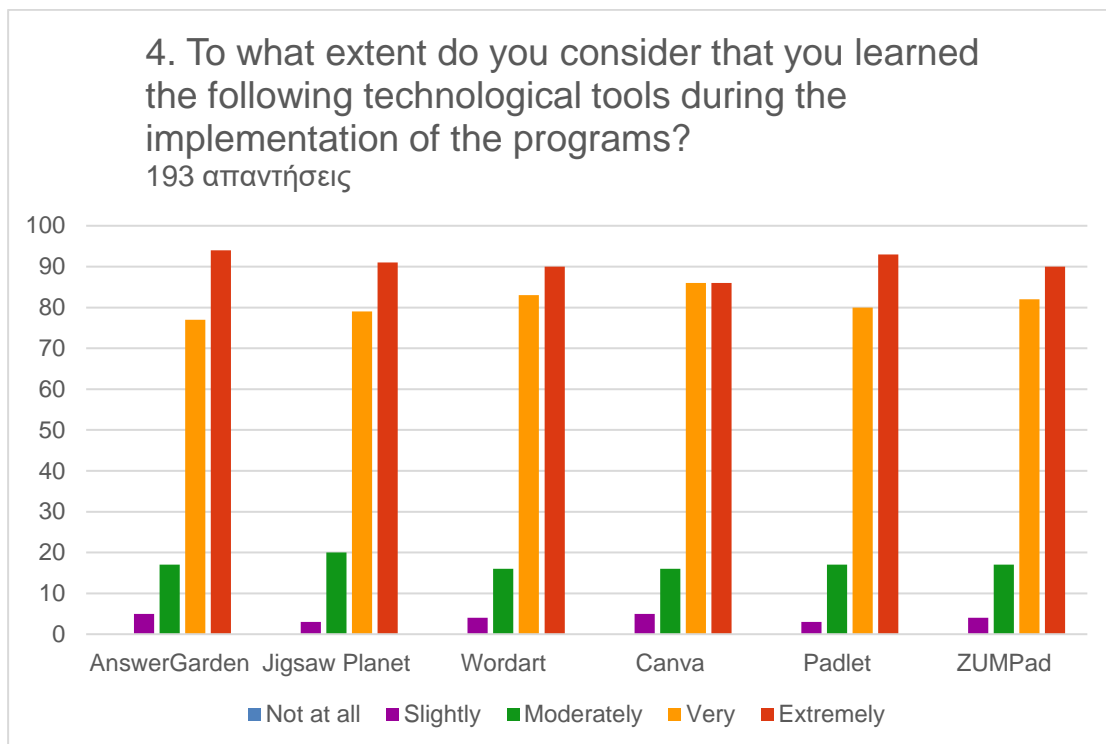
Σ' ότι αφορά την ομάδα των ερωτήσεων που αφορούσαν την διαπολιτισμική συνείδηση σύμφωνα με το Γράφημα 3 οι μαθητές απάντησαν στο μεγαλύτερο ποσοστό από πολύ έως

πάρα πολύ ότι έμαθαν πολλά για άλλες χώρες και πολιτισμούς, έκαναν φίλους στο εξωτερικό τους οποίους θέλουν να τους κρατήσουν, μίλησαν στους γονείς τους για τις χώρες που γνώρισαν, έμαθαν να σέβονται τη διαφορετικότητα και αισθάνονται μέλη του διαπολιτισμικού κόσμου.

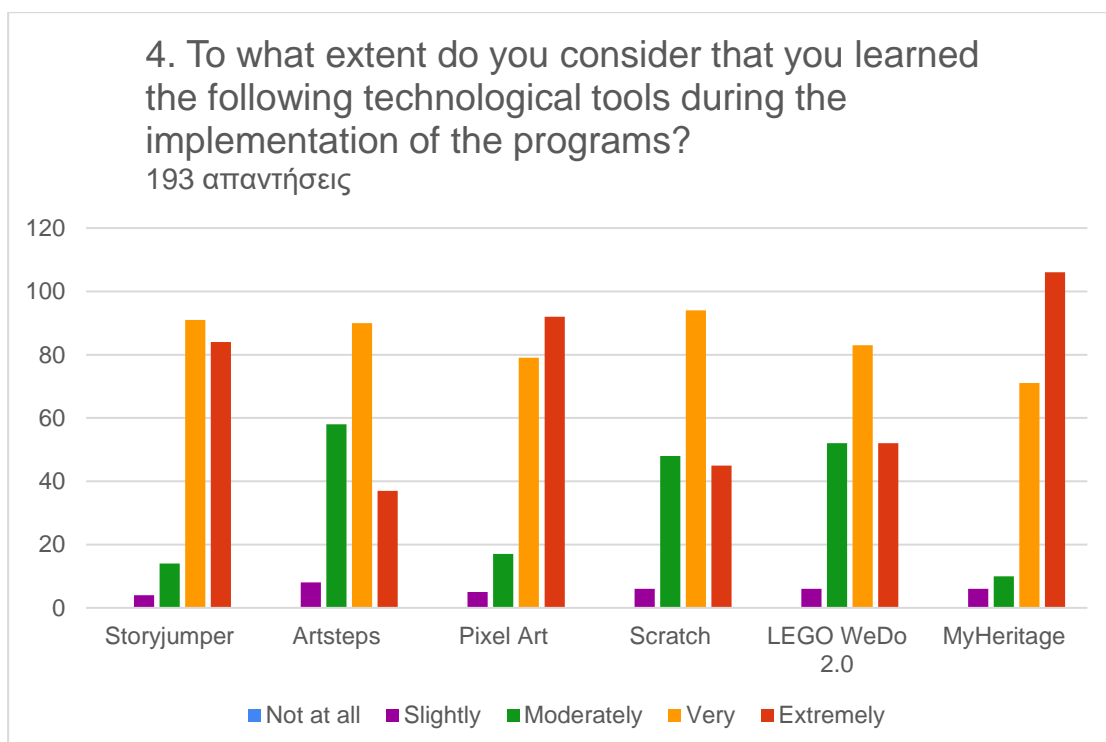


Γράφημα 3. Επιτεύγματα μαθητών

Τα Γραφήματα 4,5 αφορούν την ενίσχυση των τεχνολογικών δεξιοτήτων των μαθητών και εξετάζουν κατά πόσο οι μαθητές θεωρούν ότι έμαθαν τα αντίστοιχα τεχνολογικά εργαλεία. Σ' ότι αφορά τα Web 2.0 εργαλεία Answer Garden, Jigsaw Planet, Wordart, Canva, Padlet και ZUMPad οι μαθητές από τις απαντήσεις τους δείχνουν ότι τα έμαθαν στο μεγαλύτερο ποσοστό τους εξαιρετικά καλά. Το ίδιο ισχύει και για τα εργαλεία Pixel Art και MyHeritage. Σχετικά με τα προγραμματιστικά περιβάλλοντα οπτικού προγραμματισμού Scratch και WeDo 2.0 οι μαθητές θεωρούν ότι τα έμαθαν πολύ καλά. Η ευκολία εκμάθησης των Web 2.0 εργαλείων θεωρείται πάντα πιο εύκολη από τους μαθητές σε σχέση με τα προγραμματιστικά περιβάλλοντα καθώς δεν απαιτούν υπολογιστική σκέψη. Δεν υπήρξε ούτε ένας μαθητής που επέλεξε την απάντηση «Not at all - Καθόλου».

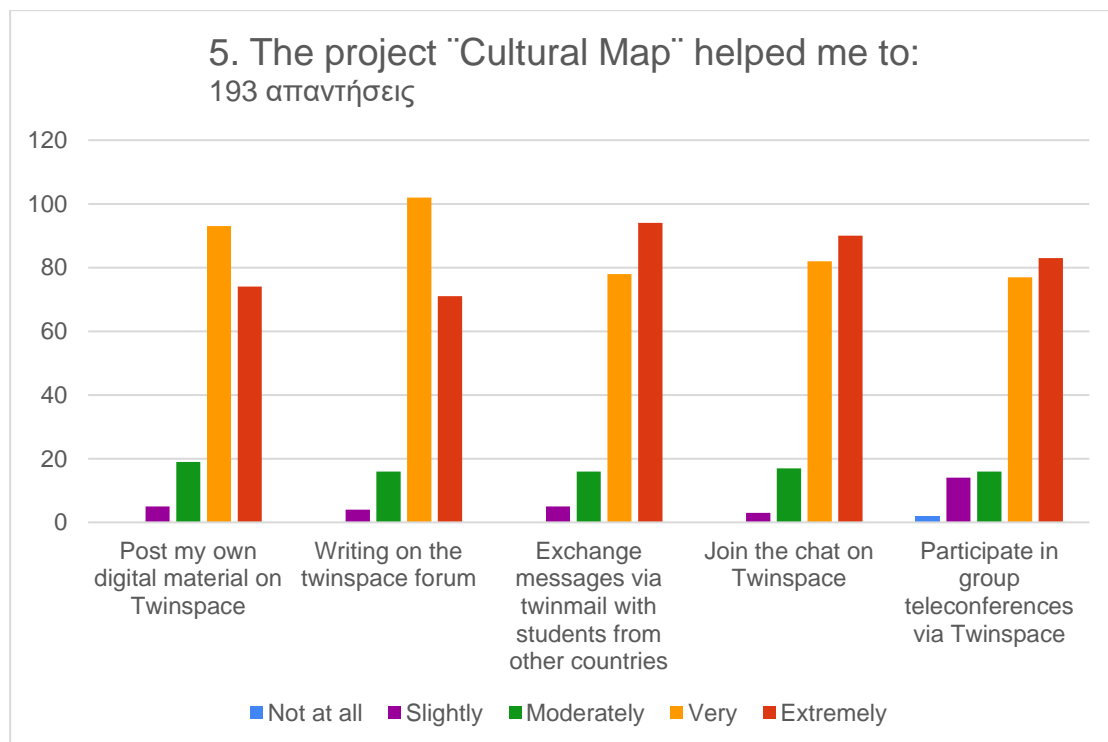


**Γράφημα 4. Τεχνολογικές Δεξιότητες ομάδα1**



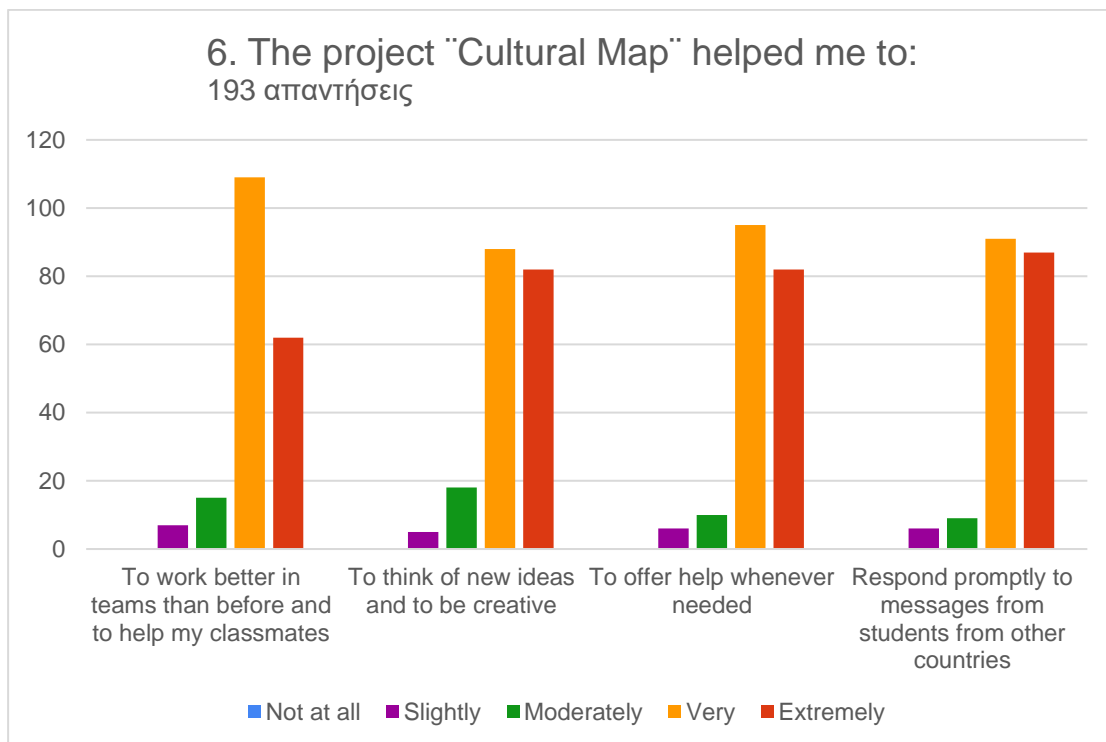
**Γράφημα 5. Τεχνολογικές Δεξιότητες ομάδα2**

Η 5<sup>η</sup> ερώτηση αφορούσε το σύνολο των τεχνολογικών εργαλείων που παρέχει το twinspace του έργου (βλ. Γράφημα 6). Οι μαθητές φάνηκε να έμαθαν εξαιρετικά καλά να ανταλλάσσουν μηνύματα, να συνομιλούν στο chat και να συμμετέχουν σε τηλεδιασκέψεις μέσω της υπηρεσίας “meeting online” του twinspace. Τα επικοινωνιακά εργαλεία πάντα ενθουσιάζουν περισσότερο τους μαθητές. Επίσης, οι μαθητές έμαθαν σε πολύ καλό βαθμό να αναρτούν το ψηφιακό τους υλικό στο twinspace και να γράφουν στο forum.



Γράφημα 6. Εξοικείωση με το twinspace

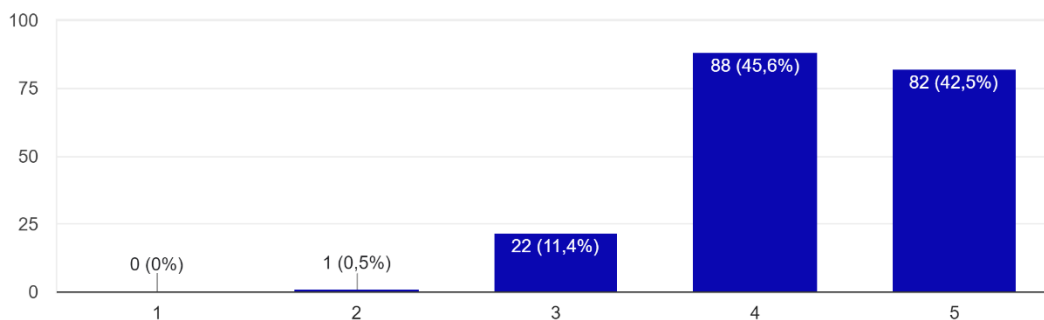
Σύμφωνα με το Γράφημα 7 οι μαθητές ανέπτυξαν από πολύ καλά έως εξαιρετικά καλά τις ήπιες δεξιότητες τους που αφορούν την ομαδικότητα, τη δημιουργικότητα, το αίσθημα της προσφοράς και της υπευθυνότητας.



**Γράφημα 7. Ήπιες δεξιότητες**

Το 88,1% των μαθητών βελτίωσαν τις γλωσσικές τους δεξιότητες που αφορούν την αγγλική γλώσσα από πολύ έως εξαιρετικά πολύ (βλ. Γράφημα 8).

7. My participation in this project helped me to improve my English.  
 193 απαντήσεις

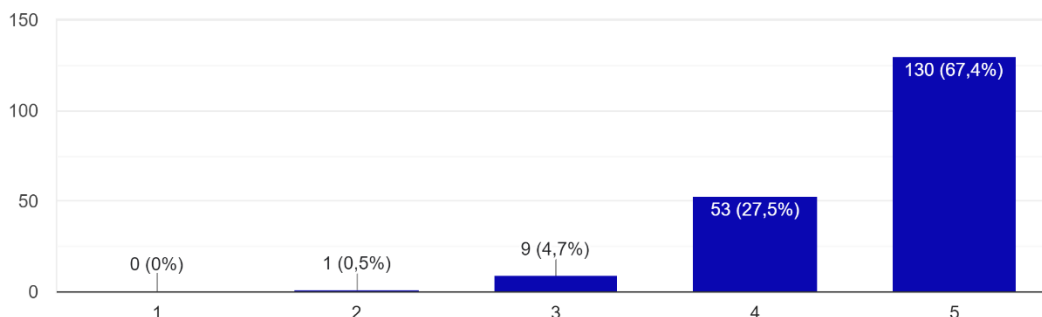


**Γράφημα 8. Γλωσσικές δεξιότητες**

Σύμφωνα με το Γράφημα 9 το 94,9% των μαθητών θα πρότειναν στους συμμαθητές τους από πολύ έως πάρα πολύ να συμμετέχουν σε eTwinning προγράμματα.

8. Would you recommend the eTwinning programs to your other classmates who did not participate?

193 απαντήσεις

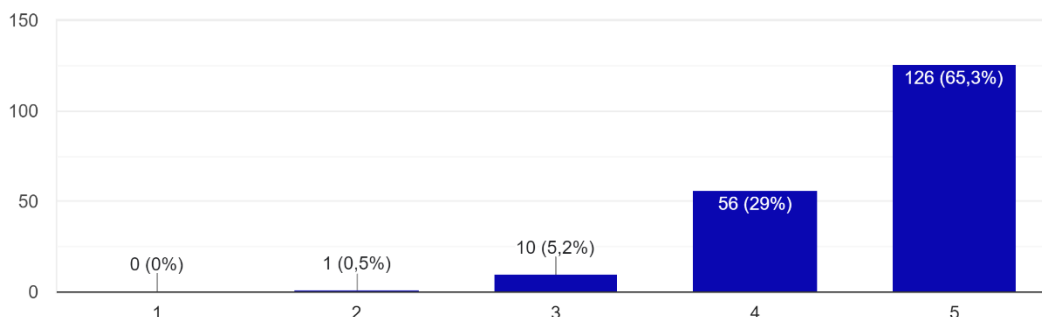


**Γράφημα 9. Προτροπή συμμετοχής σε προγράμματα eTwinning**

Τέλος, το 94,3% των μαθητών απάντησε ότι θέλει να συνεχίσει να συμμετέχει σε eTwinning προγράμματα από πολύ έως πάρα πολύ (βλ. Γράφημα 10).

9. I want to continue participating in eTwinning programs.

193 απαντήσεις



**Γράφημα 10. Μελλοντική συμμετοχή σε προγράμματα eTwinning**

Επιπρόσθετα, υπήρξε μια τελική αξιολόγηση του προγράμματος από τους εκπαιδευτικούς στο τελικό webinar. Η διάδοση του έργου έγινε μέσω από τις ιστοσελίδες των σχολείων και τα κοινωνικά δίκτυα. Ο ιδρυτής της Τουρκίας παρουσίασε το έργο στο συνέδριο eTwinning της Τουρκίας. Το έργο βραβεύτηκε με 13 ετικέτες ποιότητας από τις αντίστοιχες Εθνικές Υπηρεσίες Υποστήριξης eTwinning των χωρών της Ελλάδας, της Τουρκίας, της Ρουμανίας, της Λιθουανίας και της Πολωνίας.

## Συμπεράσματα

Η επίτευξη των στόχων έγινε με την εμπλοκή των μαθητών σ' όλες τις δραστηριότητες του προγράμματος. Το έργο αυτό έδωσε κίνητρα στους μαθητές να πλοηγηθούν εικονικά και με μεγάλη υπευθυνότητα σε καινούριους κόσμους. Οι μαθητές κατανόησαν ότι οι νέες τεχνολογίες εξαλείφουν τα σύνορα και τις αποστάσεις και μέσα απ' αυτό υιοθέτησαν στάσεις και αντιλήψεις ότι αποτελούν μέλη μιας ευρύτερης διαπολιτισμικής κοινότητας. Μέσα απ' αυτήν την έντονη αλληλεπίδραση με μαθητές άλλων σχολείων βγήκαν από τη μικρή σχολική κοινότητα και συνειδητοποίησαν ότι το διαδίκτυο μπορεί να χρησιμοποιηθεί με τρόπο δημιουργικό. Υιοθέτησαν στάσεις και αντιλήψεις ότι αποτελούν μέλη μιας ευρύτερης κοινότητας που καλείται Ευρώπη. Μέσα απ' αυτήν την αλληλεπίδραση με τους μαθητές άλλων κρατών προέβησαν στην ανακάλυψη καινούριων πολιτισμικών στοιχείων, εκπαιδευτικών περιβαλλόντων και μαθησιακών διαδικασιών και ενίσχυσαν τις τεχνολογικές, γλωσσικές και ήπιες δεξιότητές τους δεχόμενοι επιδράσεις από την ευρωπαϊκή πραγματικότητα.

## Βιβλιογραφικές Αναφορές

- UNESCO (2001). Οικουμενική διακήρυξη της UNESCO για την Πολιτιστική κληρονομιά. No Φ09222/5772. Hellenic Republic Ministry of Foreign Affairs, Translation Service Retrieved 24 Φεβρουαρίου 2023 από: [Link](#)
- O'Dowd, R. (Ed.). (2007). Online intercultural exchange: An introduction for foreign language teachers (Vol. 15). Multilingual Matters.
- Παπαδάκης, Σ. (2015). Η δράση του eTwinning. Παρελθόν, παρόν και μέλλον. Στα Πρακτικά εισηγήσεων 2ου Πανελληνίου Συνεδρίου eTwinning: «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στα συνεργατικά σχολικά προγράμματα για την Α/θμια και Δ/θμια Εκπ/ση» Πάτρα, 13-15 Νοεμβρίου 2015, σ. 361-370. Ανακτήθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 2023 από: [Link](#)
- Redecker, C., Ala-Mutka, K., Bacigalupo, M., Ferrari, A., & Punie, Y. (2009). Learning 2.0: The impact of Web 2.0 innovations on education and training in Europe. Final Report. Institute for Prospective Technological Studies.
- O'Reilly, Tim (2007): *What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. Published in: International Journal of Digital Economics No. 65 (March 2007): pp. 17-37. Online at <https://mpra.ub.uni-muenchen.de/4578/>
- Robles, M. M. (2012). Executive perceptions of the top 10 soft skills needed in today's workplace. *Business communication quarterly*, 75(4), 453-465.
- Wastiau, P., Crawley, C., & Gilleran, A. (2011). Pupils in eTwinning-Case studies on pupil participation. *Central Support Service for eTwinning (CSS)*. European Schoolnet, Brussels, Belgium.

European Commission (2013). Study of the impact of eTwinning on participating pupils, teachers and schools. Publications Office of the European Union. Retrieved 26 Feb, 2022 from: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/ec23d4e3-e305-4d1c-83da-1989d35ec7e0/language-en>

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (Πράξη 26/27-06-2019 του Δ.Σ.) Οδηγίες για τη διαχείριση της ύλης για το μάθημα «Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.)» στο Δημοτικό σχολείο. Ανακτήθηκε στις 20 Φεβρουαρίου 2023 από: Link <https://www.esos.gr/sites/default/files/articles-legacy/tpe-2019-2020.pdf>

Επίσημη Εφημερίδα των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων, “ΧΑΡΤΗΣ ΘΕΜΕΛΙΩΔΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΈΝΩΣΗΣ”, Βρυξέλλες 18.12.2000, (2000/C 364/01). Ανάκτηση από: Europa

UNESCO (2000). Records of the General Conference. 30th Session. Paris, 26 October to 17 November 1999. Volume 1. 30 C/Resolution 3. Ανακτήθηκε στις 25 Φεβρουαρίου από: Link