Heroes, characters and people of extraordinary normality – Ένα έργο eTwinning

Διαμαντέλλη Μαριάνθη, mdiamantelli@gmail.com

Περίληψη

Σκοπός της παρούσας εισήγησης είναι η παρουσίαση ενός έργου eTwinning με τίτλο «Heroes, characters and people of extraordinary normality», το οποίο υλοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2017-2018 από τους μαθητές της ΣΤ’ τάξης του 3ου Δημοτικού Σχολείου Παραλίας Πατρών.

Οι μαθητές συνεργάστηκαν με συνομηλίκους τους από σχολεία της Τουρκίας, της Ισπανίας και της Ιταλίας στο κοινό θέμα των μύθων, θρύλων και ηρώων του παρελθόντος της χώρας τους.

Ένας από τους βασικούς στόχους του έργου ήταν η ανάπτυξη των δεξιοτήτων πρόσληψης και παραγωγής στην αγγλική γλώσσα, η οποία αποτελούσε τη γλώσσα συνεργασίας και επικοινωνίας των συνεργαζόμενων σχολείων και την οποία διδάσκονταν ως ξένη γλώσσα όλοι οι εμπλεκόμενοι μαθητές στα σχολεία τους.

Για τη διεκπεραίωση των εργασιών του συγκεκριμένου έργου αξιοποιήθηκαν, σύμφωνα με την τυπολογία των παιχνιδιών των Γρίβα και Σέμογλου (2013), το σιωπηλό παιχνίδι, το παιχνίδι κατασκευών, το παιχνίδι πνευματικής ικανότητας, το γλωσσικό παιχνίδι, το παιχνίδι με τη χρήση υπολογιστών και το δημιουργικό παιχνίδι.

Οι περισσότερες δραστηριότητες ολοκληρώθηκαν μέσω της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου με τη δημιουργία τόσο εθνικών όσο και διακρατικών ομάδων εργασίας ενώ ταυτόχρονα εφαρμόστηκε η διαθεματική προσέγγιση με τα μαθήματα των Αγγλικών, της Πληροφορικής και των Εικαστικών να εμπλέκονται αρμονικά μεταξύ τους προκειμένου να οδηγήσουν στην καλύτερη δυνατή επίτευξη των στόχων και των τελικών παραγόμενων προϊόντων του έργου.

Λέξεις-κλειδιά: eTwinning, αγγλική γλώσσα, ομαδοσυνεργατική μέθοδος, διαθεματική προσέγγιση.

1. Εισαγωγή

Σύμφωνα με την επίσημη ελληνική ιστοσελίδα για το eTwinning :

- Το eTwinning είναι μια Ευρωπαϊκή δράση μέσω της οποίας σχολεία από διαφορετικές Ευρωπαϊκές χώρες, κάνοντας χρήση εργαλείων Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ), συνεργάζονται ώστε να αποκομίσουν παιδαγωγικά, κοινωνικά και πολιτισμικά οφέλη.

- Μέσω του eTwinning, εκπαιδευτικοί από όλη την Ευρώπη συνεργάζονται στο πλαίσιο διεθνών σχολικών δραστηριοτήτων στις οποίες συμμετέχουν σχολικά ιδρύματα από 34 ευρωπαϊκές χώρες.

- Σήμερα το eTwinning είναι ίσως το μεγαλύτερο δίκτυο εκπαιδευτικών στην ιστορία της εκπαίδευσης και η Κοινότητα για τα σχολεία στην Ευρώπη.

- Εκπαιδευτικοί από όλες τις χώρες που συμμετέχουν, μπορούν να εγγραφούν και να χρησιμοποιήσουν τα online εργαλεία του eTwinning (τη Διαδικτυακή Πύλη και το Desktop) για να βρεθούν μεταξύ τους, να συναντηθούν εικονικά, να ανταλλάξουν ιδέες και παραδείγματα πρακτικής, να ομαδοποιηθούν σε Ομάδες, να μάθουν μαζί στις Εκδηλώσεις Εκμάθησης και να αναλάβουν τη διεξαγωγή online έργων.

Τα online έργα eTwinning διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην εκπαίδευση καθώς:

- Παρέχουν ευκαιρίες αυθεντικής μάθησης, γεγονός που έχει καταγραφεί σε διάφορες μελέτες (European Commission, 2013a; Crawley et al., 2010; Kearney & Gras-Velázquez, 2018).

- Η μαθησιακή διαδικασία είναι μια διαδικασία όχι πλέον παθητική, αλλά ενεργή με τη συμμετοχή των μαθητών (Scott, 2015).

- Μέσα από πραγματικά διαθεματικές προσεγγίσεις (Kolourioti, 2013) οι μαθητές γίνονται υπεύθυνοι για τη μάθηση και αναπτύσσουν αυτονομία (Gilleran & Kearney, 2014).

Όταν τα προγράμματα eTwinning συνδυάζονται με παιχνίδια τότε τα οφέλη πολλαπλασιάζονται:

- Το παιχνίδι είναι η πραγματοποίηση της μάθησης μέσα από την πράξη (Feeney, Christensen & Moravcil, 1996).
- Το παιχνίδι είναι αυτή η συναρπαστική δραστηριότητα στην οποία συμμετέχουν υγιή παιδιά με ενθουσιασμό και ανεμελιά (Scales et al., 1991)
- Το παιχνίδι είναι το μέσο με το οποίο επιτυγχάνεται η μάθηση αλλά και η διασκέδαση των παιδιών (Goymour et al.,2000)

Στο συγκεκριμένο έργο eTwinning το παιχνίδι κατέχει πρωταγωνιστικό ρόλο στην εκμάθηση, χρήση κι εξάσκηση της Αγγλικής γλώσσας.

- Ο Brumfit (1991), επισημαίνει πως τα παιχνίδια παρέχουν στα παιδιά ένα ισχυρό κίνητρο χρήσης της γλώσσας, μέσα από τη διαδικασία της εξερεύνησης, της παρατήρησης, της επικοινωνίας.

- Σύμφωνα με τους Scott και Ytreberg (1990), το παιχνίδι αποτελεί σημαντικό εργαλείο εκμάθησης ξένων γλωσσών και αυτό στηρίζεται στο γεγονός ότι οι μαθητές μικρής ηλικίας έχουν μία καταπληκτική δεξιότητα στο να αφομοιώνουν τη γλώσσα, μέσα από δραστηριότητες που τους προσφέρουν διασκέδαση.

Τα παιχνίδια που αξιοποιούνται στο παρόν έργο, με βάση την τυπολογία των παιχνιδιών όπως αναφέρουν οι **Γρίβα και Σέμογλου** (2013), είναι:

1. το **σιωπηλό** παιχνίδι στο οποίο ανήκει η ζωγραφική,
2. το παιχνίδι κατασκευών/**δομικό** παιχνίδι,
3. το παιχνίδι **πνευματικής ικανότητας,** όπως η κατασκευή παζλ,
4. το **γλωσσικό** παιχνίδι που δίνει έμφαση στη λέξη ως μονάδα και στην ανταλλαγή ιδεών και πληροφοριών, όπως είναι η συμπλήρωση ενός σταυρόλεξου,
5. το παιχνίδι με τη **χρήση υπολογιστών**,
6. το **δημιουργικό** παιχνίδι και συγκεκριμένα η υποκατηγορία του παιχνιδιού φαντασίας, το οποίο αναπτύσσει τη δημιουργική σκέψη των παιδιών αφού τους δίνεται η δυνατότητα να κατασκευάσουν τη δική τους φανταστική ιστορία και να πειραματιστούν γενικότερα με το λεξιλόγιο.

2. Στοιχεία υλοποίησης του προγράμματος

- Το συγκεκριμένο έργο ξεκίνησε τον Νοέμβριο του 2017 και ολοκληρώθηκε τον Ιούνιο του 2018.

- Για την υλοποίησή του συμμετείχαν οι μαθητές της ΣΤ’ τάξης του 3ου Δημοτικού Σχολείου Παραλίας Πατρών, οι οποίοι συνεργάστηκαν με συνομηλίκους τους από σχολεία της Ιταλίας, της Τουρκίας και της Ισπανίας.

- Η γλώσσα διεξαγωγής του έργου αυτού ήταν η Αγγλική, που αποτελούσε και την ξένη γλώσσα που διδάσκονταν στα σχολεία τους όλοι οι συμμετέχοντες μαθητές.

3. Στόχοι – επιδιώξεις

- Να αναπτύξουν οι μαθητές τις δεξιότητες πρόσληψης και παραγωγής στην Αγγλική Γλώσσα, η οποία αποτελεί και τη γλώσσα επικοινωνίας και συνεργασίας μεταξύ των εταίρων.

- Να γνωρίσουν διαφορετικούς πολιτισμούς.

- Να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους μέσα από θρύλους, μύθους και ήρωες του παρελθόντος της χώρας τους εξερευνώντας κι ανακαλύπτοντας τις περιπέτειές τους αλλά και τις κακοτυχίες τους.

- Να αποκτήσουν επίγνωση των ικανοτήτων τους και να συνειδητοποιήσουν τον ρόλο που παίζουν στη ζωή τους.

- Να μάθουν να αποδέχονται τις αδυναμίες τους καθώς πολλοί ήρωες έχουν την Αχίλλειο πτέρνα τους.

- Να μάθουν να χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες και να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

4. Μεθοδολογία του προγράμματος

- Το πρόγραμμα βασίστηκε στην **ομαδοσυνεργατική μέθοδο**, η οποία εξασφαλίζει την ενεργό εμπλοκή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία.

Έρευνες έχουν δείξει ότι γενικά οι μέθοδοι συνεργατικής μάθησης έχουν θετικές συνέπειες στους μαθητές, όπως αύξηση της επίδοσής τους, ενίσχυση της αυτοεκτίμησής τους, ενσωμάτωση των αποκλίνοντων ατόμων και δημιουργία φιλικών σχέσεων (Slavin, 1991).

Η συμμετοχή των παιδιών σε μικρές ομάδες εργασίας τούς προσφέρει τη δυνατότητα να μάθουν μέσω της συνεργασίας τους με άλλους και της δράσης τους για ένα κοινό σκοπό (Johnson & Johnson, 1999).

Οι μαθητές αισθάνονται ασφαλείς, όταν βρίσκονται μέσα στην ομάδα, ενώ παράλληλα προάγονται θετικά συναισθήματα τόσο για τους εαυτούς τους, όσο και για τους άλλους (Joyce, Weil & Calhoun, 2009).

- Αξιοποιήθηκε επίσης η διαθεματική προσέγγιση με τα μαθήματα της Αγγλικής γλώσσας, των Εικαστικών και των ΤΠΕ να ενιαιοποιούνται για την επίτευξη των στόχων του παρόντος έργου.

5. Παρουσίαση Δραστηριοτήτων

5.1. Προετοιμασία

Το αρχικό στάδιο του έργου αφορούσε στη **γνωριμία των μελών της ομάδας** που αποτελούνταν από τους συμμετέχοντες μαθητές και των τεσσάρων ευρωπαϊκών χωρών.

- Οι μαθητές ετοίμασαν σύντομα βιντεάκια για να παρουσιάσουν τα σχολεία τους αλλά και τους εαυτούς τους.

- Κατέγραψαν σε ένα PadletWall ερωτήσεις τις οποίες θα ήθελαν να απαντήσουν οι συνεργάτες τους.
  Κατόπιν, οι υπεύθυνες εκπαιδευτικοί τοποθετήσαμε όλες τις ερωτήσεις σε ένα ερωτηματολόγιο της Google ούτως ώστε να οπτικοποιηθούν οι απαντήσεις των μαθητών μέσα από πίτες και πίνακες και να είναι εύκολος ο εντοπισμός των κοινών σημείων των μελών αλλά κι αυτών στα οποία αποκλίνουν.

- Αντάλλαξαν με το παραδοσιακό ταχυδρομείο χειροποίητες Χριστουγεννιάτικες κάρτες που τις συνόδευαν με γράμματα παρουσίασης του εαυτού τους.

- Επικοινώνησαν μέσω βίντεο ανταλλάσσοντας ευχές για τη νέα χρονιά και εκφράζοντας ευχαριστίες για τις κάρτες που έλαβαν από τους συνεργάτες τους.

- Βιντεοσκοπήθηκαν να τραγουδούν τα κάλαντα στη μητρική τους γλώσσα.

Όλα τα παραπάνω πραγματοποιήθηκαν με σκοπό να δέσει ακόμη περισσότερο η ομάδα και να εδραιωθεί ένα φιλικό και οικείο κλίμα μεταξύ των μελών της προτού να ξεκινήσει η υλοποίηση των προγραμματισμένων δραστηριοτήτων του έργου.

5.2. Υλοποίηση

Α΄ ΦΑΣΗ

- Οι μαθητές χωρίστηκαν σε τυχαίες ομάδες κατόπιν κλήρωσης και μετέβησαν στο εργαστήριο πληροφορικής όπου η κάθε ομάδα, αφού αναζήτησε ήρωες του παρελθόντος, θρύλους και μύθους στη μηχανή αναζήτησης της Google, αποφάσισε για το ποιους θεωρούσε πιο ενδιαφέροντες να παρουσιάσει στους εταίρους, εκτυπώνοντας τις αντίστοιχες πληροφορίες και εικόνες.

- Στη συνέχεια, οι ομάδες επέστρεψαν στην τάξη και μετέφρασαν στα Αγγλικά με τη χρήση λεξικών τις πιο σημαντικές από τις πληροφορίες που κατάφεραν να εντοπίσουν.

- Σχεδίασαν/ζωγράφισαν τις εικόνες που συνόδευαν τις πληροφορίες αυτές.

- Οι ομάδες μετέβησαν ξανά στο εργαστήριο των ηλεκτρονικών υπολογιστών και κατέγραψαν τις χειρόγραφες μεταφράσεις των πληροφοριών τους σε ένα Thinglink. Κατόπιν, επέλεξαν μέσω ψηφοφορίας τις τρεις καλύτερες ζωγραφιές τους που θα τους αντιπροσώπευαν στο ημερολόγιο που φτιάχτηκε με ζωγραφιές όλων των συνεργαζόμενων χωρών.

Σελίδα από το ημερολόγιο με ελληνική ζωγραφιά

- Στο εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών διάβασαν τις πληροφορίες που είχαν εντοπίσει οι συνεργάτες τους για τους δικούς τους μύθους, θρύλους και ήρωες του παρελθόντος τους ενώ παράλληλα έβλεπαν και τις εικόνες αλλά και τις ζωγραφιές που είχαν ετοιμάσει οι συνεργάτες τους για να τις συνοδεύσουν.

- Επιπλέον, οι ελληνικές ομάδες συνεργάστηκαν σε πραγματικό χρόνο με τις αντίστοιχες ιταλικές μέσω της εφαρμογής AwwApp για τη συνεργατική ζωγραφική τεσσάρων ηρώων, ενός από κάθε χώρα, που θα χρησιμοποιούνταν ως εξώφυλλο για το ημερολόγιό τους.

Η καθεμία από τις συνεργαζόμενες ομάδες των δύο χωρών είχε εκτυπωμένη μπροστά της την ίδια εικόνα του ίδιου ήρωα και μέσω του Chat που τους παρείχε η εφαρμογή επικοινωνούσαν για το πότε ολοκλήρωνε η κάθε ομάδα ένα μέρος του ήρωα και έδινε τη σειρά της στην άλλη ομάδα να συνεχίσει.

Β΄ ΦΑΣΗ

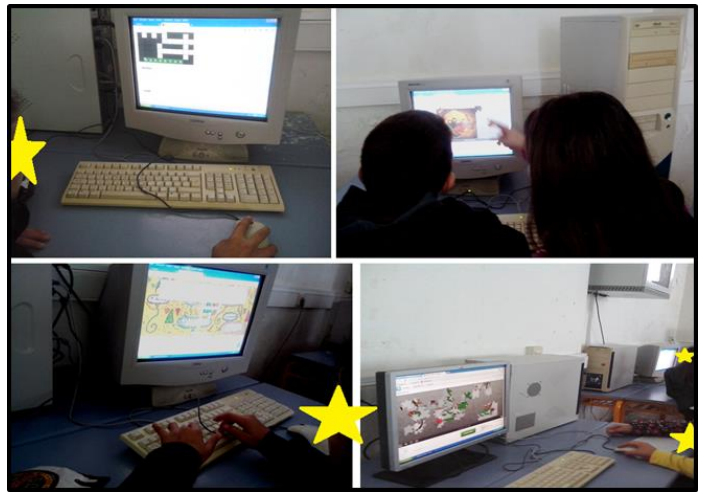
Η κάθε ομάδα αποφάσισε ποια **συγκεκριμένα στοιχεία** των πληροφοριών που είχε ανακαλύψει κατά την προηγούμενη φάση θα χρησιμοποιούσε προκειμένου να ετοιμάσει **ψηφιακά παιχνίδια** για τους συνεργάτες της.

- Αρχικά, κράτησε στην τάξη χειρόγραφες σημειώσεις με τις ερωτήσεις που ετοίμασε και στη συνέχεια διάλεξε το ψηφιακό παιχνίδι στο οποίο θα μετέφερε τις ερωτήσεις στις οποίες είχε καταλήξει.

  Έτσι, η μία ομάδα διάλεξε την ψηφιακή κρεμάλα (Hangman.no), η άλλη τη δημιουργία ενός quiz με το HotPotatoes, η τρίτη τη δημιουργία ενός σταυρόλεξου μέσω ξανά του HotPotatoes και η τελευταία τη δημιουργία ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού, το γνωστό σε όλους φιδάκι (Snake Game) μέσω της πλατφόρμας Moodle.

- Στη συνέχεια, μετέβησαν στο εργαστήριο πληροφορικής, όπου μετέφεραν τις πληροφορίες τους στα αντίστοιχα ψηφιακά εργαλεία ούτως ώστε να δημιουργήσουν τα ψηφιακά τους παιχνίδια.

- Η συγκεκριμένη φάση ολοκληρώθηκε στο εργαστήριο της πληροφορικής με τους μαθητές να παίζουν τα παιχνίδια που είχαν ετοιμάσει για αυτούς οι συνεργάτες τους.



Γ΄ ΦΑΣΗ

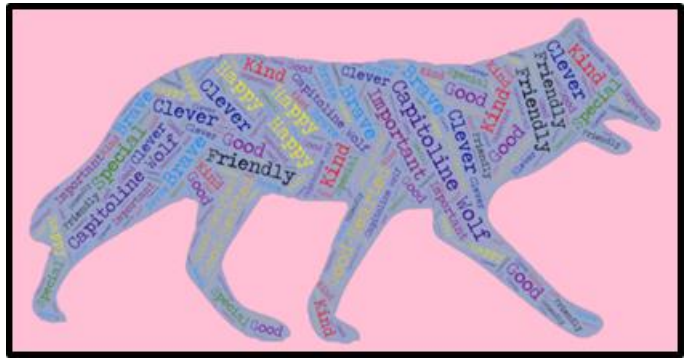
Η Ιταλία και η Τουρκία ξεκίνησαν να κατασκευάζουν δύο ήρωες-μαριονέτες η καθεμία, με εμπλεκόμενα στοιχεία από τους ήρωες όλων των συνεργάτιδων χωρών, αφήνοντας όμως ταυτόχρονα και στη φαντασία τους περιθώρια να επέμβει και να κατασκευάσει εκ νέου τους ήρωες δίνοντας τους νέα όψη.

Οι μαριονέτες εστάλησαν με το ταχυδρομείο σε όλες διαδοχικά τις συνεργάτιδες χώρες, προσθέτοντας η καθεμία και κάτι καινούριο και κάτι δημιουργικό συμβάλλοντας έτσι στο να πάρει νέα μορφή ο κάθε υπό κατασκευή ήρωας-μαριονέτα.

Στο τέλος, η κάθε συνεργάτιδα χώρα κράτησε από μία μαριονέτα που προήλθε από τη συνεργατική δημιουργία στην οποία συνέβαλαν όλες οι χώρες.

Δ΄ ΦΑΣΗ

Ο κάθε μαθητής σκέφτηκε ποιος ήρωας θα ήθελε να είναι και γιατί. Με τη χρήση του Tagul κατασκεύασε ένα συννεφόλεξο το οποίο επέλεξε να έχει μια μορφή που να ταιριάζει στον ήρωα αυτόν, χρησιμοποιώντας αγγλικές λέξεις που να του τον θυμίζουν, να του προκαλούν θαυμασμό καθώς και συγκεκριμένα συναισθήματα στο άκουσμά του.



Συννεφόλεξο από Έλληνα μαθητή που επέλεξε να είναι ήρωας ενός ιταλικού μύθου

Ε΄ ΦΑΣΗ

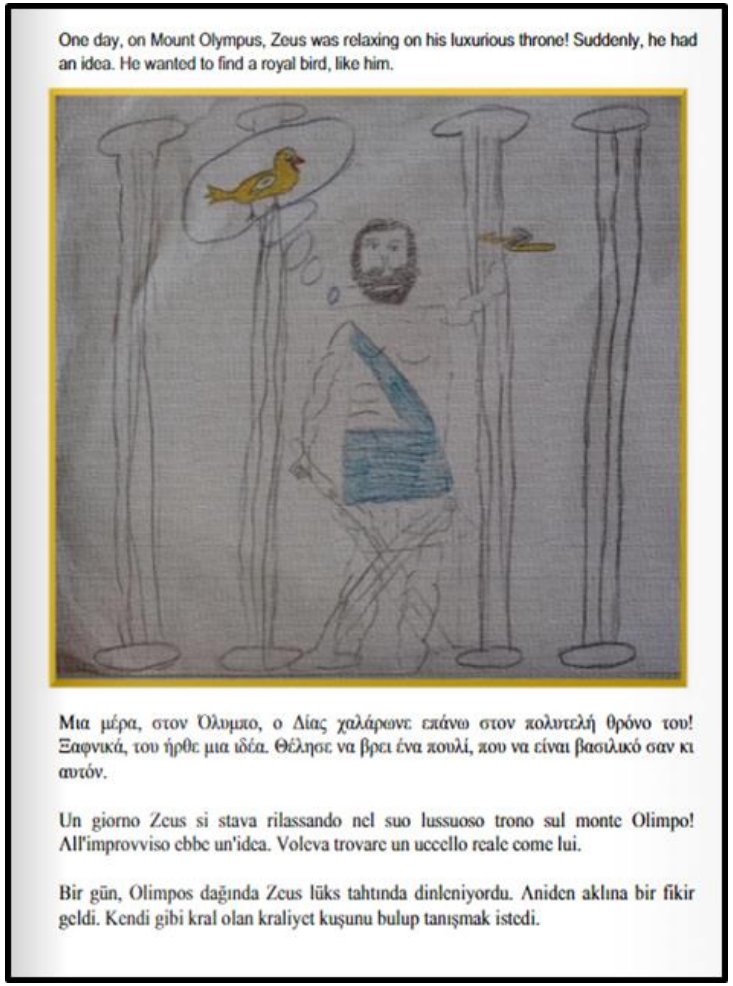
Οι μαθητές όλων των συνεργαζόμενων χωρών ψήφισαν μεταξύ των ηρώων που είχαν παρουσιάσει η μία στην άλλη μέσω του AnswerGarden και τους οποίους θα επιθυμούσαν να πρωταγωνιστήσουν στην ιστορία τους.

Έτσι, ξεκίνησε η συγγραφή μια συνεργατικής ιστορίας την οποία ξεκίνησε στα Αγγλικά η ελληνική ομάδα, συνέχισε η ιταλική, προχώρησε η ισπανική και ολοκλήρωσε η τουρκική.

Οι μαθητές της ελληνικής ομάδας ανταλλάσσουν ιδέες για το πώς να ξεκινήσουν την ομαδοσυνεργατική ιστορία ενώ μια μαθήτρια έχει αναλάβει να γράφει τις ιδέες αυτές στον πίνακα

Όταν η ιστορία ολοκληρώθηκε, οι μαθητές κάθε χώρας ανέλαβαν να τη μεταφράσουν στη γλώσσα τους ενώ επιμελήθηκαν και την εικογράφησή της φτιάχνοντας αντιπροσωπευτικές ζωγραφιές.

Οι υπεύθυνες εκπαιδευτικοί τη μεταφέραμε στο ψηφιακό εργαλείο Calameo με σκοπό να την εκτυπώσουμε και να την τοποθετήσουμε στη δανειστική βιβλιοθήκη των σχολείων μας για να τη διαβάσουν και οι μαθητές των υπόλοιπων τάξεων.



One day, on Mount Olympus, Zeus was relaxing on his luxurious throne! Suddenly, he had an idea. He wanted to find a royal bird, like him.

Μια μέρα, στον Όλυμπο, ο Δίας χαλάρωνε επάνω στον πολυτελή θρόνο του! Ξαφνικά, του ήρθε μια ιδέα. Θέλησε να βρει ένα πουλί, που να είναι βασιλικό σαν κι αυτόν.

Un giorno Zeus si stava rilassando nel suo lussuoso trono sul monte Olimpo! All'improvviso ebbe un'idea. Voleva trovare un uccello reale come lui.

Bir gün, Olimpos dağında Zeus lüks tahtında dinleniyordu. Aniden aklına bir fikir geldi. Kendi gibi kral olan kraliyet kuşunu bulup tanışmak istedi.

Η πρώτη σελίδα από την ομαδοσυνεργατική ιστορία με εικόνα που ζωγράφισε Έλληνας μαθητής

6. Παρουσίαση

Η κάθε χώρα παρουσίασε το έργο με διαφορετικό τρόπο.

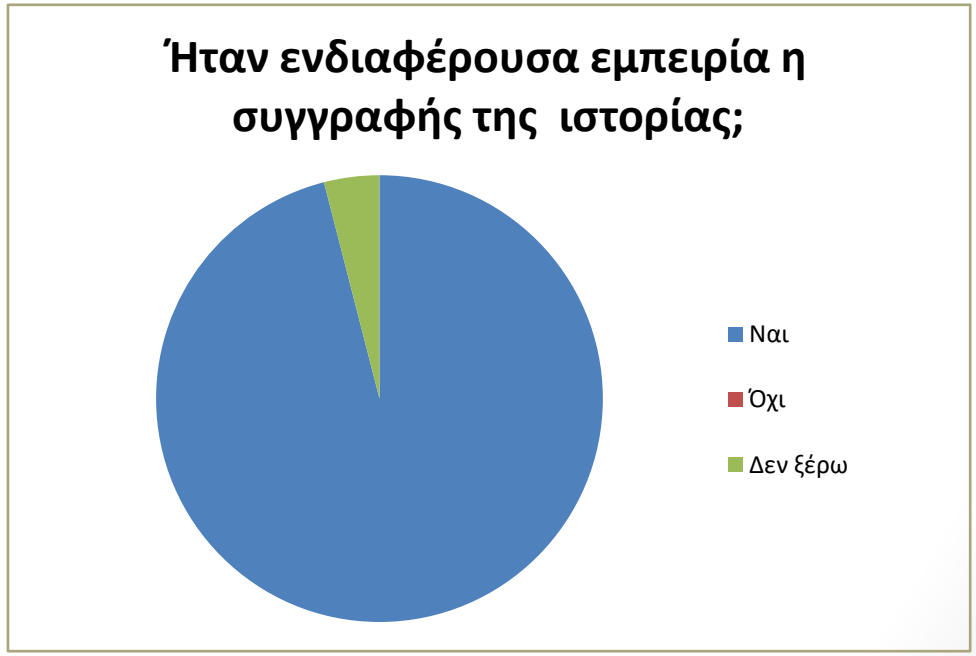
Η ελληνική ομάδα αποφάσισε να φτιάξει μια αφίσα με ήρωες από όλες τις χώρες και να την τοποθετήσει στον εξωτερικό τοίχο του σχολείου κατά την τελική γιορτή λήξης του σχολικού έτους.

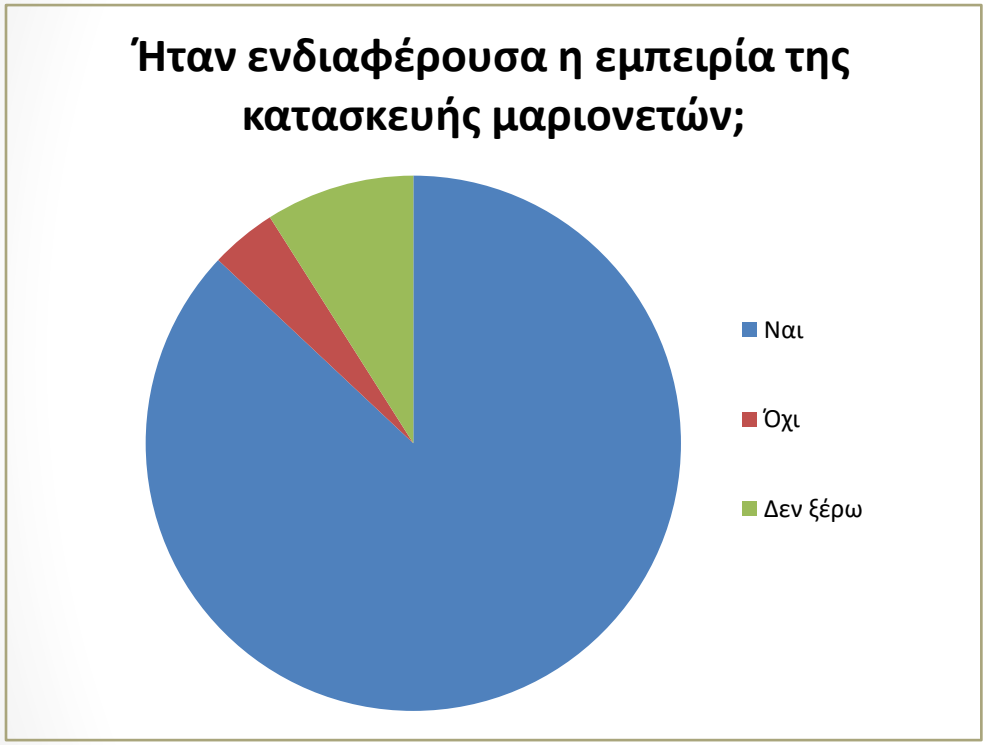
Επιπλέον, αποφάσισε να μεταφράσει απ’ τα Αγγλικά στα Ελληνικά την ιστορία που έγραψε συνεργατικά με τους εταίρους της και να την αφηγηθεί στην τοπική κοινωνία που θα παρευρισκόταν στη γιορτή λήξης του σχολικού έτους.

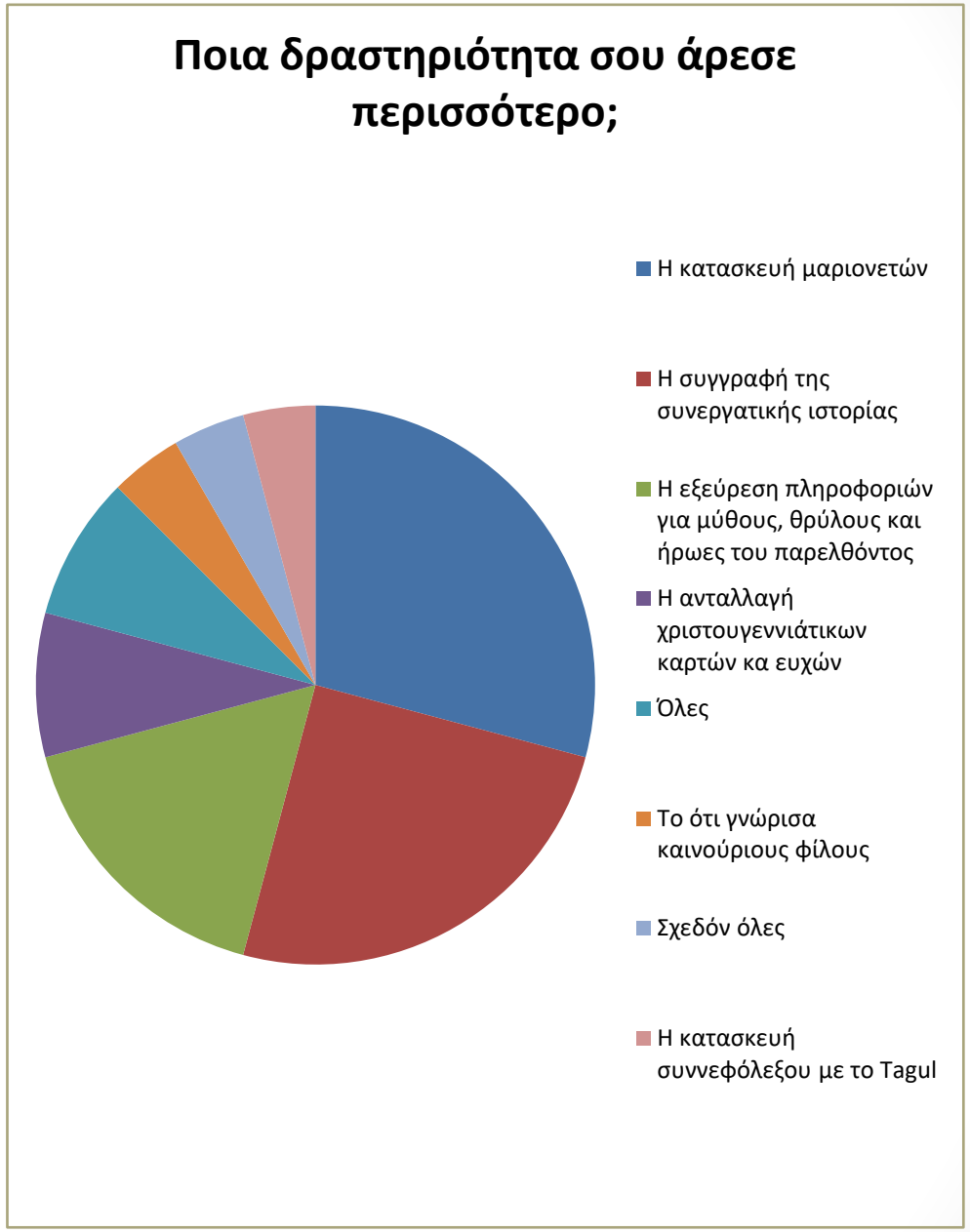
7. Αξιολόγηση

Οι μαθητές όλων των συνεργαζόμενων χωρών αξιολόγησαν το έργο μέσα από τη συμπλήρωση ενός ερωτηματολογίου.

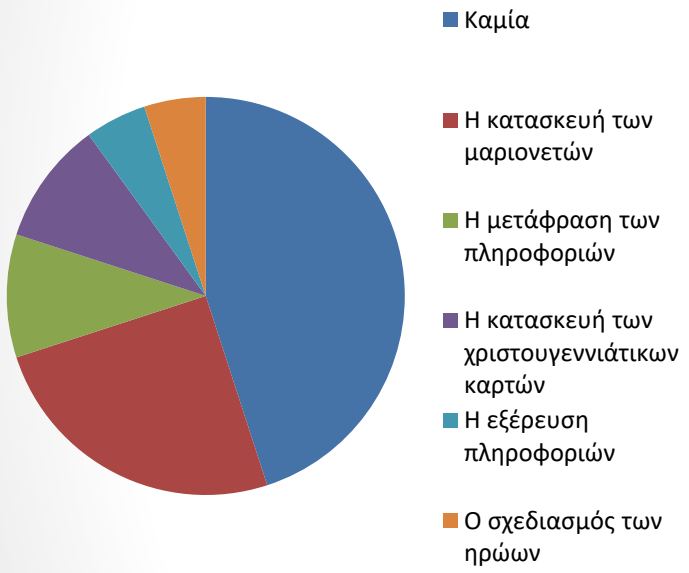
Σύμφωνα με το ερωτηματολόγιο:



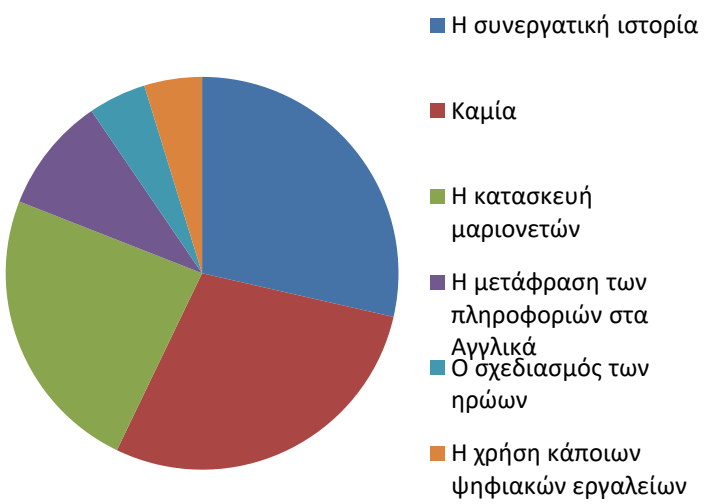

Ήταν ενδιαφέρουσα η εμπειρία της κατασκευής μαριονετών;
Ναι
Όχι
Δεν ξέρω


Ποια δραστηριότητα σου άρεσε περισσότερο;
Η κατασκευή μαριονετών
Η συγγραφή της συνεργατικής ιστορίας
Η εξεύρεση πληροφοριών για μύθους, θρύλους και ήρωες του παρελθόντος
Η ανταλλαγή χριστουγεννιάτικων καρτών κα ευχών
Όλες
Το ότι γνώρισα καινούριους φίλους
Σχεδόν όλες
Η κατασκευή συννεφόλεξου με το Tagul

Ποια δραστηριότητα σου άρεσε λιγότερο;



Ποια δραστηριότητα ήταν η πιο δύσκολη;



Ποια είναι η γνώμη σου για το έργο "Heroes, characters and people of extraordinary normality";

Οι συνάδελφοι εκπαιδευτικοί αξιολογήσαμε κι εμείς με τη σειρά μας το έργο εκφράζοντας τις απόψεις μας με τη χρήση ενός PadletWall.

- ✓ Όλοι μας συμφωνήσαμε πως δε θα αλλάζαμε με τίποτα τα χαμογελαστά πρόσωπα των μαθητών μας που τα παρατηρούσαμε με μεγάλη μας χαρά και ικανοποίηση να απολαμβάνουν την κάθε δραστηριότητα του έργου και να περιμένουν με ανυπομονησία την επόμενη.

- ✓ Τονίσαμε πως η επικοινωνία και η μεταξύ τους συνεργασία τούς προσέφερε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν την αγγλική γλώσσα για πραγματικούς λόγους σε πραγματικές καταστάσεις κατανοώντας με αυτόν τον τρόπο τη χρησιμότητα της εκμάθησής της ως μιας παγκόσμιας γλώσσας.

- Τους δώσαμε την ευκαιρία να μάθουν να συνεργάζονται αρμονικά για την επίτευξη ενός κοινού στόχου και χαιρόμασταν να τους παρακολουθούμε να παίρνουν πρωτοβουλίες στις ομάδες τους, να είναι δημιουργικοί και να εξοικειώνονται με τη χρήση των διαφόρων ηλεκτρονικών εργαλείων που χρησιμοποιήθηκαν.

- Το μόνο αρνητικό σημείο που επισημάνθηκε από όλους ήταν η μη τήρηση των προβλεπόμενων χρονοδιαγραμμάτων για την ολοκλήρωση κάποιων δραστηριοτήτων με αποτέλεσμα την πίεση χρόνου που μας προκαλούσε κατά διαστήματα ένα σχετικό άγχος μήπως δεν καταφέρουμε να ολοκληρώσουμε όλες τις προγραμματισμένες δραστηριότητες.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Brumfit, C., (1991). *The communicative Approach to language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Crawley, C., Gerhard, P., Gilleran, A. and Joyce, A. (2010) *eTwinning 2.0: Building the Community for Schools in Europe,* Central Support Service for eTwinning, Brussels.
- European Commission (2013a) *Study of the Impact of Etwinning on Participating Pupils, Teachers and Schools,* Publications of the European Union, Luxembourg. https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/ec23d4e3-e305-4d1c-83da-1989d35ec7e0 ανακτήθηκε στις 10/3/2019
- Feeney, S., Christensen, D. & Moravcik, E. (1996). *Who am I in the lives of children?* Englewood Cliffs, NJ: Merril.
- Gilleran, A., & Kearney, C. (2014). *Developing pupil competences through eTwinning.* Brussels: Central Support Service for eTwinning, European Schoolnet.
- Goymour, K.L., Stephenson, C., Goodemough. B. & Boulton C. (2000). *Evaluating the role of play therrapy in the peadiatric Emergency Department.* Australian Emergency Nursing Journal, 3, 10-12.
- Johnson D. W. & Johnson R. T. (1999) *Making cooperative learning work. Theory Into Practice*, (38) 2, 67-73. Retrieved from https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00405849909543834?journalCode=htip20

- Joyce, B., Weil, M., Calhoun, E. (2009). *Models of teaching*. Boston: London Pearson.
- Kearney, C. and Gras-Velázquez, À., (2018). *eTwinning Twelve Years On: Impact on teachers' practice, skills, and professional development opportunities, as reported by eTwinners*. Central Support Service of eTwinning - European Schoolnet, Brussels.
- Kolourioti, L., (2013). Raising environmental action through e Twinning. *Official Conference Proceedings, The European Conference on Technology in the Classroom*. Brighton, UK, 11-14 July 2013.
- Scales, B., Almy, M., Nicolopoulou, A. & Ervin-Tripp, S. (1991). *Play and the social context of development in early care and education*. New York: Teachers College Press.
- Scott, C.L. (2015) *The Futures of Learning 3: What kind of Pedagogies for the 21st Century*?, ERF Working Papers Series, No. 15, UNESCO Education Research and Foresight, Paris.
- Scott, W. A. & Ytreberg, L. H. (1990). Teaching English to Children. New York: Longman.
- Slavin, R. E. (1991*). Student team learning: A practical guide to cooperative learning (3rd Ed.).* Washington: National Education Association.
- Γρίβα, Ε. & Σέμογλου, Κ. (2013). *Ξένη Γλώσσα και Παιχνίδι: Κινητικές δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης στην πρωτοσχολική εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Αδελφών Κυριακίδη Α.Ε.

Δικτυογραφία

- http://www.etwinning.gr/etwinning/etwinning Ανακτήθηκε στις 26/08/2021

Σας ευχαριστώ!