

# «Μνημεία και Ευρωπαϊκή Ένωση» Σχέδιο εργασίας με αξιοποίηση των ΤΠΕ για μαθητές Στ Δημοτικού

**Β. Μανώλη**

Δημοτικό Σχολείο Ισθμίας Κορινθίας, vamano@otenet.gr

## Περίληψη

Στις σημερινές εξαιρετικά δύσκολες κοινωνικοοικονομικές συνθήκες που αντιμετωπίζουν τα κράτη της Ευρώπης απαιτούνται αλλαγές και παρεμβάσεις σε όλα τα επίπεδα ώστε οι πολίτες να νιώσουν ότι πράγματι αποτελούν ένα σύνολο με κοινά συμφέροντα και επιδιώξεις. Σημαντικό ενοποιητικό παράγοντα μπορεί να αποτελέσει ο πολιτισμός, ως το σύνολο των κοινωνικά μεταβιβαζόμενων και ιστορικά διαμεσολαβουσών γνώσεων, αντιλήψεων και πρακτικών (Burke, 2002). Το σύγχρονο σχολείο καλείται να διαχειριστεί τις προκλήσεις της εποχής και με κατάλληλες παρεμβάσεις να δώσει έμφαση στην ανάπτυξη της προσωπικότητας των μαθητών μέσα και από την ευρωπαϊκή διάσταση της εκπαίδευσης.

Η εργασία που ακολουθεί αφορά στα μνημεία ως πολιτισμικά στοιχεία των χωρών-μελών της Ευρωπαϊκής Ένωσης και αποσκοπεί, μέσα από την αξιοποίηση των ΤΠΕ, στη γνωριμία των μαθητών με τα ευρωπαϊκά όργανα και τις πρακτικές για τον πολιτισμό και την αναγνώριση των μνημείων ως κομμάτι και της δικής τους πολιτισμικής κληρονομιάς.

**Λέξεις κλειδιά:** Σχέδιο εργασίας, μνημεία, Ευρωπαϊκή Ένωση, ΤΠΕ

## 1. Εισαγωγή

Το μόρφωμα της ενωμένης Ευρώπης υπήρχε στο μυαλό φιλοσόφων και οραματιστών πριν διατυπωθεί ως συγκεκριμένος στόχος μετά το Β Παγκόσμιο πόλεμο. Η δημιουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης είχε ως βασικό στόχο να επιτευχθούν πολιτικοί στόχοι μέσα από την οικονομική συνεργασία, έτσι ώστε η οικονομική ανάπτυξη να εξασφαλίσει την ανάπτυξη του θεσμού και ποιοτική ζωή στους ευρωπαίους πολίτες.

Βασικό ενοποιητικό παράγοντα για την ενίσχυση των δεσμών μεταξύ των λαών της Ευρωπαϊκής Ένωσης πρέπει να αποτελεί ο πολιτισμός ως τρόπος και στάση ζωής, ο οποίος διαμορφώνεται κάτω από συγκεκριμένες ιστορικές, κοινωνικές, οικονομικές και πολιτικές συνθήκες και άλλους παράγοντες που καθιστούν την ομάδα μέλος της κοινωνίας και την ξεχωρίζουν από άλλες κοινωνικές ομάδες (Banks, 2000). Ο πολιτισμός αποτελεί κεφάλαιο με τεράστια σημασία για την συνέχεια του ευρωπαϊκού γίνεσθαι και βασικό όχημα για την ενωμένη Ευρωπαϊκή Ένωση.

Τα σύγχρονα εκπαιδευτικά συστήματα καλούνται να εφοδιάσουν τους μαθητές με ποικίλες δεξιότητες και να καλλιεργήσουν τη συνείδηση του ευρωπαίου πολίτη

ταυτόχρονα με τη διατήρηση της εθνικής ταυτότητας και της πολιτισμικής αυτογνωσίας (ΑΠΣ, 2003).

Στο πλαίσιο αυτό εντάσσεται και η συγκεκριμένη παρέμβαση όπου οι μαθητές με τη μέθοδο του σχεδίου εργασίας καλούνται να εργαστούν ερευνητικά και βιωματικά και με όχημα την τεχνολογία να διερευνήσουν μέσα από τα μνημεία, τα πολιτισμικά στοιχεία των λαών της Ευρωπαϊκής Ένωσης ώστε να κατανοήσουν τη σημασία τους για τον ίδιο το θεσμό και τις πρακτικές για την ανάδειξη και προστασία τους ως μέρος της ευρωπαϊκής τους ταυτότητας.

## **2. Ευρωπαϊκή Ένωση, Εκπαίδευση και Πολιτισμός**

Η δημιουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης αποτέλεσε μια αναγκαιότητα που προέκυψε μετά το β Παγκόσμιο πόλεμο και τις τρομερές συνέπειές του με σκοπό τη δημιουργία μιας κοινότητας με κοινά συμφέροντα και επιδιώξεις προς όφελος των λαών της. Με την πάροδο του χρόνου η εξαμελής, αρχικά, κοινότητα διευρυνόταν διαρκώς και το ενδιαφέρον μετακινήθηκε από τον οικονομικό προς τους άλλους τομείς. Η Ευρωπαϊκή Οικονομική Κοινότητα μετονομάστηκε σε Ευρωπαϊκή Ένωση και αριθμεί 27 κράτη-μέλη.

Στη σημερινή εποχή που οι χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης αντιμετωπίζουν προβλήματα σε κοινωνικό και οικονομικό επίπεδο που επιφέρουν αντιπαραθέσεις μεταξύ των λαών, ο πολιτισμός αποτελεί κεφάλαιο με τεράστια σημασία για την συνέχεια του ευρωπαϊκού γίγνεσθαι.

Η πολιτιστική πολυμορφία των λαών της Ευρώπης αποτελεί κοινή κληρονομιά, την οποία η Ευρωπαϊκή Ένωση προσπαθεί να διαφυλάξει και να την κάνει πιο προσβάσιμη (Ευρώπη 2020). Η έννοια της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς, ως το σύνολο των πολιτιστικών αγαθών που υπάρχουν στο έδαφος κάθε χώρας (Διεθνής Σύμβαση Παρισιού, 1973), προσδιορίζεται από αξιολογικές αρχές και την ηθική ευθύνη όλων των κρατών της ένωσης για την προστασία της.

Η εκπαίδευση θεωρείται ως μία από τις πιο ευαίσθητες περιοχές του πολιτισμού αφού η παρακαταθήκη των πολιτισμικών αγαθών μεταβιβάζεται μέσα από τη διαδικασία της διδασκαλίας και της μάθησης μέσω αλληλεπίδρασης.

Τα εκπαιδευτικά συστήματα σύμφωνα και με τον προσανατολισμό της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την εκπαίδευση πλαισιώνουν τον κοινό μελλοντικό σκοπό της Ευρωπαϊκής Εκπαίδευσης (ΑΠΣ, 2003). Πρόσθετο καθήκον είναι να βοηθήσουν τους μελλοντικούς πολίτες να σκέφτονται με όρους οικουμενικούς δίχως να απαλείφεται η ατομική τους δράση σε τοπικό επίπεδο.

Η επαφή του μαθητή με τον πολιτισμό και τις μορφές τέχνης του τόπου του καθώς και με μαρτυρίες άλλων πολιτισμών προσφέρει σ' αυτόν τη δυνατότητα να εντάσσει τον εαυτό του σε ένα συγκεκριμένο πολιτισμικό περιβάλλον, να γνωρίζει καλύτερα την ιστορία του, όπως και την ιστορία άλλων λαών και πολιτισμών, να αναζητά επιπλέον και να αξιολογεί τα σταθερά σημεία της μεταβαλλόμενης σύγχρονης

πολιτισμικής ταυτότητας, να προσδιορίζει το παροντικό νόημα της ιστορικής ζωής του σύγχρονου ανθρώπου (Λεοντσίνης, 2002).

Η πολιτισμοποίηση που συμβαίνει μέσα από τη διδασκαλία του πολιτισμού αποτελεί προϋπόθεση για την ομαλή κοινωνική ένταξη των παιδιών στο νέο πλαίσιο των πολιτών της Ευρώπης (Δαμανάκης, 1999). Όλα τα πολιτισμικά στοιχεία θεωρούνται η καταλληλότερη πηγή για τη γνωριμία και τη κατανόηση πολιτισμικών πλαισίων έτσι, ώστε να μπορούμε να ερμηνεύσουμε τις ενδο-κοινωνικές και διαπροσωπικές μας σχέσεις, αλλά και να αποβάλουμε τον εγωκεντρισμό μας και τον εθνοκεντρισμό μας (Χουρδάκης & Καραγιώργος, 1999). Τα μνημεία ορίζονται ως τα πολιτιστικά αγαθά που αποτελούν υλικές μαρτυρίες, ανήκουν στην κληρονομιά μιας χώρας και συνδέονται με τη συλλογική μνήμη και την ταυτότητα.

Με δεδομένη την ευρωπαϊκή διάσταση του ελληνικού εκπαιδευτικού συστήματος αναπτύχθηκε το συγκεκριμένο σχέδιο εργασίας με σκοπό να ωθήσει τους μαθητές της Στ τάξης του Δημοτικού Σχολείου να διερευνήσουν μέσα από τα μνημεία, τα πολιτισμικά στοιχεία των λαών της Ευρωπαϊκής Ένωσης αλλά και τα Όργανα λήψης αποφάσεων, τη Νομοθεσία, την αναγκαιότητα και το πλαίσιο για την προστασία τους ώστε να τα αντιμετωπίζουν και ως δική τους πολιτισμική κληρονομιά.

### 3. Το σχέδιο εργασίας

Το σχέδιο εργασίας «Μνημεία και Ευρωπαϊκή Ένωση» αναδείχτηκε μέσα από το έντονο ενδιαφέρον των μαθητών της Στ τάξης για το συγκεκριμένο θέμα.

Μπορεί να συνδεθεί με αρκετά γνωστικά αντικείμενα όπως Γεωγραφία, Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή, Γλώσσα, Ιστορία, Αισθητική Αγωγή, Θεατρική Αγωγή, ΤΠΕ και απευθύνεται κατά βάση σε μαθητές της Στ τάξης.

Το σχέδιο είναι συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών και το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών σύμφωνα με τα οποία ο μαθητής χρειάζεται να λειτουργεί ως πολίτης της Ελλάδας, της Ευρώπης, του κόσμου ολόκληρου.

Οι δεξιότητες που χρειάζεται να αποκτήσει για τον 21<sup>ο</sup> αι. σχετίζονται με την επικοινωνία, την αποτελεσματική χρήση των αριθμών και των μαθηματικών εννοιών στην καθημερινή ζωή, την ικανότητα χρήσης ποικίλων πηγών και εργαλείων πληροφόρησης, τη συνεργασία με άλλα άτομα σε ομαδικές εργασίες, την ικανότητα κριτικής επεξεργασίας πληροφοριών, αξιών και παραδοχών, την επίλυση προβλημάτων, τις μεταγνωστικές δεξιότητες, την ικανότητα διαχείρισης πόρων (φυσικών, οικονομικών, κοινωνικών κ.ά.), την ικανότητα της δημιουργικής επινόησης, την ικανότητα «ευαίσθητης αντίληψης της τέχνης» κ.α. (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2003).

Η όλη εργασία έχει διάρκεια 10 διδακτικά δώρα. Η διάρκεια ενασχόλησης ποικίλει ανάλογα με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα κάθε ομάδας, το πλήθος των γνωστικών αντικειμένων με τα οποία θα θελήσουν να εμπλακούν οι μαθητές και τις πιθανές επεκτάσεις.

### 3.1 Απαιτούμενη Υλικοτεχνική υποδομή

Σε σχέση με την οργάνωση και την απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή, ακόμα κι αν το σχολείο δε διαθέτει Εργαστήριο Υπολογιστών, οι μαθητές μπορούν να εργαστούν σε ομάδες των 3 ή 4 ατόμων στη σχολική αίθουσα, αρκεί να υπάρχει διαθέσιμος υπολογιστής, βιντεοπροβολέας και σύνδεση στο διαδίκτυο.

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας απαιτούνται επίσης:

- Υδρόγειος σφαίρα, Χάρτης Ευρώπης Πολιτικός
- Λογισμικά: Google Earth, Επεξεργαστής κειμένου, Kidopedia, Jigsaw Creator
- Σύνδεση με το διαδίκτυο για πρόσβαση σε επιλεγμένες σελίδες

### 3.2 Σκοπός και Στόχοι

Σκοπός του σχεδίου εργασίας είναι οι μαθητές και οι μαθήτριες να αναδείξουν μνημεία της Ευρώπης, να κατανοήσουν τη συμβολή τους στην ευρωπαϊκή ιδέα καθώς και την ανάγκη προστασίας τους και να αναπτύξουν θετικές στάσεις ως προς την προστασία τους.

#### Στόχοι

Οι μαθητές και οι μαθήτριες

- Να ερευνήσουν για μνημεία στις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης, να περιγράψουν και να αναγνωρίσουν βασικά χαρακτηριστικά τους.
- Να εντοπίσουν ομοιότητες, διαφορές και αλληλεπιδράσεις στην πολιτιστική κληρονομιά των λαών της Ευρώπης.
- Να γνωρίσουν πώς λειτουργούν βασικά θεσμικά όργανα της Ευρωπαϊκής ένωσης.
- Να αναγνωρίσουν την αξία των μνημείων στο ευρωπαϊκό ιδεώδες και να τα προσεγγίσουν ως σύμβολα πολιτισμού.
- Να αναπτύξουν θετικές στάσεις ως προς την προστασία των μνημείων ως μέρος και του δικού τους πολιτισμού.
- Να αξιοποιήσουν δημιουργικά τις ΤΠΕ.
- Να αναπτύξουν τις ικανότητές τους για παρατήρηση και έρευνα.
- Να εργαστούν σε ομάδες.
- Να εφοδιαστούν με τρόπους ανεξάρτητης μάθησης.

### 3.3 Μεθοδολογική προσέγγιση και προστιθέμενη αξία

Η μέθοδος του σχεδίου εργασίας (project), στηρίζεται στη βιωματική, συνεργατική και πολυαισθητηριακή προσέγγιση της γνώσης (Χρυσοφίδης, 1994). Το σχέδιο

εργασίας ορίζεται ως κάθε οργανωμένη μαθησιακή δραστηριότητα, συλλογικής συνήθως μορφής, που αναπτύσσεται με βάση προκαθορισμένο σχέδιο και αποβλέπει στη διερεύνηση, οργάνωση και διαχείριση γνώσεων, υλικών, αξιών και δράσεων. Έτσι η γνώση προσεγγίζεται ολιστικά και συνδέεται με τα βιώματα και τα ενδιαφέροντα των εμπλεκόμενων μαθητών. Με τη μέθοδο αυτή οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν με τους συμμαθητές τους (Frey, 1986), με το δάσκαλό τους, αλλά και με το ευρύτερο περιβάλλον τους, αναπτύσσοντας έτσι την κριτική τους σκέψη και τις συνεργατικές τους δεξιότητες (Ματσαγγούρας, 2002) μέσα από πειραματισμό και διαλεκτική αντιπαράθεση.

Οι ΤΠΕ αξιοποιούνται ως εργαλείο για την κατάκτηση της γνώσης σύμφωνα με τη διαθεματική-ολιστική προσέγγιση. Η χρήση του υπολογιστή βάζει στα χέρια του παιδιού νέα γνωστικά εργαλεία (Papert, 1991). Γνωστικά εργαλεία αποτελούν οι εφαρμογές και τα περιβάλλοντα που λειτουργούν ως συνεργάτες του μαθητή και υποστηρίζουν την ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων ανώτερου επιπέδου (Jonassen, 2000). Σε όλα τα στάδια ανάπτυξης οι μαθητές εμπλέκονται σε δραστηριότητες βιωματικές, συνεργατικές, ευέλικτες που προωθούν όλους τους τύπους νοημοσύνης (Gardner, 1993), ενισχύουν την αλληλεπίδραση και την ενσυναίσθηση, βοηθούν στην ολόπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητάς τους, αξιοποιούν δημιουργικά τις ΤΠΕ.

Η παρουσίαση των εργασιών τους αποτελεί και εναλλακτικό τρόπο αξιολόγησης μέσα από δραστηριότητες δημιουργικής ανασύστασης.

Η προστιθέμενη αξία του συγκεκριμένου σχεδίου έγκειται στη δημιουργία ενεργών μελλοντικών πολιτών μέσα από τη διερεύνηση των μαθητών για κοινά πολιτισμικά στοιχεία των λαών της Ευρωπαϊκής Ένωσης και την εξοικείωση με τα όργανα λήψης αποφάσεων μέσω του χειρισμού των πολιτιστικών θεμάτων.

### 3.4 Η Υλοποίηση του σχεδίου

Στην φάση Ευαισθητοποίησης και προσανατολισμού του ενδιαφέροντος των μαθητών, γίνεται εισαγωγική συζήτηση για τις χώρες της Ευρώπης και της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι μαθητές απαντούν σε ερωτήσεις για μνημεία που γνωρίζουν, ανακαλούν εμπειρίες, καταθέτουν γνώσεις και απόψεις -ποια από αυτά έχουν επισκεφτεί και τι θυμούνται. Αναζητούν και εντοπίζουν στο χάρτη τις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης και παρακολουθούν στο Λογισμικό Παρουσιάσεων σύντομη παρουσίαση – ενημέρωση για την Ευρωπαϊκή Ένωση και το λόγο της δημιουργίας της. Επισκέπτονται την ιστοσελίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης και παίζουν παιχνίδια για τη δημιουργία της, τα κράτη-μέλη κ.α.

Οι μαθητές διαβάζουν και κάνουν σχόλια σε κείμενα Διεθνών Οργανισμών για τα μνημεία (π.χ. Unesco- Σύμβαση του Παρισιού, Ευρωπαϊκή Ένωση-Ατζέντα για τον Πολιτισμό κ.α.). Συζητάνε για τα μνημεία και την πολιτιστική κληρονομιά: Γιατί οι άνθρωποι χτίζουν μνημεία; Γιατί τα θεωρούν σημαντικά; Με ποιους τρόπους τα προστατεύουν; Πώς έχει βοηθήσει η Ευρωπαϊκή Ένωση στον τομέα αυτό;

Σχόλια-απαντήσεις των μαθητών: Οι άνθρωποι δημιουργούν τα μνημεία για να τιμήσουν κάποιον άνθρωπο, για να θυμούνται ή να ξεχάσουν κάποιο γεγονός, για να μάθουν ιστορία οι νέες γενιές, για να γνωριστούν καλύτερα οι λαοί, για να έρθουν περισσότεροι τουρίστες στον τόπο τους.

Για να προστατεύσουν τα μνημεία δημιουργούν Νόμους στα κράτη τους αλλά συνεργάζονται και με άλλους οργανισμούς, την Ευρωπαϊκή Ένωση, την Αστυνομία στην χώρα τους και εκτός.

Στη Φάση Δημιουργίας ομάδων και Επιμερισμού των εργασιών οι μαθητές καταγράφουν τα μνημεία που βρίσκονται στις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης και τα οποία θεωρούν σημαντικά. Τα σημειώνουν στον χάρτη της Ευρώπης με ένα μικρό σχόλιο ή πληροφορία. Επίσης, συζητάνε για τον τρόπο εργασίας, τις ενέργειες που χρειάζεται να γίνουν, τις ιστοσελίδες που χρειάζεται να επισκεφτούν, τη διαμόρφωση της αίθουσας και το υλικό που χρειάζονται.

Κατόπιν χωρίζονται σε ομάδες. Τα μέλη κάθε ομάδας οριοθετούν τη δική τους «γωνιά», το χώρο εργασίας τους στη σχολική αίθουσα. Συζητούν επίσης το δικό τους ενδοομαδικό προγραμματισμό και το ρόλο κάθε μέλους.

Κάθε ομάδα επιλέγει τα μνημεία με τα οποία θέλει να ασχοληθεί.

Στη Φάση Υλοποίησης δραστηριοτήτων κάθε ομάδα εργάζεται στο θέμα της. Τα μέλη αναζητούν και συγκεντρώνουν υλικό και φωτογραφίες από βιβλία και συγκεκριμένες σελίδες στο διαδίκτυο, τα συγκεντρώνουν και καταγράφουν τα στοιχεία που θεωρούν σημαντικά. Εντοπίζουν τα μνημεία με το GoogleEarth, τα βλέπουν από διαφορετικές οπτικές γωνίες, συζητάνε για τα χαρακτηριστικά τους. Δημιουργούν στο word καρτέλες και την ταυτότητα κάθε μνημείου. Επιλέγουν και γίνονται ένα μνημείο και παρουσιάζουν την ιστορία του και τη σημασία του για τον πολιτισμό του τόπου και της Ευρώπης γενικότερα.

Όλοι οι μαθητές σκέφτονται τρόπους ομαδοποίησης των μνημείων: ανάλογα με το είδος, την εποχή που χτίστηκε κ.α. Επιλέγουν τα μνημεία και δημιουργούν την ιστοριογραμμή.

Παίζουν Παιχνίδι ρόλων με θέμα «Τα μνημεία στο Ευρωκοινοβούλιο»: Τα παιδιά ως μνημεία συζητάνε τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν στη σύγχρονη εποχή και στέλνουν εκπροσώπους στο Ευρωκοινοβούλιο. Οι αντιπρόσωποι των κρατών-μελών συζητούν για τα θέματα που τους τέθηκαν και προχωρούν σε καταγραφή δράσεων για την πολιτιστική κληρονομιά. Καταλήγουν σε συμφωνία την οποία ψηφίζουν και στέλνουν στα κράτη – μέλη όπου τηρούνται με ευθύνη των αρμοδίων αρχών κάθε κράτους –μέλους: Τα μέτρα αφορούν σε Συνθήκες για την προστασία του περιβάλλοντος και των μνημείων, Στενότερη συνεργασία της Αστυνομίας των χωρών-μελών για την παράνομη διακίνηση πολιτισμικών προϊόντων, Συνεργασία και ανταλλαγή τεχνογνωσίας και καλών πρακτικών στον τομέα του πολιτισμού, Χρηματοδότηση των κρατών-μελών για ενίσχυση συγκεκριμένων δράσεων, Όρους

για τη διακίνηση / ανταλλαγή πολιτιστικών προϊόντων προκειμένου να τα γνωρίσουν όσο το δυνατό περισσότεροι ευρωπαίοι πολίτες και Όρους προστασίας των πολιτισμικών προϊόντων σε περίοδο πολέμου.

Παρακολουθούν μια προσομοίωση του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου από την ιστοσελίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Εξοικειώνονται με το περιβάλλον του Jigsaw Creator, αναζητούν φωτογραφίες στο διαδίκτυο, δημιουργούν παζλ και καλούν τις άλλες ομάδες να παίξουν.

Στη Φάση της Αξιολόγησης ο/η εκπαιδευτικός επιβλέπει, συμβουλεύει, καθοδηγεί το έργο των ομάδων. Αν ασκηθεί κατάλληλα, η αξιολόγηση, είναι δυνατό να δώσει πληροφορίες όχι μόνο για την επιτυχία ή μη της παρέμβασης, αλλά και για την ίδια την εμπειρία της μάθησης (Κόκκοτας, 2003) και τη δημιουργία των κατάλληλων εφοδίων στους μαθητές ώστε να εθιστούν σε διαδικασίες αυτοελέγχου.

Κάθε ομάδα διαλέγει μια μελωδία από τραγούδι που ξέρει ή δημιουργεί μια δικιά της και γράφει τους δικούς της στίχους με θέμα τα μνημεία.

Επίσης, δημιουργεί μια μικρή παρουσίαση στο Λογισμικό Παρουσιάσεων για το μνημείο που είχε επιλέξει. Στο τέλος όλες οι ομάδες συνθέτουν την παρουσίαση για τα μνημεία στην Ευρωπαϊκή Ένωση.

Κατόπιν οι μαθητές συζητούν για τον τρόπο με τον οποίο εργάστηκαν και τα αποτελέσματα της εργασίας τους. Προσπαθούν να βρουν ενέργειες που δεν απέδωσαν και για ποιους λόγους. Καταθέτουν τι καινούργιο έμαθαν, μιλούν για όσα τους άρεσαν και όσα δεν τους άρεσαν καθώς και τι θα άλλαζαν σε μια επόμενη φορά, με τι άλλο θα ήθελαν να ασχοληθούν.

*Μάριο:* Έμαθα καινούργια πράγματα για τις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Θέλει προσπάθεια η συνεργασία.

*Μαριλένα:* Μου άρεσαν πολύ όσα κάναμε. Έμαθα πολλά πράγματα.

*Γιασκαράν:* Μου άρεσε που παίζαμε με τα μνημεία της Ευρώπης. Θέλω να κάνουμε το ίδιο και για το Ταζ Μαχάλ.

*Μαρία-Ειρήνη:* Αν και κάποιες φορές διαφωνούσαμε, περάσαμε πολύ όμορφα με αυτήν την εργασία. Πότε θα το ξανακάνουμε;

*Εικόνα 1: Σκέψεις των μαθητών για τη δράση*

#### 4. Αντί επιλόγου

Ο χαρακτήρας που επικρατεί και σήμερα στο σχολείο παραμένει γνωσιοκεντρικός και βιβλιοκεντρικός. Χρειάζεται να αλλάξει όχι στις εξαγγελίες αλλά στην καθημερινότητα του σχολείου. Όλες οι προσεγγίσεις που αξιοποιούν τα ενδιαφέροντα και τα βιώματα των μαθητών, τις συνεργατικές τεχνικές και τις δυνατότητες των ΤΠΕ κερδίζουν και ενεργοποιούν τους μαθητές.

Το συγκεκριμένο σχέδιο εργασίας βοήθησε τους μαθητές να δουν με διαφορετικό μάτι το μόρφωμα της Ευρωπαϊκής Ένωσης, να δουν όσα μοιράζονται με τους λαούς των κρατών-μελών και να ενδιαφερθούν περισσότερο για αυτούς.

### **Βιβλιογραφία**

- Banks, J. (2000). *Cultural Diversity and Education*, Boston: Allyn and Bacon, pp 70-76.
- Burke, P. (1978). *Popular Culture in Early Modern Europe*, London.
- Gardner, H., (1993). *Frames of Mind, The Theory of Multiple Intelligences*, New York: Basic Books.
- Δαμανάκης Μ. (1999). «*Παιδεία Ομογενών, Θεωρητικές και εμπειρικές προσεγγίσεις*», Ρέθυμνο.
- Jonassen, D. H. (2000). *Computers as Mindtools for Schools: engaging critical thinking*. Prentice-Hall.
- Κόκκοτας Π. (2003). *Η εποικοδομητική προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης*. Αθήνα.
- Λεοντσίνης, Γ.Ν. (2002). *Το Μουσείο στα πλαίσια της Διδακτικής της Γενικής και της Τοπικής Ιστορίας* στο Επιμ. Κόκκινος Γ. (2002). *Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη Μουσειακή Αγωγή*, Αθήνα: Μεταίχμιο (σελ. 39-40).
- Ματσαγγούρας, Η. Γ. (2002). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και Μάθηση στη διδακτική πράξη*. Αθήνα: Gutenberg.
- ΥΠΕΠΘ-ΠΙ (2003) *Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ) και Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ)*, ΦΕΚ 303-Β'/13-3-2003.
- Papert, S. (1991). *Νοητικές Θύελλες, παιδιά, ηλεκτρονικοί υπολογιστές και δυναμικές ιδέες*. Αθήνα: Οδυσσέας.
- Frey, K. (1998). *Η Μέθοδος Project*, Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη, (σελ. 30-36).
- Χουρδάκης, Α. και Καραγιώργος, Δ. (1999). *Θεωρητικές προσεγγίσεις για τη σπουδή και τη διδασκαλία του Πολιτισμού και της Ιστορίας σε αναφορά με την αξιολόγηση του υπάρχοντος διδακτικού υλικού και την διατύπωση βασικών προτάσεων* στο Επιμ. Δαμανάκης Μ. (1999). «*Παιδεία Ομογενών, Θεωρητικές και εμπειρικές προσεγγίσεις*», Ρέθυμνο, (σελ. 159-190).
- Χρυσafίδης, Κ., (1994). *Βιωματική –Επικοινωνιακή Διδασκαλία: Η εισαγωγή της μεθόδου Project στο σχολείο*. Αθήνα: Gutenberg.
- Ευρωπαϊκή Ένωση, Διακήρυξη Ευρώπη 2020. Ανακτήθηκε 30/11/2012, από τη διεύθυνση [http://ec.europa.eu/europe2020/europe-2020-in-a-nutshell/flagship-initiatives/index\\_el.ht](http://ec.europa.eu/europe2020/europe-2020-in-a-nutshell/flagship-initiatives/index_el.ht)