



\* Ευρώπη 2.0  
Teachers 4 Europe

Γεωργία Καζάκου, ΠΕ09 Οικονομολόγος -  
MSc Πληροφορική στην Εκπαίδευση

Στη διάρκεια του  
σχολικού έτους 2016-17

στο πλαίσιο της  
εκπαιδευτικής δράσης  
της Αντιπροσωπείας της  
Ευρωπαϊκής Επιτροπής  
στην Ελλάδα «Teachers  
4 Europe»,

σχεδιάστηκαν και  
υλοποιήθηκαν τέσσερις  
εκπαιδευτικές  
δραστηριότητες

στην Α' τάξη του 1ου  
ΓΕ.Λ. Σπάτων.

\* Εισαγωγή 1/2

α) ψηφιακό λεξικό  
ευρωπαϊκών όρων

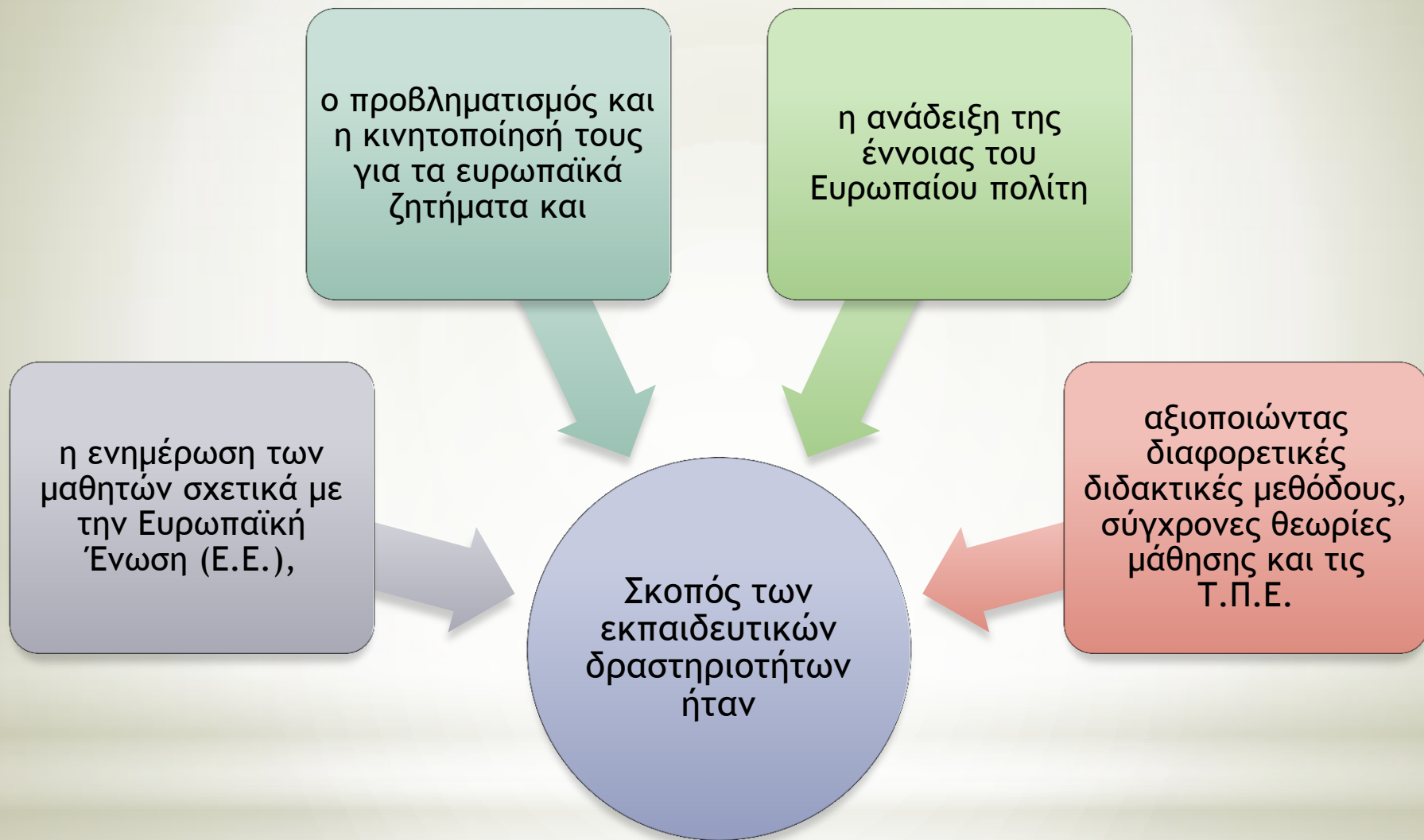
β) συμμετοχή στην  
πλατφόρμα «Debate  
Europe»

γ) διαδικτυακή έρευνα  
με τίτλο «Ευρωπαίος  
πολίτης»

δ) ψηφιακό παιχνίδι  
στην πλατφόρμα  
«Kahoot!».

Ακόμη, διοργανώθηκε  
εκπαιδευτική επίσκεψη  
στο Γραφείο του  
Ευρωπαϊκού  
Κοινοβουλίου στην  
Αθήνα.

\* **Εισαγωγή 2/2**



\*ΣΚΟΠΟΣ

Η παρούσα διδακτική παρέμβαση πραγματοποιήθηκε με βάση τη θεωρία της δραστηριότητας η οποία θεωρείται ως ένα ισχυρό και περιγραφικό εργαλείο παρά ως μια ισχυρά προβλέψιμη θεωρία (Nardi, 1996).

Σκοπός της είναι η κατανόηση της ενότητας μεταξύ συναίσθησης και δραστηριότητας.

Σε αυτή τη θεωρία θεμελιώδης μονάδα ανάλυσης είναι η ανθρώπινη δραστηριότητα.

Επικεντρώνει το ενδιαφέρον της στις αλληλεπιδράσεις της ανθρώπινης δραστηριότητας μέσα στο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον που λαμβάνει χώρα.

\* **Θεωρητικό πλαίσιο 1/2**

Από παιδαγωγικής άποψης οι διδακτικές παρεμβάσεις αξιοποίησαν τη μέθοδο project.

Σύμφωνα με τον Frey (1998), πρόκειται για μια ανοιχτή διαδικασία μάθησης που εξελίσσεται ανάλογα με την εκάστοτε κατάσταση και τα ενδιαφέροντα των συμμετεχόντων.

Συμμετέχουν όλοι, αλλά και η ίδια η διδασκαλία διαμορφώνεται και αξιολογείται από όλους.

Δεν έχει τόσο μεγάλη σημασία το τελικό αποτέλεσμα, αλλά ο δρόμος, οι εμπειρίες που αποκτά κανείς προς τον αρχικό του στόχο.

\* **Θεωρητικό πλαίσιο 2/2**



Αξιοποιήθηκαν κυρίως τα εργαλεία του ιστού web 2.0

για τα οποία υποστηρίζεται ότι παρουσιάζουν σημαντικά πλεονεκτήματα

όπως π.χ. ότι δίνουν δυνατότητα ευκολότερης και γρηγορότερης πρόσβασης στην πληροφορία,

γεγονός καθοριστικό για τη βελτίωση της διδασκαλίας.

\*Τεχνολογικά εργαλεία 1/3

Prezi (<https://prezi.com/>)

Πρόκειται για ένα δωρεάν διαδικτυακό εργαλείο μη γραμμικών παρουσιάσεων με ιδιαίτερα πρότυπα (templates), πολλά εφέ και δυνατότητα ζουμ. Είναι πιο διαδραστικό από το powerpoint και οι παρουσιάσεις του μπορούν να εκτυπωθούν, να αποθηκευθούν στον υπολογιστή και να παρουσιαστούν χωρίς σύνδεση στο διαδίκτυο.

Youtube  
(<https://www.youtube.com/>)

Το γνωστό μας youtube με τα εκατομμύρια βίντεο. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αναζητήσει και να παρουσιάσει στους μαθητές βίντεο εκπαιδευτικού περιεχομένου, αλλά και να δημιουργήσει το δικό του κανάλι με δικό του εκπαιδευτικό υλικό.

Kahoot!  
(<https://getkahoot.com/>)

Το "Kahoot!" είναι μία πλατφόρμα στην οποία μπορεί κανείς να δημιουργήσει δωρεάν το δικό του διαδικτυακό παιχνίδι ερωτήσεων. Οι ερωτήσεις είναι κλειστού τύπου και προϋπόθεση για να παίξει κανείς είναι να γνωρίζει τον κωδικό (pin) του συγκεκριμένου παιχνιδιού.

\*Τεχνολογικά εργαλεία 2/3



Animoto  
(<https://animoto.com/>)

Ένα διαδικτυακό εργαλείο δημιουργίας βίντεο. Ο χρήστης μπορεί να ανεβάσει τις δικές του φωτογραφίες και να συνοδεύσει το βίντεό του με μουσική.

Google docs και google forms

Με τη δωρεάν αυτή εφαρμογή της Google μπορούμε να επεξεργαστούμε αρχεία Word, excel, powerpoint με ή χωρίς σύνδεση στο διαδίκτυο.

Issuu  
(<https://issuu.com/>)

Η έκδοση "Issuu" είναι μια δωρεάν ηλεκτρονική εκδοτική πλατφόρμα για περιοδικά, καταλόγους και εφημερίδες.

\*Τεχνολογικά εργαλεία 3/3

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο επιδιώκεται οι μαθητές:

- να γνωρίσουν, να κατανοήσουν, να αφομοιώσουν και να παρουσιάσουν την ευρωπαϊκή ορολογία του σχολικού βιβλίου.

Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ επιδιώκεται οι μαθητές:

- να μάθουν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία για εκπαιδευτικές δραστηριότητες, να αναζητούν στο διαδίκτυο λήμματα που αφορούν στην ευρωπαϊκή ορολογία.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία επιδιώκεται οι μαθητές (UNESCO, 1996):

- να συνεργαστούν και να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά μεταξύ τους, να αναπτύξουν δημιουργικές δεξιότητες όπως της ανάλυσης, της σύνθεσης, της επεξεργασίας των πληροφοριών και της λεκτικής έκφρασης.

\* Ψηφιακό Λεξικό  
Ευρωπαϊκών Όρων 1/4

## Α' φάση: προετοιμασία

- Οι μαθητές χωρίζονται σε τέσσερις ομάδες και τους μοιράζεται ένα φύλλο εργασίας. Σε αυτό τους ζητείται να καταγράψουν συγκεκριμένους ορισμούς χρησιμοποιώντας κείμενο, εικόνες, διαγράμματα, βίντεο και εξωτερικούς συνδέσμους. Δίνονται ενδεικτικές πηγές μελέτης στο διαδίκτυο και τους υποδεικνύεται το τεχνολογικό εργαλείο με το οποίο θα δουλέψουν για να συλλέξουν το υλικό τους.

## Β' φάση: υλοποίηση

- Κατά τη δεύτερη διδακτική ώρα οι μαθητές δουλεύουν ομαδικά στο εργαστήριο πληροφορικής ή και ατομικά στο σπίτι τους καθώς τα google έγγραφα δίνουν αυτή τη δυνατότητα.

## Γ' φάση: παρουσίαση

- Οι μαθητές παρουσιάζουν ανά ομάδες τα αποτελέσματα της εργασίας τους, δέχονται και κάνουν σχόλια.

\* Ψηφιακό Λεξικό  
Ευρωπαϊκών Όρων 2/4



**Δικαστήριο Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων:** Ένα από τα θεσμικά όργανα του συστήματος διοίκησης της Ευρωπαϊκής Ένωσης, με έδρα το Λουξεμβούργο. Αποτελείται από Δικαστήριο και Πρωτοδικείο. Απαρτίζεται από 15 δικαστές και 9 γενικούς εισαγγελείς, που διορίζονται με κοινή συμφωνία από τα κράτη μέλη με ανανεώσιμη εξαετή θητεία. Έχει καθαρά δικαστικές αρμοδιότητες και εξουσίες. Ρόλος του Δικαστηρίου είναι να παρέχει τις αναγκαίες δικαστικές εγγυήσεις που θα εξασφαλίζουν την τήρηση του Δικαίου κατά την ερμηνεία και την εφαρμογή των Συνθηκών και σε όλους τους τομείς δραστηριότητας της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Το Πρωτοδικείο είναι αρμόδιο να εκδικάζει την προσφυγή που αιτούν τα φυσικά ή νομικά πρόσωπα. Πηγή : «Στην Υπηρεσία της Ευρωπαϊκής Ένωσης: Οδηγός του Πολίτη για τα θεσμικά όργανα της Ευρωπαϊκής Ένωσης», Υπηρεσία Επισήμων Εκδόσεων των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων, Λουξεμβούργο 1996.

[https://europa.eu/european-union/about-eu/institutions-bodies/court-justice\\_el](https://europa.eu/european-union/about-eu/institutions-bodies/court-justice_el)  
<http://www.infosoc.gr/infosoc/el-GR/services/leksiko/760.htm>



**Διεύρυνση:** Διεύρυνση είναι η διαδικασία προσχώρησης χωρών στην Ευρωπαϊκή Ένωση. Από την ίδρυσή της το 1957, η ΕΕ διευρύνθηκε από 6 σε 28 κράτη μέλη.

[https://europa.eu/european-union/topics/enlargement\\_el](https://europa.eu/european-union/topics/enlargement_el)



**Ευρωπαϊκή Ένωση:** Η Ευρωπαϊκή Ένωση αποτελεί μια μοναδική οικονομική και πολιτική ένωση 28 ευρωπαϊκών χωρών, που όλες μαζί καλύπτουν ένα μεγάλο μέρος της ευρωπαϊκής ηπείρου.

Η ΕΕ δημιουργήθηκε μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Πρώτος της στόχος ήταν η ενίσχυση της οικονομικής συνεργασίας, με το σκεπτικό ότι οι εμπορικές συναλλαγές μεταξύ χωρών δημιουργούν οικονομική αλληλεξάρτηση, γεγονός που ελαχιστοποιεί το ενδεχόμενο συγκρούσεων.

[https://europa.eu/european-union/index\\_el](https://europa.eu/european-union/index_el)

# \* Ψηφιακό Λεξικό Ευρωπαϊκών Όρων 3/4

Ο απολογισμός της δραστηριότητας ήταν θετικός

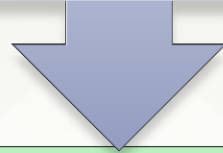
καθώς ενισχύθηκαν η αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητών, η ενεργητική συμμετοχή και η ομαδικότητα.

Το γεγονός ότι οι ίδιοι οι μαθητές παράγααν υλικό είχε ως αποτέλεσμα την ανάπτυξη δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου, όπως είναι η ανάλυση, η σύνθεση και η αξιολόγηση.

\* Ψηφιακό Λεξικό  
Ευρωπαϊκών Όρων 4/4

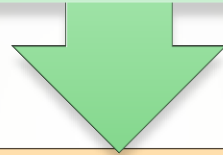
Ως προς το γνωστικό αντικείμενο επιδιώκεται οι μαθητές:

να γνωρίσουν την πλατφόρμα «Debating Europe», να κατανοήσουν ότι έχουν φωνή στα ευρωπαϊκά δρώμενα και να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους στην αγγλική γλώσσα.



Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ επιδιώκεται οι μαθητές:

να μάθουν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία για εκπαιδευτικές δραστηριότητες.



Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία επιδιώκεται οι μαθητές (UNESCO, 1996):

να συνεργαστούν και να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά μεταξύ τους, να συνειδητοποιήσουν την αξία του διαλόγου ώστε να σέβονται τις διαφορετικές απόψεις, να συζητούν με επιχειρήματα.

\* Συζητώ για την Ευρώπη 1/4

Στους μαθητές  
μοιράστηκε ένα  
φύλλο εργασίας  
με  
συγκεκριμένες  
οδηγίες

- Αρχικά τους ζητήθηκε να επισκεφτούν τη διεύθυνση <http://www.debatingeurope.eu/>, να περιηγηθούν στις επιμέρους σελίδες και να παρακολουθήσουν ένα βίντεο που εξηγεί τον τρόπο λειτουργίας της πλατφόρμας. Στη συνέχεια τους ζητήθηκε να απαντήσουν σε τρία ερωτήματα:

να λάβουν  
μέρος στις εξής  
συζητήσεις:

- «25 years since Maastricht, where does the EU go from here?», «Has the internet been bad for democracy?», «Should refugees take mandatory “Western values” classes?» αφού πρώτα συζητήσουν τις απόψεις τους με τον/την συμμαθητή/ριά τους.

\* Συζητώ για την Ευρώπη 2/4



**Pacooo** • February 10th, 2017 • [↗](#)

The downside to the widespread use of the internet is that people often come across false or inaccurate information that can often be misleading. Moreover people often calumniate others, especially those that have the power to rule others

[↗ Write a reply](#)

**Konstantina And Aphrodite** • February 8th, 2017 • [↗](#)

As 16-year-old European citizens we would love to believe that Europe will improve even though over the past years hope seems to be lost.

[↗ Write a reply](#)

**Zhwmairh** • March 7th, 2017 • [↗](#)

to our minds refugees should take mandatory "Western Values" classes because they should be taught Europeans' religion, customs and overall lifestyle and that is why refugees could actually fit in the new to them environment and at the end of the day this mix could become profitable.

[↗ Write a reply](#)

\* Συζητώ για την Ευρώπη 3/4



Οι μαθητές εξοικειώθηκαν γρήγορα με το περιβάλλον της πλατφόρμας και απάντησαν στα ερωτήματα που τους τέθηκαν.



Εντυπωσιάστηκαν από το γεγονός ότι μπορούν να καταθέσουν την άποψή τους σε ευρωπαϊκό επίπεδο, αγχώθηκαν λίγο για το επίπεδο των γνώσεών τους στην αγγλική γλώσσα



και εκδήλωσαν το ενδιαφέρον να συνεχίσουν τη δραστηριότητα και στο σπίτι τους.



Συνεργάστηκαν άψογα μεταξύ τους και διάβασαν πολλές από τις δημοσιευμένες απόψεις άλλων ευρωπαίων πολιτών.

\* Συζητώ για την Ευρώπη 4/4

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο επιδιώκεται οι μαθητές:

- να γνωρίσουν τις έρευνες του Ευρωβαρόμετρου, να κατανοήσουν τη διαδικασία μιας επιστημονικής έρευνας και να ερμηνεύουν τα αποτελέσματα μιας έρευνας.

Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ επιδιώκεται οι μαθητές:

- να τις χρησιμοποιούν για εκπαιδευτικούς και επιστημονικούς σκοπούς, να χειρίζονται τα λογιστικά φύλλα και να παρουσιάζουν σε αυτά τα αποτελέσματα των εργασιών τους.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία επιδιώκεται οι μαθητές (UNESCO, 1996):

- Να δρουν και να συμμετέχουν ενεργά στο μάθημα, να ερμηνεύουν ένα ζήτημα και να καταλήγουν σε συμπεράσματα, α συνεργάζονται και να μάθουν να δουλεύουν σε ομάδες, α κατανέμουν δημοκρατικά και ισότιμα ευθύνες και αρμοδιότητες.

\* Έρευνα 1/4

## Α' φάση: Προετοιμασία

- Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και τους μοιράζεται ένα φύλλο εργασίας. Τους ζητείται να επισκεφθούν την ιστοσελίδα του Ευρωβαρόμετρου και να εντοπίσουν την τελευταία έρευνα που διεξήχθη. Στη συνέχεια μεταφράζουν από τα αγγλικά στα ελληνικά τις ερωτήσεις που τους έχουν ανατεθεί.

## Β' φάση: Εφαρμογή

- Στη δεύτερη φάση και αφού έχει κατασκευαστεί με το google forms το διαδικτυακό ερωτηματολόγιο οι μαθητές κάθε τμήματος της Α' τάξης το απαντούν ο κάθε ένας ξεχωριστά. Τα αποτελέσματα της έρευνας συγκεντρώνονται αυτόματα τόσο σε λογιστικό φύλλο όσο και σε διαγράμματα. Την καταγραφή και ερμηνεία των αποτελεσμάτων ανέλαβαν τρεις μαθήτριες του τμήματος Α3, η Μπίμπιζα Ζωή, η Παπαχρήστου Μαίρη και η Πάσκου Όλγα. Οι μαθήτριες δούλεψαν ομαδικά στη διάρκεια δύο ημερών στο πλαίσιο των «Δημιουργικών Εργασιών», που για πρώτη φορά πραγματοποιήθηκαν κατά το τρέχον διδακτικό έτος.

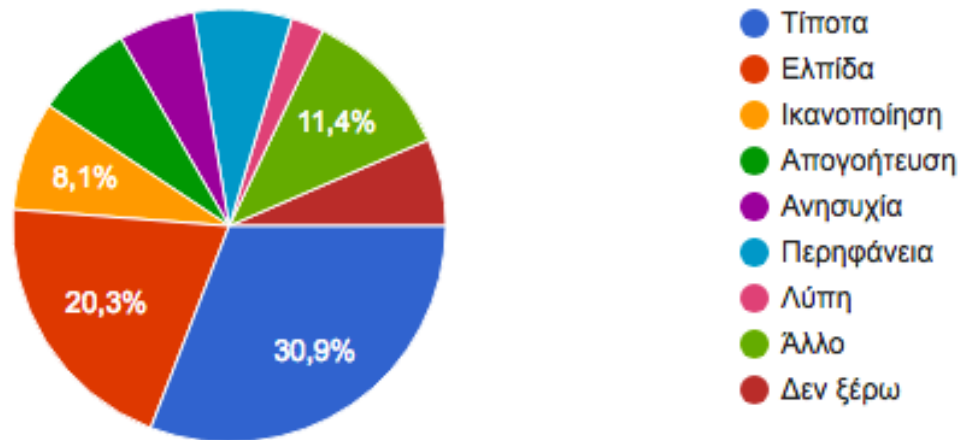
## Γ' φάση: Παρουσίαση

- Στην τελευταία φάση οι μαθήτριες παρουσίασαν τα αποτελέσματα της έρευνας στους συμμαθητές τους με τη βοήθεια μιας παρουσίασης powerpoint.


\* Έρευνα 1/4

Η Συνθήκη της Ρώμης υπεγράφη το 1957 από έξι χώρες: Βέλγιο, Γαλλία, Γερμανία, Ιταλία, Λουξεμβούργο και Ολλανδία. Σηματοδοτεί την έναρξη της Ε.Ε. όπως είναι σήμερα. Το 2017 θα γιορτάσουμε την 60η επέτειο της Συνθήκης της Ρώμης. Όταν σκέφτεσαι αυτή την επέτειο ποια λέξη σου έρχεται στο μυαλό πρώτα;

(123 απαντήσεις)



\*Έρευνα 1/4



Οι μαθητές μετέφρασαν με ευκολία τις ερωτήσεις της έρευνας του Ευρωβαρόμετρου ενώ οι τρεις μαθήτριες που ανέλαβαν να ερμηνεύουν τα αποτελέσματα των απαντήσεων των μαθητών τα κατάφεραν με μεγάλη επιτυχία.

Κατά τη συμπλήρωση μάλιστα του ερωτηματολογίου από τους μαθητές άλλων τμημάτων αρκετοί από αυτούς αγωνιούσαν για να δουν, όπως νόμιζαν, το αποτέλεσμα τους, δηλαδή κατά πόσο (σε ποσοστό) είναι ευρωπαίοι πολίτες.

\* Έρευνα 1/4

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο επιδιώκεται οι μαθητές:

- να κάνουν μία επανάληψη στα όσα έμαθαν στη διάρκεια της σχολικής χρονιάς, να αφομοιώσουν δηλαδή την ευρωπαϊκή ορολογία.

Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ επιδιώκεται οι μαθητές:

- να μάθουν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία για εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία επιδιώκεται οι μαθητές (UNESCO, 1996):

- να συνεργαστούν και να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά μεταξύ τους, να συσχετίζουν, να εφαρμόζουν και να λαμβάνουν αποφάσεις.

\* Ψηφιακό παιχνίδι «Kahoot!»

Στη διάρκεια μιας διδακτικής ώρας οι μαθητές κάθε τμήματος χωρίστηκαν ανά δύο σε ομάδες στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου.

- Με τον κωδικό που τους δόθηκε και ένα ψευδώνυμο που επέλεξε κάθε ομάδα, συνδέθηκαν στο παιχνίδι. Η ερώτηση προβάλλεται στον προβολέα και οι μαθητές πρέπει να δώσουν τη σωστή απάντηση στο δικό τους υπολογιστή μέσα σε χρόνο 20 δευτερολέπτων.

Απάντησαν σε 30 ερωτήσεις κλειστού τύπου, πολλαπλής επιλογής και σωστού-λάθους (παράδειγμα ερωτήσης: «Πότε μπήκε η Ελλάδα στην Ε.Ε»).

- Μετά από κάθε ερώτηση δινόταν ανατροφοδότηση στους μαθητές από το ίδιο το παιχνίδι και τον εκπαιδευτικό τόσο για τη σωστή απάντηση όσο και για τη σειρά κατάταξης των ομάδων.

Η ομάδα με τις περισσότερες σωστές απαντήσεις και τον καλύτερο χρόνο αναδείχθηκε νικήτρια.

- Στο τέλος του παιχνιδιού απονεμήθηκαν αναμνηστικά έπαθλα στις τρεις πρώτες ομάδες.

\* Ψηφιακό παιχνίδι «Kahoot!»



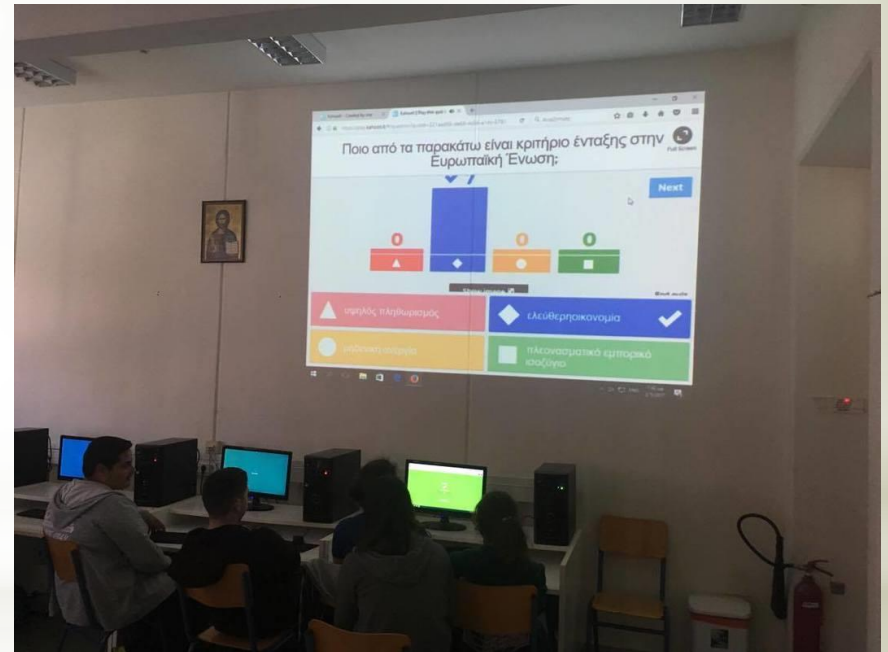
1<sup>ο</sup> ΓΕΛ Σπάτων

## Πιστοποιητικό αριστείας

Όνομα μαθητή

προς αναγνώριση της εξαιρετικής απόδοσης στο  
**Παιχνίδι Kahoot!**  
9 Μαΐου 2017

Γεωργία Καζάκου, ΠΕ09 Οικονομολόγος, ΜSc Πληροφορική στην Εκπαίδευση



\* Ψηφιακό παιχνίδι «Kahoot!»



Οι μαθητές εξοικειώθηκαν αμέσως με τον τρόπο που παίζεται το παιχνίδι ενώ ο διαδραστικός και ευχάριστος χαρακτήρας του παιχνιδιού συνέβαλε στην επίτευξη του στόχου που είχε αρχικά τεθεί.



Οι μαθητές επέδειξαν ιδιαίτερο ενθουσιασμό, διασκέδασαν και έλεγξαν τις γνώσεις τους πάνω στην Ε.Ε. Η δραστηριότητα κρίθηκε ως απόλυτα επιτυχημένη καθώς πολλοί μαθητές απάντησαν σωστά σε μεγάλο ποσοστό ερωτήσεων. Το υψηλότερο ποσοστό σωστών απαντήσεων ήταν 83,3%.



Ακόμη, κάποιοι μαθητές εκδήλωσαν την επιθυμία να κατασκευάσουν μόνοι τους ένα αντίστοιχο ψηφιακό παιχνίδι.

\* Ψηφιακό παιχνίδι «Kahoot!»

Η αξιολόγηση που έγινε αφορούσε στη διαδικασία και το τελικό προϊόν λαμβάνοντας υπόψη τις εξής παραμέτρους:

οργάνωση, επικοινωνία και λειτουργία της ομάδας, προσωπική συμμετοχή, αξιοποίηση του διαθέσιμου χρόνου, εντοπισμός και χρήση επαρκούς και κατάλληλου υλικού με βάση τις δοθείσες πηγές, σύνθεση τεκμηριωμένων κειμένων, παρουσίαση και μορφή της εργασίας.

Επιπρόσθετα, επιλέχθηκε να γίνει αυτοαξιολόγηση των μαθητών, ώστε να εμπλακούν πιο ενεργά στην όλη διαδικασία.

Η αυτοαξιολόγηση των μαθητών έγινε με δύο μέσα. Με έκθεση που συνέταξε η κάθε ομάδα στην οποία αναφέρθηκε η πορεία που ακολούθησε και οι δυσκολίες που αντιμετώπισε καθώς και με τη συμπλήρωση ενός φύλλου αξιολόγησης για την αξιολόγηση των υπόλοιπων ομάδων.

\* **Αξιολόγηση**

Φαίνεται πως οι μαθητές ενδιαφέρονται σε μεγάλο βαθμό για τα ευρωπαϊκά θέματα γιατί αντιλαμβάνονται τη σχέση αλληλεπίδρασης και αλληλεξάρτησης με αυτά.

Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες όπως σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν είχαν ως σκοπό τους πρωτίστως τη συνειδητοποίηση της ευρωπαϊκής πραγματικότητας.

Η δε χρήση των Τ.Π.Ε. και των διαφόρων μεθοδολογιών, με τις οποίες υλοποιήθηκαν οι δραστηριότητες, έκανε την όλη διαδικασία πιο διαδραστική, βιωματική αλλά και διασκεδαστική για τους μαθητές.

\* **Απολογισμός - συζήτηση**

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τους υπεύθυνους της εκπαιδευτικής δράσης «Teachers 4 Europe» που με επέλεξαν να συμμετάσχω στο πρόγραμμα.

Τις επιμορφώτριες κα Κορίννα Περτσινίδου και κα Αθηνά Πριμικήρη, teachers 4 Europe και T4E Ambassadors.

Το 1ο Γυμνάσιο Γέρακα που μας φιλοξένησε τόσο για τις επιμορφώσεις μας όσο και για την παρουσίαση των εργασιών μας.

Τους συναδέλφους Βασιλική Κωτσάνη του 1ου ΓΕ.Λ. Σπάτων και Παναγιώτη Πετρέλλη του ΓΕ.Λ. Παιανίας για τη βοήθειά τους στη διεξαγωγή της διαδικτυακής έρευνας «Ευρωπαίος πολίτης».

Τους μαθητές μου που με εμπνέουν και για τους οποίους γίνονται όλα.

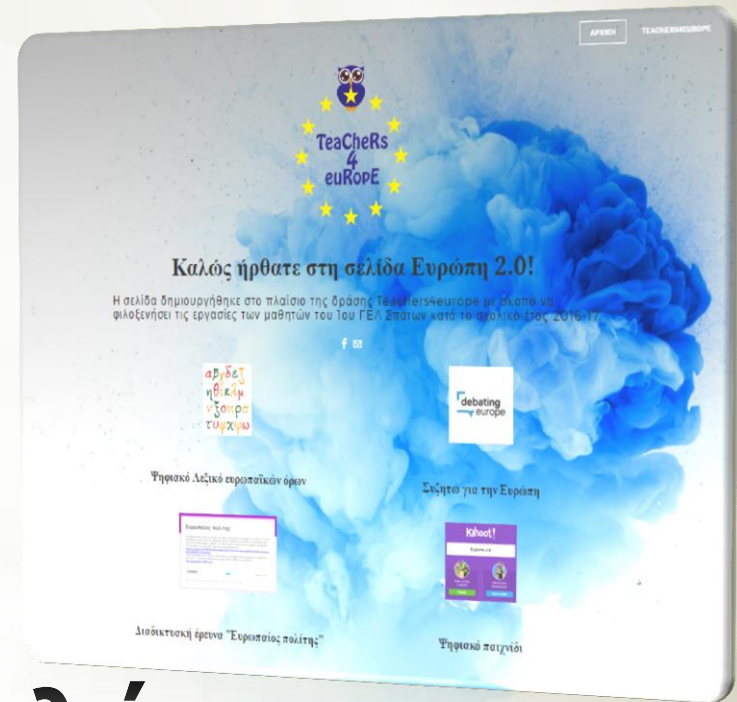
\* Ευχαριστίες

- \* Frey K. (1986). Η «Μέθοδος Project»-Μια μορφή συλλογικής εργασίας στο σχολείο ως θεωρία και πράξη, (μετ. Κλεονίκη Μάλλιου), Θεσσαλονίκη: Εκδοτικός Οίκος Αδελφών Κυριακίδη.
- \* Nardi, B. (Ed.). (1996). Context and consciousness: Activity theory and human-computer interaction. Cambridge, MA: The MIT Press.
- \* Nardi, B.A. (1996). Activity theory and human-computer interaction. In B. A. Nardi (Ed.), Context and consciousness: activity theory and human-computer interaction, Cambridge and London, MIT Press, pp. 69-103.
- \* UNESCO (1996). Έκθεση της διεθνούς επιτροπής για την εκπαίδευση στον 21ο αιώνα, υπό την προεδρία του Jacques Delors. Εκπαίδευση: Ο θησαυρός που κρύβει μέσα της. Εκδόσεις UNESCO: Παρίσι 1996.

\*

## \* Βιβλιογραφικές αναφορές

\* <http://europeweb2.weebly.com/>



\* Ευχαριστώ πολύ για  
την προσοχή σας!