



ΕΥΡΩΠΗ 2.0

ΟΜΑΔΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Γεωργία Καζάκου,

ΠΕ80 Οικονομίας (ΠΕ09 Οικονομολόγος)

ΣΧΟΛΕΙΟ

1^ο Γενικό Λύκειο Σπάτων

ΣΠΑΤΑ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2018

1. Συνοπτική περιγραφή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Η παρούσα εκπαιδευτική πρακτική με τίτλο «Ευρώπη 2.0» απευθύνεται σε μαθητές της Α' τάξης του Γενικού Λυκείου οι οποίοι διδάσκονται το μάθημα «Πολιτική Παιδεία». Πραγματοποιήθηκε στη διάρκεια του σχολικού έτους 2016-17 στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής δράσης της Αντιπροσωπείας της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην Ελλάδα «Teachers4Europe». Στο 1^ο Γενικό Λύκειο Σπάτων λοιπόν σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν οι εξής εκπαιδευτικές δραστηριότητες: α) ψηφιακό λεξικό ευρωπαϊκών όρων» β) διαδικτυακή έρευνα με τίτλο «Ευρωπαίος πολίτης» και γ) ψηφιακό παιχνίδι στην πλατφόρμα «Kahoot!». Σκοπός των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων ήταν η ενημέρωση των μαθητών σχετικά με την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ε.Ε.), ο προβληματισμός και η κινητοποίησή τους για τα ευρωπαϊκά ζητήματα και η ανάδειξη της έννοιας του Ευρωπαίου πολίτη αξιοποιώντας διαφορετικές διδακτικές μεθόδους, σύγχρονες θεωρίες μάθησης και τις Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.).

Η αποτίμηση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων κρίνεται θετική τόσο ως προς τη διαδικασία όσο και ως προς τα αποτελέσματα. Οι μαθητές δούλεψαν ομαδικά και συνεργάστηκαν αποτελεσματικά. Τα μαθησιακά προϊόντα που προέκυψαν είναι υψηλού επιπέδου. Συνολικά, η προτεινόμενη διδακτική παρέμβαση εκπλήρωσε τους στόχους της.

2. Σχεδιασμός της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

2.1 Στοιχεία σχεδιασμού

Βασικός σκοπός του Γενικού Λυκείου, σύμφωνα με τον νόμο περί «Αναδιάρθρωσης της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και λοιπών διατάξεων», είναι «η ενδυνάμωση των αξιών της ελευθερίας, της δημοκρατίας, της συλλογικότητας και της αλληλεγγύης και η διαμόρφωση συνείδησης ενεργού πολίτη» (Νόμος 4186/2013). Όσον αφορά στην Ευρωπαϊκή Ένωση (Ε.Ε.), οι μαθητές θα πρέπει «να κατανοούν τη λειτουργία της, να νοιώσουν Ευρωπαίοι πολίτες και να συμμετέχουν ενεργά στο ευρωπαϊκό γίγνεσθαι» (Υ.Α. 53250/Γ2/07-4-2014).

Όμως, το Λύκειο είναι μία βαθμίδα που συχνά προσανατολίζεται στις Πανελλαδικές Εξετάσεις με αποτέλεσμα οποιαδήποτε προσπάθεια για ενσωμάτωση στην εκπαιδευτική διαδικασία δραστηριοτήτων που ξεφεύγουν από τη φιλοσοφία των Πανελλαδικών Εξετάσεων να συναντά εμπόδια (Χρυσαφίδης όπ. ανάφ. στο Μπρίνια 2007, σ 14). Επομένως, η κατάθεση διδακτικών προτάσεων για την προσέγγιση των ευρωπαϊκών θεμάτων που συνδυάζουν καινοτόμες διδακτικές προσεγγίσεις με τη χρήση των Τ.Π.Ε. είναι αναγκαία για να εκπληρωθεί ο σκοπός του Λυκείου αλλά κυρίως για να ξεπεραστεί «η μονοτονία και η μονολιθικότητά του» (Χρυσαφίδης όπ. ανάφ. στο Μπρίνια 2007).

Επίσης, η ολοένα σύνθετη και μεταβαλλόμενη πραγματικότητα την οποία βιώνουν οι μαθητές σήμερα χρειάζεται ερμηνεία και κατανόηση. Φαίνεται πως οι μαθητές ενδιαφέρονται σε μεγάλο βαθμό για τα ευρωπαϊκά θέματα ακριβώς γιατί αντιλαμβάνονται τη σχέση αλληλεπίδρασης και αλληλεξάρτησης με αυτά. Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες όπως σχεδιάστηκαν είχαν ως σκοπό τους πρωτίστως τη συνειδητοποίηση αυτής 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. Ειδικότερα τα οφέλη από τη χρήση των Τ.Π.Ε., όπως αυτές χρησιμοποιήθηκαν στην παρούσα εκπαιδευτική πρακτική, συνοψίζονται στα εξής:

α) Προσέδωσαν μία αίσθηση καινοτομίας και πρωτοτυπίας και ενθάρρυναν την παραγωγή υλικού από τους μαθητές.

β) Κινητοποίησαν τους μαθητές ώστε να προσεγγίσουν αποτελεσματικότερα τη γνώση (McCroskey et al. 2006) καθώς καλλιεργήθηκε η κριτική και δημιουργική σκέψη και αναπτύχθηκαν δεξιότητες υψηλού επιπέδου, όπως της ανάλυσης, σύνθεσης και αξιολόγησης.

γ) Ενθάρρυναν τη δυνατότητα για συνεργασία (McLeod & Vasinda 2008).

Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα παραπάνω σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν λοιπόν οι εξής εκπαιδευτικές δραστηριότητες: α) ψηφιακό λεξικό ευρωπαϊκών όρων», β) διαδικτυακή έρευνα με τίτλο «Ευρωπαίος πολίτης» και γ) ψηφιακό παιχνίδι στην πλατφόρμα «Kahoot!». Οι δραστηριότητες παρουσιάζονται αναλυτικά στην ενότητα 3.4 «Αναλυτική περιγραφή της πραγματοποίησης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής».

2.2 Διδακτικοί στόχοι

Στόχοι σχετικοί με το γνωστικό αντικείμενο:

Επιδιώκεται οι μαθητές

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

-να γνωρίσουν τις έρευνες του Ευρωβαρομέτρου.

Στόχοι σχετικοί με δεξιότητες που αφορούν στο γνωστικό αντικείμενο:

Επιδιώκεται οι μαθητές

-να αναπτύξουν δημιουργικές δεξιότητες όπως της ανάλυσης, της σύνθεσης, της επεξεργασίας των πληροφοριών και της λεκτικής έκφρασης,

-να εφαρμόσουν τη διαδικασία μιας επιστημονικής έρευνας και να ερμηνεύουν τα αποτελέσματα μιας έρευνας.

Στόχοι σχετικοί με τη χρήση της τεχνολογίας:

Επιδιώκεται οι μαθητές

-να μάθουν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία για εκπαιδευτικές δραστηριότητες,

-να αναζητούν στο διαδίκτυο λήμματα που αφορούν στην ευρωπαϊκή ορολογία,

-να χρησιμοποιούν τις Τ.Π.Ε. για επιστημονικούς σκοπούς όπως να χειρίζονται τα λογιστικά φύλλα και να παρουσιάζουν σε αυτά τα αποτελέσματα των εργασιών τους.

Στόχοι σχετικοί με τις κοινωνικές δεξιότητες:

Επιδιώκεται οι μαθητές (UNESCO 1996)

-να συνεργαστούν και να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά μεταξύ τους,

-να δρουν και να συμμετέχουν ενεργά στο μάθημα, να συνεργάζονται και να μάθουν να δουλεύουν σε ομάδες, να κατανέμουν δημοκρατικά και ισότιμα ευθύνες και αρμοδιότητες,

-να συσχετίζουν, να εφαρμόζουν και να λαμβάνουν αποφάσεις.

3. Πραγματοποίηση της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

3.1 Περιβάλλον – πλαίσιο

Οι δραστηριότητες υλοποιήθηκαν στη διάρκεια του β' τετραμήνου του σχολικού έτους 2016-17 από την Α' τάξη του 1ου Γενικού Λυκείου Σπάτων και εντάχθηκαν στην εκπαιδευτική δράση «Teachers4Europe». Πρόκειται για μία δράση της Αντιπροσωπείας της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην Ελλάδα, η οποία έχει ως αντικείμενο την ενημέρωση και επιμόρφωση των εκπαιδευτικών της πρωτοβάθμιας και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σε θέματα σχετικά με την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ε.Ε.).

Αναφορικά με την ένταξή τους στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (Α.Π.Σ.) επισημαίνεται ότι εντάσσονται στο πλαίσιο της διδασκαλίας του μαθήματος «Πολιτική Παιδεία» της Α' τάξης Γενικού Λυκείου. Συγκεκριμένα το θέμα της εν λόγω δραστηριότητας αποτελεί επέκταση της ενότητας 5.4 «Η Συμπολιτεία – Η Ευρωπαϊκή Ένωση» του 5ου κεφαλαίου του σχολικού βιβλίου «Πολιτική Παιδεία». Οι διδακτικοί στόχοι της ενότητας 5.4 είναι, σύμφωνα με το Α.Π.Σ., οι μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στο ευρωπαϊκό γίγνεσθαι ως ελεύθεροι και υπεύθυνοι πολίτες, να αποκτήσουν κοινωνικές ικανότητες/δεξιότητες, αξίες και στάσεις ώστε να βοηθηθούν στην ένταξή τους σε μία διαρκώς μεταβαλλόμενη δημοκρατική ευρωπαϊκή κοινωνία.

3.2 Ηλικιακή ομάδα

Η εκπαιδευτική πρακτική εφαρμόστηκε σε συνολικά 50 μαθητές της Α' Λυκείου (25 κορίτσια και 25 αγόρια) ηλικίας 15-16 ετών στο 1^ο Γενικό Λύκειο Σπάτων. Τα Σπάτα είναι μια ημιαστική περιοχή σε απόσταση μίας ώρας από την Αθήνα με κύρια οικονομική δραστηριότητα την αγροτική.

3.3 Πρότερες γνώσεις και διάρκεια εφαρμογής

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο οι μαθητές θα πρέπει να κατέχουν τις βασικές γνώσεις για την ίδρυση, την ιστορική εξέλιξη και τους βασικούς θεσμούς της Ε.Ε., γνώσεις που ήδη κατέχουν από τη Γ' τάξη του Γυμνασίου σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή.

Ακόμη, για να ανταπεξέλθουν οι μαθητές στις απαιτήσεις των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων θα πρέπει να διαθέτουν τις βασικές γνώσεις χρήσης του κειμενογράφου, του λογιστικού φύλλου και εργαλείων του διαδικτύου, όπως είναι οι φυλλομετρητές και οι μηχανές αναζήτησης. Τις γνώσεις αυτές οι μαθητές κατέχουν ήδη από τη Γ' τάξη του Γυμνασίου σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών για τον Πληροφορικό Γραμματισμό στο Γυμνάσιο («Έγκριση Προγραμμάτων Σπουδών Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης για την πιλοτική τους Εφαρμογή του διδακτικού πεδίου Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών»). Επίσης, η γνώση της χρήσης και διαχείρισης εργαλείων web 2.0 προβλέπεται από το «Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος «Εφαρμογές Πληροφορικής» Α' τάξης Γενικού Λυκείου».

Η εκπαιδευτική πρακτική υλοποιήθηκε στη διάρκεια του β' τετραμήνου σε συνολικά 6 διδακτικές ώρες σε δύο τμήματα.

3.4 Αναλυτική περιγραφή της πραγματοποίησης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Διδακτική παρέμβαση πριν από τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες

Σκοπός της διδακτικής παρέμβασης που έγινε στη σχολική αίθουσα στη διάρκεια δύο διδακτικών ωρών ήταν οι μαθητές να διατυπώσουν την άποψή τους για την Ε.Ε. να γνωρίσουν την ιστορική της πορεία και να κατανοήσουν τον τρόπο λειτουργίας βασικών θεσμών της.

1η διδακτική ώρα

Την αφόρμηση του θέματος αποτελεί η προβολή ενός βίντεο από το διδακτικό σενάριο που βρίσκεται αναρτημένο την πλατφόρμα Αίσωπος με τίτλο «Αξίες της Ευρωπαϊκής Ένωσης» (<http://aesop.iep.edu.gr/node/19173/4773>). Μετά την προβολή του βίντεο γίνονται ερωτήσεις στους μαθητές ώστε να εντοπιστούν οι ευρωπαϊκές αξίες όπως για παράδειγμα η ελευθερία και η ενότητα. Στη συνέχεια οι μαθητές καλούνται να ορίσουν αυτές τις αξίες και να τους δώσουν συγκεκριμένο περιεχόμενο.

Ο εκπαιδευτικός προβάλλει μία παρουσίαση τύπου prezi με τίτλο «Βασικοί σταθμοί της Ε.Ε.» (<http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/742?locale=el>). Πρόκειται για μία παρουσίαση των βασικών σταθμών της Ευρωπαϊκής Ένωσης από την ίδρυσή της μέχρι σήμερα. Γίνεται αναφορά στους λόγους ίδρυσης της Ε.Ε., στις βασικές Συνθήκες, στις διευρύνσεις, στις αξίες και στα σύμβολά της. Ακολουθεί διάλογος και ερωτήσεις.

2η διδακτική ώρα

Γίνεται προβολή των εξής βίντεο από το διαδικτυακό κανάλι του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου (<http://europarlTV.eu/el/home>):

1. <https://www.europarlTV.europa.eu/el/programme/others/how-it-works-eu-membership>
Πώς λειτουργεί: Ένταξη στην ΕΕ.
2. <https://www.europarlTV.europa.eu/el/programme/others/eureka-the-currency-of-europe>
Εύρηκα: Το νόμισμα της Ευρώπης.
3. <https://www.europarlTV.europa.eu/el/programme/others/eureka-the-great-single-market>
Εύρηκα: Η μεγάλη Ενιαία Αγορά
4. <https://www.europarlTV.europa.eu/el/programme/others/az-p-for-parliament-1>
Ανακαλύψτε την Ευρωπαϊκή Ένωση με την EuroparlTV - Κ για Κοινοβούλιο.
5. <https://www.europarlTV.europa.eu/el/programme/others/how-it-works-electing-europes-future>
Πώς λειτουργεί: Εκλέγοντας το μέλλον της Ευρώπης.
6. <https://www.europarlTV.europa.eu/el/programme/others/eureka-the-schengen-area>
Εύρηκα: Ο χώρος Σένγκεν.

Οι μαθητές καλούνται να κρατήσουν σημειώσεις στη διάρκεια προβολής των βίντεο και στο τέλος να περιγράψουν το περιεχόμενό τους.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1: Ψηφιακό Λεξικό Ευρωπαϊκών Όρων

Διάρκεια: Η δραστηριότητα υλοποιήθηκε σε 3 διδακτικές ώρες από το τμήμα Α2.

Είδος δραστηριότητας: Με τη δραστηριότητα αυτή επιδιώκεται η δημιουργία και παρουσίαση ενός λεξικού με όρους της Ε.Ε. εμπλουτισμένους με επιπλέον υλικό όπως εικόνες, διαγράμματα, βίντεο και εξωτερικούς συνδέσμους.

Οργάνωση τάξης: Οι μαθητές δουλεύουν ομαδικά (4 ομάδες των 6 μαθητών) στο εργαστήριο πληροφορικής.

Ρόλος του διδάσκοντα: Ο ρόλος του είναι συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός και παρέχει τεχνική υποστήριξη στους μαθητές.

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο: Οι στόχοι που επιδιώκεται να επιτευχθούν είναι οι παρακάτω:

-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 τις δεξιότητες που αφορούν στο γνωστικό αντικείμενο επιδιώκεται οι μαθητές να αναπτύξουν δημιουργικές δεξιότητες όπως της ανάλυσης, της σύνθεσης, της επεξεργασίας των πληροφοριών και της λεκτικής έκφρασης.

-ως προς τη χρήση των Τ.Π.Ε. επιδιώκεται οι μαθητές: να μάθουν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία για εκπαιδευτικές δραστηριότητες και να αναζητούν στο διαδίκτυο λήμματα που αφορούν στην ευρωπαϊκή ορολογία.

-ως προς τη μαθησιακή διαδικασία επιδιώκεται οι μαθητές να συνεργαστούν και να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά μεταξύ τους.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο:

https://europa.eu/european-union/index_el

<https://www.europarl.europa.eu/el/home>

<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/?uri=URISERV:l33501>

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL-A114/547/3594,15327/>

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL-B103/94/766,2812/>

Περιγραφή: Η δραστηριότητα χωρίζεται σε τρεις φάσεις: προετοιμασία, υλοποίηση, παρουσίαση.

Α' φάση: προετοιμασία

Σκοπός της πρώτης φάσης είναι η διερεύνηση του θέματος της εργασίας των μαθητών. Επιδιώκεται οι μαθητές συλλέγουν το υλικό τους και οργανώνουν τη δουλειά τους. Την πρώτη διδακτική ώρα οι μαθητές χωρίζονται σε 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

Στη δεύτερη φάση επιδιώκεται οι μαθητές να κατασκευάσουν το ψηφιακό λεξικό, να συνδέσουν και να συσχετίσουν έννοιες και πηγές δεδομένων, να συζητήσουν και να διαπραγματευτούν μεταξύ τους και τέλος να είναι υπεύθυνοι. Κατά τη δεύτερη διδακτική ώρα οι μαθητές δουλεύουν ομαδικά στο εργαστήριο πληροφορικής ή και ατομικά στο σπίτι τους καθώς τα google έγγραφα που τους ζητείται να χρησιμοποιήσουν δίνουν αυτή τη δυνατότητα.

Γ' φάση: παρουσίαση

Σε αυτή τη φάση επιδιώκεται οι μαθητές να κοινοποιήσουν το αποτέλεσμα της δουλειάς τους, να επιχειρηματολογήσουν για το περιεχόμενό της, να έχουν αυτοπεποίθηση και να υποστηρίξουν τις απόψεις τους, να αναπτύξουν την αυτό-έκφραση και την επικοινωνία μεταξύ τους. Οι μαθητές λοιπόν παρουσιάζουν ανά ομάδες τα αποτελέσματα της εργασίας τους, δέχονται και κάνουν σχόλια.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Ο απολογισμός της δραστηριότητας ήταν θετικός καθώς ενισχύθηκαν η αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητών αλλά και μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικού, η ενεργητική συμμετοχή και η ομαδικότητα. Ακόμη, το γεγονός ότι οι ίδιοι οι μαθητές παρήγαγαν υλικό είχε ως αποτέλεσμα την ανάπτυξη δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου, όπως είναι η ανάλυση, η σύνθεση και η αξιολόγηση.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2: Διαδικτυακή έρευνα: «Ευρωπαίος πολίτης»

Διάρκεια: Η δραστηριότητα υλοποιήθηκε σε 3 διδακτικές ώρες από το τμήμα Α3.

Είδος δραστηριότητας: Το θέμα της δραστηριότητας «Ευρωπαίος πολίτης» είναι η καταγραφή των απόψεων των μαθητών της Α' τάξης του 1^{ου} ΓΕ.Λ. Σπάτων. Πρόκειται δηλαδή για μία διαδικτυακή έρευνα οι ερωτήσεις της οποίας βασίστηκαν στην τελευταία έρευνα του Ευρωβαρομέτρου. Το Ευρωβαρόμετρο είναι μια σειρά ερευνών κοινής γνώμης που πραγματοποιούνται τακτικά για λογαριασμό της Ευρωπαϊκής Επιτροπής από το 1973. Οι έρευνες αυτές καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα των επίκαιρα θέματα που αφορούν την Ευρωπαϊκή Ένωση σε όλα τα κράτη μέλη της ΕΕ.

Οργάνωση τάξης: Οι μαθητές δουλεύουν ομαδικά (4 ομάδες των 6 μαθητών) στο εργαστήριο πληροφορικής.

Ρόλος του διδάσκοντα: Ο διδάσκων λειτουργεί συμβουλευτικά, ενθαρρύνει και συντονίζει τη δραστηριότητα ενώ υποστηρίζει τεχνικά τους μαθητές.

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο: Οι στόχοι που επιδιώκεται να επιτευχθούν είναι οι παρακάτω:

-ως προς το γνωστικό αντικείμενο επιδιώκεται οι μαθητές να γνωρίσουν τις έρευνες του Ευρωβαρομέτρου,

-ως προς τις δεξιότητες που αφορούν στο γνωστικό αντικείμενο επιδιώκεται οι μαθητές να εφαρμόσουν τη διαδικασία μιας επιστημονικής έρευνας και να ερμηνεύουν τα αποτελέσματά της,

-ως προς τη χρήση των Τ.Π.Ε. 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 να δρουν και να συμμετέχουν ενεργά στο μάθημα, να συνεργάζονται και να μάθουν να δουλεύουν σε ομάδες, να κατανέμουν δημοκρατικά και ισότιμα ευθύνες και αρμοδιότητες.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο:

<http://ec.europa.eu/COMMFrontOffice/publicopinion/index.cfm/Survey/getSurveyDetail/instruments/STANDARD/surveyKy/2137>

Περιγραφή: Η δραστηριότητα σε τρεις φάσεις: προετοιμασία, υλοποίηση και παρουσίαση.

Α' φάση: Προετοιμασία

Στην πρώτη φάση επιδιώκεται οι μαθητές να διερευνήσουν το θέμα της δραστηριότητας που τους ανατέθηκε. Ειδικότερα οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και τους μοιράζεται ένα φύλλο εργασίας. Τους ζητείται να επισκεφθούν την ιστοσελίδα του Ευρωβαρομέτρου 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 ανέλαβε μία από τις ομάδες.

Γ' φάση: Παρουσίαση

Σε αυτή τη φάση επιδιώκεται οι μαθητές να κοινοποιήσουν το αποτέλεσμα της δουλειάς τους, να επιχειρηματολογήσουν για το περιεχόμενό της, να έχουν αυτοπεποίθηση και να υποστηρίξουν τις απόψεις τους, να αναπτύξουν την αυτό-έκφραση και την επικοινωνία μεταξύ τους. Στην τελευταία φάση λοιπόν η ομάδα που ανέλαβε την ερμηνεία των αποτελεσμάτων της έρευνας, τα παρουσίασε στους συμμαθητές τους μέσω μιας παρουσίασης powerpoint.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Οι μαθητές μετέφρασαν με ευκολία τις ερωτήσεις της έρευνας του Ευρωβαρομέτρου ενώ η ομάδα που ανέλαβε να ερμηνεύσει 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.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3: Ψηφιακό παιχνίδι «Kahoot!»

Διάρκεια: Η δραστηριότητα υλοποιήθηκε σε μία διδακτική ώρα σε κάθε ένα από τα τρία τμήματα.

Είδος δραστηριότητας: Στο πλαίσιο του εορτασμού της 9ης Μαΐου, της ημέρας της Ευρώπης, οι μαθητές κάθε τμήματος επισκέφτηκαν το εργαστήριο πληροφορικής και έπαιξαν ένα ψηφιακό παιχνίδι με τίτλο "Ευρώπη 2.0". Το παιχνίδι αποτελείται από 30 ερωτήσεις σχετικές με την Ευρωπαϊκή Ένωση και δημιουργήθηκε στην πλατφόρμα «Kahoot!».

Οργάνωση τάξης: Οι μαθητές κάθονται σε ομάδες των δύο στο εργαστήριο πληροφορικής.

Ρόλος του διδάσκοντα: ο διδάσκων λειτουργεί ως επιμελητής περιεχομένου και υποστηρίζει τεχνικά τη δραστηριότητα.

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο: Οι στόχοι που επιδιώκεται να επιτευχθούν είναι οι παρακάτω:

-ως προς το γνωστικό αντικείμενο επιδιώκεται οι μαθητές να αφομοιώσουν την ευρωπαϊκή ορολογία,

-ως προς τη χρήση των Τ.Π.Ε. επιδιώκεται οι μαθητές να μάθουν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία για εκπαιδευτικές δραστηριότητες,

-ως προς τη μαθησιακή διαδικασία επιδιώκεται οι μαθητές να συνεργαστούν και να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά μεταξύ τους, να συσχετίζουν, να εφαρμόζουν και να λαμβάνουν αποφάσεις.

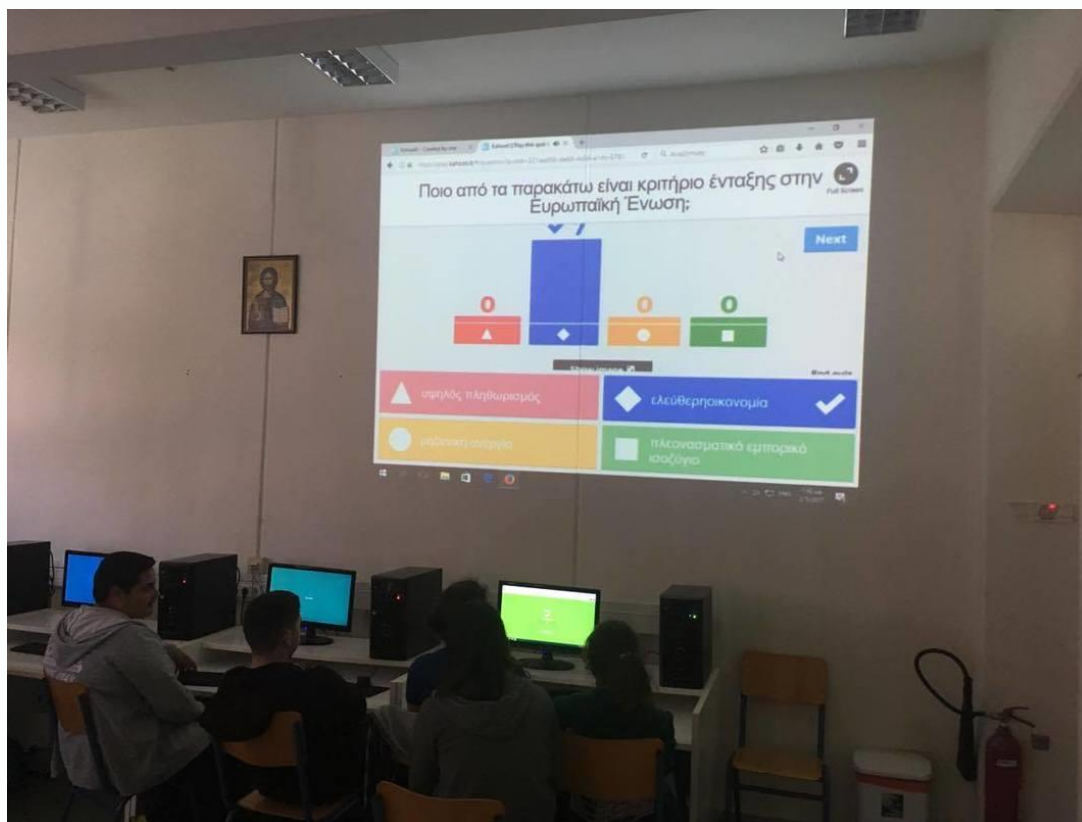
Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο: <https://kahoot.it/>

Περιγραφή: Στους μαθητές δόθηκε ένας κωδικός (ο κωδικός παράγεται αυτόματα από την πλατφόρμα), στη συνέχεια κάθε ομάδα επέλεξε ένα ψευδώνυμο και συνδέθηκε στο παιχνίδι. Η ερώτηση προβάλλεται μέσω του προβολέα στον διαδραστικό πίνακα ή σε άλλη επιφάνεια 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 (παραδείγματα ερωτήσεων: «Πότε μπήκε η Ελλάδα στην Ε.Ε.», ή «Κάθε πότε γίνονται οι ευρωεκλογές;»). 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.

Αποτελέσματα δραστηριότητας: Οι μαθητές εξοικειώθηκαν αμέσως με τον τρόπο που παίζεται το εν λόγω παιχνίδι ενώ ο διαδραστικός και ευχάριστος χαρακτήρας του παιχνιδιού συνέβαλε στην επίτευξη των στόχων που είχαν 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. Σύμφωνα με τα στατιστικά, που παράγει το ίδιο το παιχνίδι, το υψηλότερο ποσοστό σωστών απαντήσεων ήταν 83,3%. Ακόμη, κάποιοι μαθητές εκδήλωσαν την επιθυμία να κατασκευάσουν μόνοι τους ένα αντίστοιχο ψηφιακό παιχνίδι.

Φωτογραφικό υλικό:



Εικόνα 1 – Ψηφιακό παιχνίδι Kahoot!

ΔΕΣ



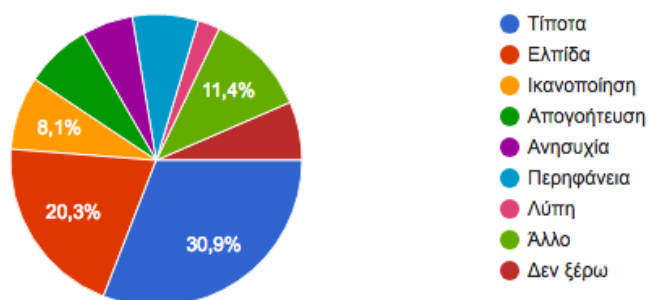
Δικαστήριο Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων: Ένα από τα θεσμικά όργανα του συστήματος διοίκησης της Ευρωπαϊκής Ένωσης, με έδρα το Λουξεμβούργο. Αποτελείται από Δικαστήριο και Πρωτοδικείο. Απαρτίζεται από 15 δικαστές και 9 γενικούς εισαγγελείς, που διορίζονται με κοινή συμφωνία από τα κράτη μέλη με ανανεώσιμη εξαετή 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
<http://www.infosoc.gr/infosoc/el-GR/services/leksiko/760.htm>

Εικόνα 2 – Λήμμα από το ψηφιακό λεξικό που δημιούργησαν οι μαθητές

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)



Εικόνα 3 – Μία από τις ερωτήσεις της διαδικτυακής έρευνας «Ευρωπαίος Πολίτης»

4. Στοιχεία τεκμηρίωσης και επέκτασης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

4.1 Αποτελέσματα - Αντίκτυπος

Τα θετικά στοιχεία της παρούσας ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής είναι η χρήση των Τ.Π.Ε. και των διαφόρων μεθοδολογιών με τις οποίες υλοποιήθηκαν οι δραστηριότητες. Κυρίως αξιοποιήθηκαν τα εργαλεία του ιστού Web 2.0 για τα οποία υποστηρίζεται ότι παρουσιάζουν σημαντικά πλεονεκτήματα. Δίνουν τη δυνατότητα για ευκολότερη πρόσβαση στην πληροφορία, συμβάλλουν στη διάχυση της γνώσης, είναι εύκολα στη χρήση και είναι συμβατά με στοιχεία που άπτονται του εκπαιδευτικού πεδίου (Grosseck, 2009).

Ειδικότερα, η δραστηριότητα «Ψηφιακό Λεξικό Ευρωπαϊκών Όρων» αξιοποιεί εργαλεία ανοιχτού τύπου, τα οποία εντάσσονται στα συστήματα έκφρασης, αναζήτησης και επικοινωνίας της πληροφορίας, τα οποία βασίζονται στις εποικοδομιστικές και κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης. Οι εποικοδομιστικές θεωρίες υποστηρίζουν ότι τα παιδιά οικοδομούν τις γνώσεις πάνω σε αυτές που ήδη κατέχουν από την εμπειρία τους. Η δε αξία των κοινωνικοπολιτισμικών θεωριών έχει αναγνωριστεί τα τελευταία χρόνια καθώς γίνεται ολοένα και πιο αντιληπτό ότι η γνώση οικοδομείται μέσα σε συνεργατικά περιβάλλοντα και μέσω της αλληλεπίδρασης του μαθητευόμενου με το κοινωνικό του περιβάλλον. Το περιβάλλον αυτό περιλαμβάνει την υλικοτεχνική υποδομή, άτομα ή ομάδες ατόμων και διακρίνεται από συγκεκριμένα κοινωνικά, οικονομικά, πολιτικά και πολιτισμικά χαρακτηριστικά.

Στη δραστηριότητα «Ευρωπαίος πολίτης» χρησιμοποιήθηκε, μεταξύ άλλων, το λογιστικό φύλλο το οποίο είναι ένα εργαλείο που βοηθά να οργανώνονται και να επανοργανώνονται δεδομένα με τρόπο, ώστε να είναι δυνατόν να γίνονται αυτομάτως διαδοχικές μαθηματικές πράξεις και υπολογισμοί, ακόμη και τη στιγμή που αυτά τα δεδομένα μεταβάλλονται. Θεωρούνται ως παράδειγμα γνωστικής τεχνολογίας που ενισχύει και αναδιοργανώνει τη νοητική λειτουργία. Ακόμη με τη βοήθειά τους οι μαθητές μαθαίνουν όχι μόνο να είναι καταναλωτές γνώσης αλλά να γίνονται παραγωγοί ερευνητικής γνώσης. Μαθαίνουν να σκέφτονται κριτικά και να «διαβάζουν» κριτικά τον όγκο των πληροφοριών (Ράπτης & Ράπτη 2007).

Αναφορικά με το ψηφιακό παιχνίδι Kahoot! πρέπει να σημειωθεί ότι η αξία των ψηφιακών παιχνιδιών έχει αναδειχθεί τα τελευταία χρόνια καθώς υποστηρίζεται πως προσφέρουν σημαντικά πλεονεκτήματα στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ειδικότερα στα

πλεονεκτήματά τους αναφέρονται τα εξής: η διευκόλυνση στην ανάπτυξη γνωστικών λειτουργιών (π.χ. επίλυση προβλημάτων, επικοινωνία, παράλληλη επεξεργασία της πληροφορίας, καλλιέργεια της φαντασίας), η ανάπτυξη δεξιοτήτων (π.χ. ανάπτυξη ανακλαστικών, κοινωνικές δεξιότητες) και η εξοικείωση με την τεχνολογία των υπολογιστών (Prensky 2001; Shaffer et al. 2005).

Ως προς τα μαθησιακά αποτελέσματα είναι σημαντικό ότι οι μαθητές κινητοποιήθηκαν, δούλεψαν ομαδικά και συνεργάστηκαν αποτελεσματικά. Τα μαθησιακά προϊόντα που προέκυψαν ήταν υψηλού επιπέδου. Επιπλέον, ενισχύθηκε η αλληλεπίδραση μεταξύ τους αλλά και με τη διδάσκουσα. Βελτιώθηκε το παιδαγωγικό κλίμα και όπως προέκυψε από την περιγραφική αξιολόγηση που έκαναν οι μαθητές ήταν τελικά μια διαδραστική, βιωματική και διασκεδαστική εμπειρία. Αναλυτικά ανά δραστηριότητα τα αποτελέσματα καταγράφονται στην ενότητα 3.4 «Αναλυτική περιγραφή της πραγματοποίησης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής».

4.2 Απρόσμενα γεγονότα

Ο ενθουσιασμός για το ψηφιακό παιχνίδι που ξεπέρασε κάθε προσδοκία είναι ένα από τα απρόσμενα γεγονότα της παρούσας πρακτικής. Οι μαθητές αγωνιούσαν για να το αν θα είναι διαθέσιμη αίθουσα της Πληροφορικής την 9^η Μαΐου, την ημέρα της Ευρώπης ώστε να μπορέσουμε να παίξουμε το παιχνίδι και ακόμη ρωτούσαν τι θα έπρεπε να διαβάσουν ακριβώς για να είναι έτοιμοι να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Η δε απονομή των αναμνηστικών επάθλων μετά το τέλος του παιχνιδιού τους χαροποίησε πάρα πολύ. Το γεγονός αυτό ήταν ενδιαφέρον ακριβώς γιατί ήταν απρόσμενη η αντίδραση των μαθητών. Δεν περιμένει κανείς από παιδιά 16 ετών να παθιάζονται τόσο πολύ με ένα παιχνίδι. Είναι πολύ σημαντικό επίσης γιατί ως πρακτική ενέπνευσε όλους τους μαθητές ακόμη και αυτούς που σε άλλη περίπτωση θα αδυνατούσαν να ανταποκριθούν.

Ένα ακόμη απρόσμενο γεγονός είναι ότι μία μαθήτρια αρνήθηκε να λάβει μέρος στη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου για την έρευνα με τίτλο «Ευρωπαίος πολίτης». Ο λόγος ήταν ότι δε συμφωνεί με την Ευρωπαϊκή Ένωση και τις πρακτικές της. Το γεγονός ότι επέμεινε στην απόφασή της, αν και πολλές φορές είχε ζητηθεί στην τάξη ότι δεν παίρνουμε θέση απέναντι στην Ε.Ε. αλλά σκοπός μας είναι να τη μελετήσουμε ώστε ως κριτικά σκεπτόμενοι πολίτες πλέον να διαμορφώσουμε άποψη, αποτέλεσε πηγή προβληματισμού.

Στα απρόσμενα γεγονότα συγκαταλέγονται και οι δυσκολίες που προέκυψαν. Οι δυσκολίες έχουν να κάνουν με πρακτικά ζητήματα όπως ότι χρειαζόταν συχνά να γίνει νέο χρονοδιάγραμμα εργασιών γιατί δεν ήταν πάντα διαθέσιμο το εργαστήριο πληροφορικής

του σχολείου. Η ότι η διαδικασία των παρουσιάσεων και της αξιολόγησης των ομάδων ήταν μία απαιτητική διαδικασία γιατί τα παιδιά δεν ήταν εξοικειωμένα με αυτές τις πρακτικές.

4.3 Εκπαιδευτική τεχνική σε σημαντικά στιγμιότυπα

Από τα πιο σημαντικά στιγμιότυπα της πρακτικής ήταν αυτά που είχαν να κάνουν με την επικοινωνία μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικού. Ειδικά η δραστηριότητα «Διαδικτυακή έρευνα» συνέβαλε καθοριστικά στο να δημιουργηθεί ένας ουσιαστικός διάλογος μεταξύ των μαθητών και της εκπαιδευτικού με θέμα τις πρακτικές της Ε.Ε. και ως εκ τούτου βοήθησε στο να ξεπεραστούν οι πολλές παρανοήσεις που είχαν ως τότε οι μαθητές για τον ρόλο της Ε.Ε. Οι μαθητές συχνά έρχονται στο Λύκειο έχοντας διαμορφώσει μια λανθασμένη γνώμη για το τι μπορεί ή δεν μπορεί να κάνει η Ε.Ε. για τους πολίτες της. Δεν είναι υπερβολή να ειπωθεί ότι οι μαθητές ενθουσιάζονται όταν καταλαβαίνουν ποιες είναι οι παρανοήσεις τους και μαθαίνουν τελικά ποιος είναι ο ρόλος της Ε.Ε. ήταν επίσης πολύ εντυπωσιακό το γεγονός ότι οι ίδιοι οι μαθητές ζητούσαν να επαναληφθεί η εν λόγω δραστηριότητα και ότι συζήτησαν για αυτήν με συμμαθητές τους από άλλα τμήματα. Όπου υπήρχε η δυνατότητα επαναλήφθηκε όντως η δραστηριότητα και εφαρμόστηκε και σε άλλα τμήματα αν και δεν είχε αρχικά προγραμματιστεί κάτι τέτοιο.

Αντίστοιχα, το ψηφιακό παιχνίδι συνέβαλε στο να επιτευχθεί ένα ιδανικό παιδαγωγικό κλίμα. Η ευγενής άμιλλα μεταξύ των μαθητών του ίδιου τμήματος αλλά και μεταξύ διαφορετικών τμημάτων δεν ξεπέρασε ποτέ τα όρια ώστε να γίνει ανταγωνισμός. Σε μία περίπτωση μάλιστα μία ομάδα παραχώρησε την πρωτιά της στην επόμενη σε βαθμολογία ομάδα γιατί η πρωτιά της οφειλόταν σε τεχνικό πρόβλημα που αντιμετώπισε η δεύτερα ομάδα. Οι μαθητές λοιπόν έχοντας αγωνία για την απόδοσή τους στο παιχνίδι, προετοιμάστηκαν χωρίς να τους έχει ζητηθεί, παραδέχτηκαν και χειροκρότησαν τους νικητές, διασκέδασαν πάρα πολύ και τελικά σημείωσαν πολύ καλές επιδόσεις.

4.4 Σχέση με άλλες ανοιχτές εκπαιδευτικές πρακτικές

Η πρωτοτυπία της παρούσας εκπαιδευτικής πρακτικής έγκειται στο γεγονός ότι ξεφεύγει από την παραδοσιακή διδασκαλία. Ίσως, το πιο πρωτότυπο στοιχείο της πρακτικής είναι η αξιοποίηση του ψηφιακού παιχνιδιού. Η διδασκαλία που στηρίζεται στο παιχνίδι, ψηφιακό ή άλλο, σχεδόν απουσιάζει από τη βαθμίδα του Λυκείου αν και έχει να προσφέρει πολλά στους μαθητές. Σύμφωνα λοιπόν με τους μαθητές που συμμετείχαν στην πρακτική η δραστηριότητα που κρίθηκε ως η πιο επιτυχημένη ήταν το ψηφιακό παιχνίδι Kahoot!.

Επιπρόσθετα, είναι σημαντικό να τονιστεί ότι η Ε.Ε. δεν μπορεί να διδαχθεί μόνο από το σχολικό βιβλίο όπως άλλα θέματα. Χρειάζεται μια πιο βιωματική προσέγγιση ώστε να διαπιστωθεί στην πράξη από τους μαθητές ότι η Ε.Ε. είμαστε πρωτίστως εμείς οι πολίτες της και πως τελικά οι πολιτικές της μπορούν να επηρεαστούν και διαμορφωθούν από αποφάσεις που παίρνουμε.

4.5 Αξιοποίηση, γενίκευση, επεκτασιμότητα

Αναφορικά με τη δραστηριότητα «Ψηφιακό Λεξικό Ευρωπαϊκών Όρων», το λεξικό που θα δημιουργηθεί από τους μαθητές θα είναι διαθέσιμο για επιπλέον αξιοποίησή του είτε ως βοήθημα είτε για εκ νέου ανανέωση, εμπλουτισμό και επέκταση από τους μαθητές της Β' τάξης που θα διδαχθούν το μάθημα «Πολιτική Παιδεία».

Η δραστηριότητα «Διαδικτυακή έρευνα: Ευρωπαίος πολίτης» μπορεί να επεκταθεί και σε άλλες τάξεις για να εξαχθούν πιο ασφαλή συμπεράσματα ή μπορεί να επαναληφθεί όταν οι ίδιοι μαθητές φοιτήσουν στη Γ' Λυκείου ώστε να γίνει μία σύγκριση.

5. Πρόσθετο υλικό που αξιοποιήθηκε

Βιβλιογραφία

ΕΤΠΕ 2002, Οι θέσεις της ΕΤΠΕ για το εκπαιδευτικό λογισμικό. Κείμενο εργασίας μετά από πρόσκληση της Επιτροπής Στρατηγικής για την Πληροφορική στην Εκπαίδευση (ΕΣΠΕ) του ΥΠΕΠΘ. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: www.clab.edc.uoc.gr/etpemain.htm [14/03/2013].
Grosbeck G. (2009), To use or not to use web 2.0 in higher education? *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 1, pp. 478–482.

McCroskey, J C, Richmond, V P & Bennett, V E 2006, 'The relationships of student end-of-class motivation with teacher communication behaviors and instructional outcomes', *Communication Education*, vol. 58, no. 4, pp. 403-414.

Μπρίνια, Β 2007, Η εισαγωγή της μεθόδου Project (βιωματική - επικοινωνιακή διδασκαλία) στη διδασκαλία των οικονομικών επιστημών, Αθήνα: Gutenberg - Γιώργος & Κώστας Δαρδανός.

McLeod, J & Vasinda, S 2008, 'Critical Literacy and Web 2.0: Exercising and Negotiating Power', *Computers in the Schools*, vol. 25, no. 3, pp. 259-274.

Νόμος υπ. αριθμ. 4186, «Αναδιάρθρωση της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και λοιπές διατάξεις». Εφημερίς της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας, Αρ. Φύλλου 193, τ. Α, 17-9-2013.

Prensky, M 2009, Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι, Αρχές, δυνατότητες και παραδείγματα εφαρμογής στην εκπαίδευση και την κατάρτιση. Μετάφραση: Νίκη Παπασταύρου, Κέλλυ Παπασταύρου. Επιστημονικός υπεύθυνος σειράς: Μ. Μειμάρης. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Ράπτης, Α & Ράπτη, Α 2007, Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας, Ολική Προσέγγιση, Τόμος Α, Αθήνα: έκδοση συγγραφέων.

Shaffer, D, Squire, K, Halverson, R & Gee, J 2005, 'Video games and the future of learning, WCER working paper', No 2005-4. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: http://wcer.wisc.edu/docs/working-papers/Working_Paper_No_2005_4.pdf, [07 Μαΐου 2017].

Υπουργική απόφαση υπ' αριθμ. 53250/Γ2/7-4-2014 του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων, «Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος Πολιτική Παιδεία (Οικονομία, Πολιτικοί Θεσμοί και Αρχές Δικαίου και Κοινωνιολογία) Β' τάξης Γενικού Λυκείου». Εφημερίς της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας, Αρ. Φύλλου 934, τ. Β, 14-4-2014.

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.

Websites

Αξίες της Ευρωπαϊκής Ένωσης <http://aesop.iep.edu.gr/node/19173/4773>

Βασικοί σταθμοί της Ε.Ε. <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/742?locale=el>

<https://www.europarltn.europa.eu/el/programme/others/how-it-works-eu-membership> Πώς λειτουργεί: Ένταξη στην ΕΕ.

<https://www.europarltn.europa.eu/el/programme/others/eureka-the-currency-of-europe>

Εύρηκα: Το νόμισμα της Ευρώπης.

<https://www.europarltn.europa.eu/el/programme/others/eureka-the-great-single-market>

Εύρηκα: Η μεγάλη Ενιαία Αγορά

<https://www.europarltv.europa.eu/el/programme/others/az-p-for-parliament-1> Ανακαλύψτε την Ευρωπαϊκή Ένωση με την EuroParlTV - Κ για Κοινοβούλιο.

<https://www.europarltv.europa.eu/el/programme/others/how-it-works-electing-europes-future> Πώς λειτουργεί: Εκλέγοντας το μέλλον της Ευρώπης.

<https://www.europarltv.europa.eu/el/programme/others/eureka-the-schengen-area> Εύρηκα: Ο χώρος Σένγκεν.

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL-A114/547/3594,15327/>

https://europa.eu/european-union/index_el

<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/?uri=URISERV:l33501>

<https://www.europarltv.europa.eu/el/home>

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL-B103/94/766,2812/>

<http://ec.europa.eu/COMFrontOffice/publicopinion/index.cfm/Survey/getSurveyDetail/instruments/STANDARD/surveyKy/2137>

<https://kahoot.it/>