

## Art unites us: A smart way of playing with famous European paintings

### Η τέχνη μας ενώνει: Ένας έξυπνος τρόπος παιχνιδιού με διάσημους ευρωπαϊκούς πίνακες ζωγραφικής

**Νίκη Σωτηριάδου**

*Νηπιαγωγός ΠΕ60*

nikisoti@yahoo.gr

#### Περίληψη

Η τέχνη γίνεται ένα πεδίο ανακάλυψης και δημιουργίας μέσα στην τάξη του νηπιαγωγείου και παράλληλα η αφορμή για δημιουργία παιχνιδιών που αφορούν όλους τους γνωστικούς τομείς του Αναλυτικού Προγράμματος προσχολικής εκπαίδευσης. Η γνωριμία με διάσημους ευρωπαϊκούς ζωγράφους και πίνακες τους, πέρα από την αισθητική καλλιέργεια των μαθητών στοχεύει στην παραδοχή της οικουμενικότητας της τέχνης αλλά και στην ανάγκη έκφρασης μέσω αυτής. Οι μαθητές λοιπόν μέσα από αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα μαθαίνουν βιωματικά την αξία της τέχνης και τα οφέλη της.

**Λέξεις - κλειδιά:** Τέχνη, Ευρωπαίοι Ζωγράφοι, Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα.

#### 1. Εισαγωγή

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που παρουσιάζουμε εφαρμόστηκε στο 15<sup>ο</sup> νηπιαγωγείο Πτολεμαΐδας κατά τα σχολικά έτη 2020-21 και 2021-2022 στα πλαίσια του ευρωπαϊκού προγράμματος TEACHERS4EUROPE. Μέσα από το δίκτυο T4E συνεργαστήκαμε με 2 σχολεία της Ελλάδας, το 2<sup>ο</sup> Νηπιαγωγείο Αφάντου Ρόδου (εκπαιδευτικός: Γκογκίδη Πηνελόπη) και το 2<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Βαθέως Σάμου (εκπαιδευτικός: Σωτηριάδου Αναστασία). Στόχος του προγράμματος ήταν να εξοικειωθούν τα παιδιά με θέματα τέχνης μέσα από παιγνιώδη διαδικασία, καθώς και με αξίες που διαπερνούν την ευρωπαϊκή εκπαιδευτική φιλοσοφία της συνεργασίας, του πειραματισμού και της λήψης αποφάσεων. Στο πρόγραμμα πήραν μέρος συνολικά 28 παιδιά (14 την μία χρονιά και 14 την επομένη) τα οποία απόλαυσαν το πρόγραμμα για 2 σχολικά έτη και το αποχαιρέτησαν σε μια τελετή λήξης.

#### 2. Στοιχεία υλοποίησης

Στην παρουσιαζόμενη διδακτική πρόταση οι μαθητές προσεγγίζουν διδακτικά διάφορες ευρωπαϊκές χώρες όπως η Ιταλία, η Γαλλία, η Ολλανδία, η Αυστρία, η Πολωνία, η Νορβηγία, η Ισπανία, η Γερμανία, η Δανία και η Ελλάδα και γνωρίζουν σπουδαίους ζωγράφους όπως ο Βαν Γκογκ, ο Μονέ, ο Πικάσο, ο Ντα Βίντσι, ο Κλιμτ, ο Ελ Γκρέκο, ο Τσαρούχης κ.ά. Ήταν επιδίωξη να ξεναγηθούν ψηφιακά σε διάσημα μουσεία της Ευρώπης και να φτιάξουν τα δικά τους στην τάξη. Επιπλέον, να δημιουργήσουν έκθεση ζωγραφικής με τα έργα τους και τα παρουσιάσουν στο κοινό. Επιπρόσθετα, στόχος ήταν να φτιάξουν το δικό τους τραγούδι για το πρόγραμμα και να μάθουν να εμπλέκουν μεταξύ τους διάφορες μορφές τέχνης. Στο τέλος, γίνεται μια μικρή αξιολόγηση των γνώσεων που αποκτήθηκαν μέσα από ηλεκτρονικής μορφής παιχνίδια αλλά και αυτοαξιολόγηση του προγράμματος από τα ίδια τα παιδιά. Επιλέχθηκε αυτή η μορφή αξιολόγησης γνώσεων γιατί είναι πολύ χρήσιμη η άμεση ανατροφοδότηση που παρέχει ένα διαδικτυακό κουίζ (Kalliaras & Triantou, 2016), ενώ παράλληλα η χρήση των εκπαιδευτικών κουίζ βοηθά τους μαθητές να παραμείνουν



συγκεντρωμένοι και προσηλωμένοι στους στόχους τους (Salomon & Almog, 1998), ενώ οι μαθητές αποκτούν καλύτερη αντίληψη για την πρόοδο της προσπάθειάς τους (Rosenthal & McKnight, 1996).

Όσον αφορά την πορεία υλοποίησής του προγράμματος, ακολουθούνται ενδεικτικά τα παρακάτω βασικά στάδια:

- 1<sup>ο</sup> στάδιο: Προβληματισμός - συζήτηση.
- 2<sup>ο</sup> στάδιο: Παρουσίαση διδακτικών δραστηριοτήτων με αφορμή ενός διάσημου έργου.
- 3<sup>ο</sup> στάδιο: Πειραματισμός και δημιουργίες παιδιών με βάση την παρουσίαση.
- 4<sup>ο</sup> στάδιο: Επιμέρους προγραμματισμός των διδακτικών δραστηριοτήτων και διαθεματική προσέγγιση του κάθε πολιτισμού της χώρας που έχουμε «επισκεφτεί».
- 5<sup>ο</sup> στάδιο: Παρουσίαση έργων των παιδιών σε μουσείο.
- 6<sup>ο</sup> στάδιο: Αξιολόγηση του έργου, των γνώσεων των μαθητών και γιορτή λήξης προγράμματος.

### 3. Στόχοι- επιδιώξεις

Το πρόγραμμα σχεδιάστηκε από την γραφούσα εκπαιδευτικό με σκοπό τη διεύρυνση των πνευματικών οριζόντων των μαθητών και παράλληλα την καλλιτεχνική τους καλλιέργεια. Τα έργα που χρησιμοποιήθηκαν είχαν σκοπό να ευαισθητοποιήσουν, να προβληματίσουν και να δώσουν αφορμή για περαιτέρω μελέτη της τεχνικής ζωγραφικής, το ύφος και το ρεύμα της τέχνης που εκπροσωπούσε. Ταυτόχρονα, στόχος ήταν να ξεφύγουν τα παιδιά μέσα από τα στενά όρια του σχολείου, της πόλης και της χώρας στην οποία κατοικούν και να «μετατραπούν» σε πολίτες της Ευρώπης γνωρίζοντας και θαυμάζοντας διάσημα αρχιτεκτονικά, πνευματικά και εικαστικά αριστουργήματα με τρόπο βιωματικό, ώστε να έχει νόημα και ενδιαφέρον για αυτά, ενώ παράλληλα δίνεται έμφαση στη σημασία της δημιουργικότητας και της ανακάλυψης που είναι τόσο σημαντική σε αυτή την ηλικία (Μπακιρτζής, 2006). Έτσι, λοιπόν, το πρόγραμμα εξυπηρέτησε τους εξής στόχους:

- Να γνωρίσουν ευρωπαϊκές χώρες ταξιδεύοντας ψηφιακά σε αυτές και να έρθουν σε επαφή με τον πολιτισμό τους.
- Να ασχοληθούν με μεγάλους εκπροσώπους της τέχνης, να ανακαλύψουν τα έργα τους και να μιμούνται τεχνικές και θέματα ζωγραφικής.
- Να καλλιεργηθούν αισθητικά και πνευματικά.
- Να συνεργαστούν με άλλα παιδιά άλλων σχολείων.
- Να παρουσιάσουν τη δουλειά τους μέσα από μια έκθεση με τα έργα τους.

### 4. Μεθοδολογία

#### 4.1. Ομαδοσυνεργατική

Η ομαδοσυνεργατική μέθοδος διδασκαλίας προωθεί την ανάπτυξη των ικανοτήτων για επιχειρηματολογία και συνεργασία. Η λειτουργία ομάδων στο σχολείο αποτελεί φορέα αγωγής και συμβάλλει στην ανάπτυξη ποιοτικής Διά Βίου Μάθησης, στην προώθηση των υψηλών επιδόσεων και, γενικότερα, στη διαδικασία ανάπτυξης του παιδιού. Ευνοεί την ενεργοποίηση των μαθητών και τη μεταξύ τους συνεργασία, απομακρύνοντας, σταδιακά, το παιδί από την εγωκεντρική σκέψη (Piaget, 1990). Οι διαπροσωπικές σχέσεις που δημιουργούνται κυρίως μέσα από τις ευκαιρίες για συζήτηση, προβληματισμό, διαφωνία, λήψη απόφασης και η υλοποίηση κοινού στόχου συμβάλλουν στην ωρίμανση των ικανοτήτων για αυτενέργεια, πρωτοβουλία και δημιουργικότητα. Είναι η μέθοδος που προάγει την αυτενέργεια, τον αυθεντικό τρόπο σκέψης, τη γνώση, τα συναισθήματα καθώς και τη δράση των μαθητών. Προωθεί επίσης και τον εποικοδομητικό διάλογο, παρέχοντας



ταυτόχρονα στους μαθητές την ευκαιρία να εμπλακούν σε συζητήσεις, να διατυπώσουν ερωτήματα και απορίες και κυρίως να εργαστούν συλλογικά συνδυάζοντας τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους (Ματσαγούρας, 2003).

#### 4.2. Διαθεματική προσέγγιση

Η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης είναι μια οργανωμένη, προγραμματισμένη εμπειρία μάθησης, η οποία δίνει στα παιδιά τη δυνατότητα μιας ενοποιημένης γνώσης που συνδέεται με ένα συγκεκριμένο θέμα (Χρυσαφίδης, 2011). Η οργάνωση δραστηριοτήτων που συνδέονται με διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα γύρω από ένα θέμα που προσελκύει το ενδιαφέρον των παιδιών, προσφέρει τη δυνατότητα στα παιδιά να αντιληφθούν τη σφαιρική διάσταση της γνώσης, να συνδέουν διαφορετικές εμπειρίες μεταξύ τους και να ασκηθούν στην παρατήρηση, τη διερεύνηση και την αναπαράσταση φαινομένων του περιβάλλοντος, να εισαχθούν δηλαδή σε έναν τρόπο δουλειάς που μοιάζει με εκείνον της επιστημονικής έρευνας. Βοηθά έτσι στην καλλιέργεια διαφόρων μορφών νοημοσύνης που διαθέτει ο κάθε μαθητής μέσα στην τάξη (Gardner, 1983) και γίνεται μέρος μιας προσπάθειας να συγκινήσει και να ενεργοποιήσει όλους τους μαθητές ανάλογα με τον τύπο νοημοσύνης που διαθέτουν.

#### 5. Διδακτικό υλικό

Το διδακτικό υλικό στο νηπιαγωγείο είναι συνήθως πρωτότυπο υλικό που φτιάχνεται από τον εκπαιδευτικό ή υλικό σε κάρτες και εικόνες για να υπάρχει η αμεσότητα με τα νήπια. Τα εικονογραφημένα παιδικά βιβλία που αφορούν την τέχνη και τους δημιουργούς τους δεν είναι πολλά, όμως όσα κυκλοφορούν αξιοποιήθηκαν μέσα στην τάξη. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

- Kend, J. (2019). *Λεονάρντο Ντα Βίντσι*. Αθήνα: Διόπτρα.
- Kend, J. (2019). *Βίνσεντ Βαν Γκογκ*. Αθήνα: Διόπτρα.
- Reynolds, P. (2004). *Η τελεία*. Αθήνα: Αίσωπος.
- Sellier, M. (2012). *Οι δέκα πρώτοι μου πίνακες ζωγραφικής*. Αθήνα: Πατάκης.
- Βολκώφ, Θ. (2019). *Οι μεγάλοι καλλιτέχνες, Ντα Βίντσι*. Αθήνα: Εκδόσεις Παρισιάνος.
- Βολκώφ, Θ. (2019). *Οι μεγάλοι καλλιτέχνες, Πικάσο*. Αθήνα: Εκδόσεις Παρισιάνος.
- Καπνίση, Κ. (2018). *Ανακαλύπτω τα σπουδαιότερα έργα τέχνης*. Αθήνα: Εκδόσεις Ψυχογιός.
- Κρόκος, Μ., & Δενεζάκη, Λ. (2021). *Ιστορίες από καμβά, Παραμυθοκάρτες*. Αθήνα: Κίτρινο Πατίτι.
- Παιδικοί μου ήρωες. (2018). *Λεονάρντο Ντα Βίντσι*.
- Παπαϊωάννου, Θ. (2014). *Τα αστέρια της Ευρώπης*. Ευρωπαϊκή Επιτροπή.

Περιηγηθήκαμε στους παρακάτω ιστότοπους:

- <https://www.louvre.fr/en>
- [https://artsandculture.google.com/streetview/tour-eiffel/sAHt5Gv4YGH84Q?sv\\_lng=2.294697006132574&sv\\_lat=48.85816565109427&sv\\_h=133.75117675103283&sv\\_p=-14.669606273459124&sv\\_pid=Pe03wIAND2EexK9ITcxm0w&sv\\_z=1.0000000000000002](https://artsandculture.google.com/streetview/tour-eiffel/sAHt5Gv4YGH84Q?sv_lng=2.294697006132574&sv_lat=48.85816565109427&sv_h=133.75117675103283&sv_p=-14.669606273459124&sv_pid=Pe03wIAND2EexK9ITcxm0w&sv_z=1.0000000000000002)
- [https://fondation-monet.com/visite-virtuelle/#/salon\\_atelier\\_1/](https://fondation-monet.com/visite-virtuelle/#/salon_atelier_1/)
- <https://www.youtube.com/watch?v=JjepBVxfPrg>
- [https://www.youtube.com/watch?v=SRDEmb5Eo\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=SRDEmb5Eo_Y)
- <https://theacropolismuseum.gr/eikoniki-periigisi-sto-moyseio-akropolis>



Οι πληροφορίες που αντλήθηκαν αξιοποιήθηκαν στην εκπαιδευτική διαδικασία, τα παιχνίδια, τις κατασκευές και τα έργα των παιδιών.

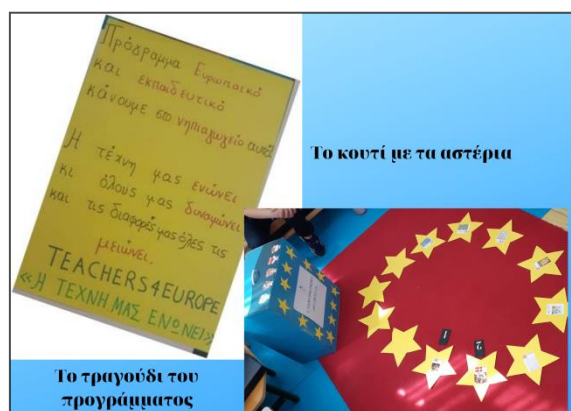
## 6. Διδακτικά βήματα

Για τον σχεδιασμό και τη διεξαγωγή του εκπαιδευτικού προγράμματος «Η Τέχνη μας ενώνει» ακολουθούνται ενδεικτικά έξι στάδια, τα οποία περιγράφονται στη συνέχεια.

### 6.1. Πρώτο στάδιο: Προβληματισμός

Κάθε εβδομάδα παρουσιαζόταν στην ολομέλεια της τάξης ένα κουτί που έκρυβε έναν καλλιτεχνικό θησαυρό πάνω σε ένα αστέρι. Τα αστέρια ήταν συνολικά 12, όσα και τα αστέρια στη σημαία της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Τα παιδιά προσπαθούσαν να μαντέψουν κάθε φορά τι μπορεί να απεικόνιζε το έργο το οποίο τους έφερνε το αστέρι για να κινητοποιηθούν και έπειτα έβλεπαν το έργο.

Κάθε φορά το έργο ήταν από διαφορετικό καλλιτέχνη – ζωγράφο και αφορούσε ανάλογο θέμα με την επικαιρότητα της τάξης. Το πρώτο και το τελευταίο έργο αφορούσαν την Ελλάδα, ενώ τα υπόλοιπα ήταν από δημιουργούς από διάφορες ευρωπαϊκές χώρες.



Εικόνα 1. Το κουτί με τα 12 αστέρια

### 6.2. Δεύτερο στάδιο: Παρουσίαση διδακτικών δραστηριοτήτων με αφορμή ενός διάσημου έργου

Στο δεύτερο στάδιο και με στόχο να διερευνηθεί το θέμα του έργου που έχουν τα παιδιά μπροστά τους αλλά και να έρθουν στην επιφάνεια διάφορες πτυχές του, μπορεί να αξιοποιηθεί η τεχνική του καταιγισμού ιδεών, με την οποία οι μαθητές μπορούν να εκφραστούν ελεύθερα για αυτό που νιώθουν όταν βλέπουν τον πίνακα, να προτείνουν πιθανούς τίτλους και να εκφράσουν ιδέες σχετικά με τον τόπο, τους πρωταγωνιστές, την εποχή, τη διάθεση και τον τρόπο και τα χρώματα που είναι ζωγραφισμένος ο πίνακας.

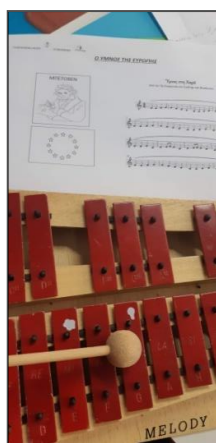
Με τη βοήθεια του διαδικτύου βρίσκουμε πληροφορίες για το έργο και τον δημιουργό του και έπειτα για τη χώρα καταγωγής του.





**6.4. Τέταρτο στάδιο: Επιμέρους προγραμματισμός των διδακτικών δραστηριοτήτων και διαθεματική προσέγγιση του κάθε πολιτισμού της χώρας που έχουμε «επισκεφτεί»**

Σε αυτή τη φάση τα παιδιά δουλεύουν με διαθεματικό τρόπο είτε στοιχεία που πηγάζουν από τον πίνακα, είτε στοιχεία της κουλτούρας και του πολιτισμού της κάθε χώρας του καλλιτέχνη. Όλα τα γνωστικά πεδία του Αναλυτικού Προγράμματος αξιοποιούνται προκειμένου τα παιδιά να εκφραστούν, να μάθουν, να βιώσουν με πολλούς τρόπους ώστε να αξιοποιηθεί κάθε μορφή νοημοσύνης του κάθε μαθητή, αλλά και να γίνει η εκπαιδευτική διαδικασία ευχάριστη, ευφάνταστη και με νόημα για τα παιδιά. Σε αυτή τη φάση δημιουργούνται πολλά παιχνίδια, θεατρικά, γλωσσικά, μαθητικών, φυσικών επιστημών, μουσικής, τεχνολογίας, κοινωνικοσυναισθηματικά κ.ά.



Εικόνα 5. Τα παιδιά ακούν και παίζουν τον ύμνο της Ευρώπης, το τραγούδι της χαράς του Γερμανού συνθέτη L.V. Beethoven

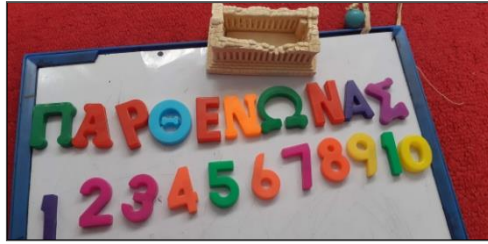


Εικόνα 6. Παιχνίδι μνήμης με πίνακες ζωγραφικής



Εικόνα 7. Παιχνίδι με φιγούρες





Εικόνα 8. Παιχνίδι με γράμματα και αριθμούς



Εικόνα 9. Παιχνίδια με κλάσματα



Εικόνα 10. Παιχνίδια στατικού ηλεκτρισμού



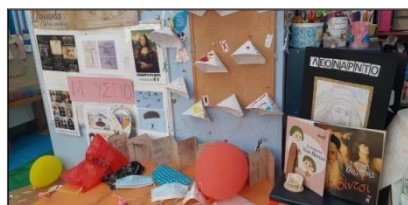
Εικόνα 11. Παιχνίδια θεατρικού παιχνιδιού



Εικόνα 12. Παιχνίδια τεχνολογίας και ρομποτικής

### 6.5. Παρουσίαση των έργων των παιδιών σε μουσείο

Όσο πλησιάζει το τέλος του προγράμματος, γεννιέται η ανάγκη όλα τα έργα που δημιουργήθηκαν να παρουσιαστούν σε μουσείο - γκαλερί για να τα θαυμάσουν οι γονείς. Έτσι στήθηκαν στην τάξη γωνιές – μουσεία, που φιλοξενούσαν τα έργα των μικρών καλλιτεχνών.

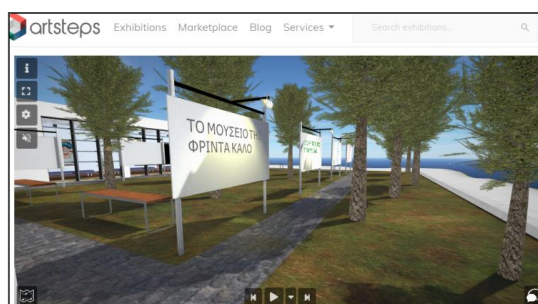


Εικόνα 13. Μουσείο Ντα Βίντσι



Εικόνα 14. Μουσείο Πύργου Άιφελ

Με αφορμή τις ψηφιακές ξεναγήσεις που κάναμε, φτιάξαμε και το δικό μας ψηφιακό μουσείο με πορτραίτα της μοναδικής γνωστής γυναίκας ζωγράφου Φρίντα Κάλο.



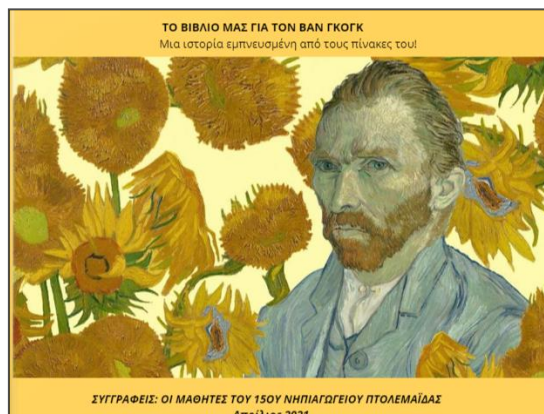
Εικόνα 15. Το ψηφιακό μας μουσείο

<https://www.artsteps.com/view/6071e8214c34714f03a9e1f8>





Στο τέλος, έφτιαξαν οι μαθητές ένα ψηφιακό βιβλίο με μια ιστορία που πηγάζει από τους πιο γνωστούς πίνακες ζωγραφικής του αγαπημένου τους ζωγράφου Van Gogh.



Εικόνα 16. Το ψηφιακό βιβλίο των παιδιών

[https://read.bookcreator.com/library/-MXfOn7tXCi84hnwJWja/book/I\\_AdHP0MR3e11aN1SvUZPg](https://read.bookcreator.com/library/-MXfOn7tXCi84hnwJWja/book/I_AdHP0MR3e11aN1SvUZPg)

### 6.6. Έκτο στάδιο: Αξιολόγηση του έργου, των γνώσεων των μαθητών και γιορτή λήξης προγράμματος

Αφού ολοκληρώθηκε το πρόγραμμα τα παιδιά κλήθηκαν να ψηφίσουν το αγαπημένο τους έργο.



Εικόνα 17. Ψηφοφορία αγαπημένου έργου

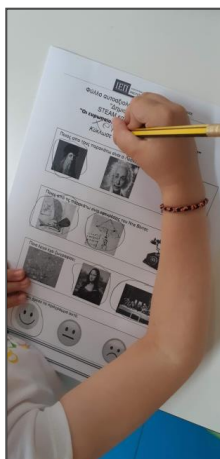
Να παίξουν παιχνίδια αξιολόγησης γνώσεων.



Εικόνα 18. Ηλεκτρονικά παιχνίδια αξιολόγησης γνώσεων

Να αξιολογήσουν τα παιδιά το ίδιο το πρόγραμμα με τη μορφή συμπλήρωσης ερωτηματολογίου.





Εικόνα 19. Αυτοαξιολόγηση

Και τέλος, αποχαιρέτησαν το πρόγραμμα που τόσο αγάπησαν σε μια γιορτή αποχαιρετισμού και λήξης του, που περιείχε πολλά παιχνίδια ομαδικά και ατομικά.



Εικόνα 20. Γιορτή τελετής λήξης και αποχαιρετισμού

## 7. Αξιολόγηση

Σε γενικές γραμμές, η διεξαγωγή του προγράμματος αντιμετώπισε πολλές δυσκολίες λόγω των έκτακτων μέτρων για τον covid 19 που ίσχυαν κατά τη διάρκεια της εκτέλεσής του. Πολλές δράσεις άλλαξαν μορφή και έγιναν διαδικτυακά, ενώ και η φοίτηση κάποιων μαθητών ήταν ελλιπής. Βέβαια, η χαρά και ο ενθουσιασμός των παιδιών για το έργο φάνηκε στον αποχαιρετισμό του, όταν το μπαλόνι του προγράμματος έφυγε στον ουρανό και τα παιδιά με δάκρυα στα μάτια το αποχαιρετούσαν. Όλες οι εργασίες και τα έργα των παιδιών τους δόθηκαν σε μορφή βιβλίου. Οι γονείς ήταν ενθουσιασμένοι με τις γνώσεις και τα έργα των παιδιών τους, ενώ και οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί αγάπησαν και υποστήριξαν το πρόγραμμα. Τέλος, το πρόγραμμα παρουσιάστηκε σε εκδήλωση παρουσίασης καινοτόμων εκπαιδευτικών προγραμμάτων του Νομού Κοζάνης σε συναδέλφους πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης καθώς και σε διαδικτυακή ημερίδα παρουσίασης ευρωπαϊκών προγραμμάτων της Περιφέρειας Δυτικής Μακεδονίας.

## Βιβλιογραφικές αναφορές

Gardner, H. (1983). *Frames of mind*. The Perseus Books Group.

Piaget, J. (1990). *Η ψυχολογία του παιδιού*. Αθήνα: Δαίδαλος.

Rosenthal, G. T., & R. McKnight, (1996). What Do Introductory Psychology Students Know About Their Examinations, and When Do They Know It? *Journal of Instructional Psychology*, 23, 137-144.



- Salomon, G., & Almog, T. (1998). Educational psychology and technology: a matter of reciprocal relations. *Teachers College Record*, 100, 222-242.
- Καλλιαράς, Κ., & Τριάντου, Ε. (2016). Σχολείο Quirper: Η συστηματική χρήση διαδικτυακών κουίζ στην υπηρεσία της μάθησης στο Γυμνάσιο. *PRIME*, 9(2), Ανακτήθηκε από [http://prime.uth.gr/papers/vol9\\_issue2\\_2016/Kalliaras%20&%20Triantou.pdf](http://prime.uth.gr/papers/vol9_issue2_2016/Kalliaras%20&%20Triantou.pdf)
- Μπακιρτζής, Κ. (2006). *Επικοινωνία και αγωγή*. Αθήνα: Gutenberg.
- Ματσαγγούρας, Η. (2004). *Η Διαθεματικότητα στη Σχολική Γνώση. Εννοιοκεντρική Αναπλαισίωση και Σχέδια Εργασίας*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Χρυσάφιδης, Κ. (2006). *Βιωματική – Επικοινωνιακή διδασκαλία, η εισαγωγή της Μεθόδου Project στο Σχολείο*. Αθήνα: Gutenberg.

