

Μια Κοινή Πρωτοβουλία Επιχειρήσεων και
Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης για ένα Πράσινο
Μέλλον

ΑΕ: 2023-1-HU01-KA220-HED-000165475



Ενδυνάμωση των Μελλοντικών Ηγετών με γνώσεις Βιώσιμης Ανάπτυξης **SustainEdG**

Ένας Πρακτικός Οδηγός
για την Υλοποίηση
Δυναμικών
Δραστηριοτήτων με
WebQuest: Στρατηγικές,
Συμβουλές και Χρήσιμα
Διδάγματα



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που
διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν
αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού
Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και
ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Βουδαπέστη, ΙΟΥΝΙΟΣ 2025

ISBN: 978-963-9559-76-9

Επιμέλεια: Καθηγήτρια Δρ. Henrietta Nagy

Εκδότης: Πανεπιστήμιο Μίλτον Φρίντμαν, 1039 Βουδαπέστη, Οδός Kelta 2, Ουγγαρία



Το παρόν έγγραφο δημιουργήθηκε με την οικονομική υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Ένωσης (Πρόγραμμα Erasmus+), μέσω του έργου “SustainEd - Μία Κοινή Πρωτοβουλία Επιχειρήσεων και Ανώτατης Εκπαίδευσης για ένα Πιο Πράσινο Μέλλον” (2023-1-HU01-KA220-HED-000165475). Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την έκδοση αυτή δεν συνεπάγεται αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντανακλά αποκλειστικά τις απόψεις των συγγραφέων. Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιλαμβάνονται στο έγγραφο.

[Μόνιμη πρόσβαση: ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΑΝΟΙΧΤΟΥ ΑΠΟΘΕΤΗΡΙΟΥ](#)

Συντονιστές

Paloma Valdivia Vizarreta, Αυτόνομο Πανεπιστήμιο της Βαρκελώνης, Ισπανία

Konstantinos Kourkoutas, Αυτόνομο Πανεπιστήμιο της Βαρκελώνης, Ισπανία

Laura Palou, Αυτόνομο Πανεπιστήμιο της Βαρκελώνης, Ισπανία

Συγγραφείς

 MILTON FRIEDMAN EGYETEM	Δρ. Henrietta Nagy, Πανεπιστήμιο Μίλτον Φρίντμαν, Ουγγαρία Δρ. Άρον Κονάcs, Πανεπιστήμιο Μίλτον Φρίντμαν, Ουγγαρία
	Paloma Valdivia Vizarreta, Αυτόνομο Πανεπιστήμιο της Βαρκελώνης, Ισπανία Κωνσταντίνος Κουρκουτάς, Αυτόνομο Πανεπιστήμιο της Βαρκελώνης, Ισπανία Laura Palou, Αυτόνομο Πανεπιστήμιο της Βαρκελώνης, Ισπανία
	Teresa Valente, Storytellme, Unipessoal LDA, Πορτογαλία Catarina Gonzalez, Storytellme, Unipessoal LDA, Πορτογαλία
	Daniel Grandis, Fondazione Fenice Onlus, Ιταλία Riccardo Malavasi, Fondazione Fenice Onlus, Ιταλία
	Admira Boshnyaku, Acta Foundation, Βουλγαρία
	Γιάννος Γρηγορίου, ETE FAROS LTD, Κύπρος Αθανασία Σαλτογιάννη, ETE FAROS LTD, Κύπρος

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή	5
1.1. Στόχοι του έργου	6
Βασικά Αποτελέσματα:	7
2. Η Μεθοδολογία των WebQuest	8
2.1. Μεθοδολογία WQ	8
2.2. Συνδυασμός WebQuest με Άλλες Διδακτικές Μεθόδους	11
2.2.1 Παιδαγωγικά Οφέλη στο Σύγχρονο Εκπαιδευτικό Πλαίσιο	14
3. Σχεδιάστε το δικό σας WebQuest	16
3.1. Πώς να δημιουργήσετε το δικό σας WebQuest;	16
3.2. Τι να κάνετε;	22
3.3. Τι να Αποφύγετε;	24
4. Πώς να αξιολογήσετε τον αντίκτυπο και τη μαθησιακή εμπειρία	26
4.1. Ρουμπρίκα αξιολόγησης	26
1. Πολυδιάστατη Αξιολόγηση	26
4. Δεξιότητες Ανώτερης Τάξης Σκέψης	27
4.2. Ρουμπρίκα για την αξιολόγηση του τι έχει μάθει ο μαθητής	28
5. Πρακτικές Συμβουλές για Εκπαιδευτές/Συντονιστές σε WebQuest	31
5.1. Πριν το WebQuest	32
5.2. During WQ	34
5.3. Μετά το WebQuest	36
6. Αναφορές	39

1. Εισαγωγή

Σε ένα παγκόσμιο περιβάλλον όπου η ανάγκη αντιμετώπισης των περιβαλλοντικών προκλήσεων είναι πιο επιτακτική από ποτέ, το έργο SustainEd: Μία Κοινή Πρωτοβουλία μεταξύ Επιχειρήσεων και Ανώτατης Εκπαίδευσης για ένα Πράσινο Μέλλον αναδύεται ως μία καινοτόμος απάντηση, με στόχο να εξοπλίσει τις μελλοντικές γενιές με τις απαραίτητες δεξιότητες για να ηγηθούν της μετάβασης σε μία βιώσιμη οικονομία. Το έργο, το οποίο χρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Erasmus+, φέρνει κοντά εταίρους από διάφορες ευρωπαϊκές χώρες: το Πανεπιστήμιο Μίλτον Φρίντμαν (Ουγγαρία), το Ίδρυμα Fenice (Ιταλία), το StoryTellMe (Πορτογαλία), το Ίδρυμα ACTA (Βουλγαρία) και την ETE FAROS LTD (Κύπρος). Κάθε εταίρος συνεισφέρει με εξειδικευμένη εμπειρία σε βασικούς τομείς όπως η βιωσιμότητα, η διαδραστική μάθηση και τα ψηφιακά εργαλεία.

Το έργο συνδυάζει δύο βασικές μεθοδολογικές προσεγγίσεις:

1. Μάθηση μέσω Πρόκλησης (WebQuest): Δραστηριότητες που καθοδηγούν τους φοιτητές να εξερευνήσουν και να επιλύσουν πραγματικά προβλήματα αξιοποιώντας δομημένους ψηφιακούς πόρους.
2. Βιωματική Μάθηση (Living Labs): Χώροι πρακτικής μάθησης που προάγουν τον πειραματισμό και τη συνεργασία με φορείς της πραγματικής οικονομίας, όπως επιχειρήσεις και τοπικές κοινότητες.

Ο βασικός στόχος του SustainEd είναι να καλύψει τα κενά δεξιοτήτων που σχετίζονται με τη βιωσιμότητα και την κυκλική οικονομία, παρέχοντας στους φοιτητές των πανεπιστημίων τα αναγκαία προσόντα για να συμμετέχουν ουσιαστικά στη μετάβαση προς την πράσινη οικονομία. Για τον σκοπό αυτό, το έργο αναπτύσσει καινοτόμα εκπαιδευτικά εργαλεία, όπως το πακέτο εργαλείων **SustainEdX Toolkit**, το οποίο περιλαμβάνει 24 WebQuest που καλύπτουν σημαντικά θέματα όπως η βιωσιμότητα και οι εκθέσεις ESG, οι βιώσιμες αλυσίδες εφοδιασμού, η πράσινη χρηματοδότηση και τα επιχειρηματικά μοντέλα της κυκλικής οικονομίας.

Μέσω της συνεργασίας πανεπιστημίων, επιχειρήσεων και κοινωνικών φορέων, το SustainEd στοχεύει να ενισχύσει τη θεσμική αλλαγή στην ανώτατη εκπαίδευση, προωθώντας την ενσωμάτωση της βιωσιμότητας στα εκπαιδευτικά προγράμματα και δημιουργώντας πραγματικές ευκαιρίες για εφαρμοσμένη μάθηση. Η προσέγγιση αυτή προετοιμάζει τους φοιτητές όχι μόνο για τις προκλήσεις του μέλλοντος αλλά συμβάλλει ουσιαστικά και στην επίτευξη των Στόχων Βιώσιμης νάπτυξης (SDGs), αναδεικνύοντας τον ρόλο της εκπαίδευσης ως καταλύτη αλλαγής.

Ο παρών οδηγός δημιουργήθηκε για να υποστηρίξει τα ιδρύματα ανώτατης εκπαίδευσης, τα κέντρα επαγγελματικής κατάρτισης και τους οργανισμούς της κοινωνίας των πολιτών στην υλοποίηση καινοτόμων λύσεων που προάγουν τη βιωσιμότητα και την κυκλική οικονομία.

Μέσα από τη μεθοδολογία των WebQuest (WQ), οι συμμετέχοντες αναπτύσσουν κρίσιμες δεξιότητες στην κυκλική οικονομία, τη διαχείριση βιώσιμων αλυσίδων εφοδιασμού, τη βιώσιμη χρηματοδότηση και τα υπεύθυνα επιχειρηματικά μοντέλα.

Η διεθνής συνεργασία και οι πιλοτικές δράσεις που υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο του έργου διασφαλίζουν ότι τα αποτελέσματα είναι ουσιαστικά και εφαρμόσιμα τόσο στον εκπαιδευτικό όσο και στον επιχειρηματικό τομέα. Στη φάση δημιουργίας και δοκιμής συμμετείχαν φοιτητές πανεπιστημίων, εκπαιδευτικοί και βασικοί φορείς, όπως επιχειρήσεις και υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής, επιτυγχάνοντας σημαντική επίδραση στον εκπαιδευτικό χώρο

Ο οδηγός αυτός προσφέρει μία ολοκληρωμένη επισκόπηση του σχεδιασμού, της υλοποίησης και της αξιολόγησης των WebQuest στο πλαίσιο του έργου SustainEd, αναδεικνύοντας τον ρόλο τους ως βασικό εργαλείο προώθησης της βιωσιμότητας και της κυκλικής οικονομίας στην ανώτατη εκπαίδευση. Περιλαμβάνει πρακτικές συμβουλές για εκπαιδευτές, συγκεκριμένα εργαλεία αξιολόγησης τόσο της ποιότητας των WebQuest όσο και της μαθησιακής προόδου των φοιτητών, παραδείγματα καλών πρακτικών και στρατηγικές για τον συνδυασμό των μεθοδολογιών αυτών με καινοτόμες προσεγγίσεις όπως τα Living Labs. Επιπλέον, παρέχει αναλυτικές κατευθύνσεις για τη μεγιστοποίηση του παιδαγωγικού αντίκτυπου των WebQuest, ενισχύοντας τις κριτικές, συνεργατικές και ψηφιακές δεξιότητες των φοιτητών, σε απόλυτη σύνδεση με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης και την Ευρωπαϊκή Πράσινη Ατζέντα.

1.1. Στόχοι του έργου

Το έργο SustainEd έχει ως στόχο την ανάπτυξη και εφαρμογή ενός βιώσιμου εκπαιδευτικού προγράμματος που συνδυάζει τη μεθοδολογία των WebQuest (WQ) με τα Living Labs. Η προσέγγιση αυτή προωθεί την πράσινη μετάβαση, ενδυναμώνοντας τους φοιτητές με ουσιαστικές δεξιότητες στη βιωσιμότητα και την κυκλική οικονομία, σε πλήρη ευθυγράμμιση με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs) και την Ευρωπαϊκή Πράσινη Ατζέντα.

Βασικά Αποτελέσματα:

1. **Εργαλειοθήκη SustainEdX:** Διαδραστική πλατφόρμα που προσφέρει 24 WebQuest σε θέματα όπως η κυκλική οικονομία, τα ESG και η βιωσιμότητα.
2. **Οδηγός SustainEdG για Living Labs:** Εργαλεία για τον σχεδιασμό πρακτικών δραστηριοτήτων που συνδέουν τη θεωρία με την πράξη.
3. **SustainEdP, Βιώσιμες Συνεργασίες:** Πλαίσιο συνεργασίας για την υλοποίηση Living Labs μεταξύ πανεπιστημίων, επιχειρήσεων και τοπικών κοινοτήτων.

2. Η Μεθοδολογία των WebQuest

2.1. Μεθοδολογία WQ

· Τι είναι;

Η **μεθοδολογία των WebQuest** είναι μια προσέγγιση μάθησης βασισμένη στην έρευνα και τη διερεύνηση, που αξιοποιεί διαδικτυακούς πόρους για την επίλυση πραγματικών προβλημάτων. Η ιδέα δημιουργήθηκε το 1995 από τον καθηγητή Δρ. Bernie Dodge του Πανεπιστημίου San Diego State, ως απάντηση στην αυξανόμενη διαθεσιμότητα ψηφιακού περιεχομένου και στην ανάγκη για ουσιαστική ενσωμάτωση των ψηφιακών μέσων στη διδασκαλία και τη μάθηση.

Τα WebQuest αποτελούν καθοδηγούμενες, στοχευμένες και δημιουργικές μαθησιακές εμπειρίες που βασίζονται στη χρήση ψηφιακού περιεχομένου. Οι φοιτητές ενθαρρύνονται να ερευνήσουν, να συνεργαστούν και να συνθέσουν γνώση, καλλιεργώντας την κριτική σκέψη και τον ψηφιακό γραμματισμό τους.

Κατά την εκπόνηση ενός WebQuest, οι φοιτητές καλούνται να παράγουν κάποιο τελικό αποτέλεσμα, όπως γραπτή εργασία, ομαδική παρουσίαση, καλλιτεχνική δημιουργία ή ψηφιακό προϊόν, βασισμένο στο θέμα που διερευνούν. Το αφηγηματικό ή ρεαλιστικό πλαίσιο των δραστηριοτήτων αυτών τους δίνει κίνητρο και προσανατολισμό στην έρευνά τους. Η αυτονομία ενισχύεται, αλλά ταυτόχρονα το δομημένο πλαίσιο κρατά τους φοιτητές συγκεντρωμένους και ενεργούς καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας.

Τα WebQuest αποτελούν ισχυρά παιδαγωγικά εργαλεία επειδή:

- Ενισχύουν την **ενεργητική και βιωματική μάθηση**.
- Προάγουν την **αυτονομία**, τη **δημιουργικότητα** και την **ικανότητα επίλυσης προβλημάτων**.
- Ενθαρρύνουν τη **συνεργασία** και το **ομαδικό πνεύμα**.
- Παρέχουν μια δομημένη διαδικασία για την **πλοήγηση και αξιοποίηση διαδικτυακού περιεχομένου**.
- Ενδυναμώνουν τον **ψηφιακό γραμματισμό**, ιδιαίτερα στην κριτική αξιολόγηση πηγών.
- Ευθυγραμμίζονται με τις θεωρίες εποικοδομητικής μάθησης, όπου η γνώση προκύπτει μέσα από την **ενεργή συμμετοχή του εκπαιδευόμενου**.
- Προσαρμόζονται εύκολα σε **διαφορετικά εκπαιδευτικά αντικείμενα και επίπεδα μάθησης**.

Βασικά Στοιχεία ενός WebQuest

Τα WebQuest βασίζονται σε συγκεκριμένες παιδαγωγικές αρχές:

1. Μάθηση μέσω Διερεύνησης

Ένα κεντρικό θέμα ή αντικείμενο δίνει το έναυσμα στους φοιτητές να διερευνήσουν, να θέσουν επιπλέον ερωτήματα και να αναζητήσουν λύσεις μέσα από συνεχή αξιολόγηση, ανάλυση και αναστοχασμό. Το μοντέλο αυτό ενθαρρύνει την αυτονομία και την ενεργή αναζήτηση γνώσης.

2. Εποικοδομητισμός

Η μάθηση είναι ενεργή διαδικασία. Οι φοιτητές συνδέουν το νέο περιεχόμενο με προηγούμενες εμπειρίες και δημιουργούν νόημα μέσα από τη συνεργασία. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού μετατρέπεται από δάσκαλος σε διευκολυντής της μάθησης

3. Συστήματα Υποστήριξης και Συνεργασία

Τα WebQuest προσφέρουν δομημένη καθοδήγηση, βοηθώντας τους φοιτητές να αναπτύξουν αυτονομία στη μάθηση. Οι δραστηριότητες πραγματοποιούνται σε μικρές ομάδες, ενισχύοντας τη συνεργατική μάθηση και τη διάχυση διαφορετικών απόψεων, προάγοντας τη συλλογική κατανόηση.

4. Ψηφιακή Διερεύνηση

Αντί για παραδοσιακά εγχειρίδια ή παθητικά μέσα, τα WebQuest αξιοποιούν διαδραστικό περιεχόμενο και καθοδηγούν τους φοιτητές στη χρήση αξιόπιστων διαδικτυακών πηγών και ψηφιακών εργαλείων.

Τα Έξι Βασικά Στάδια ενός WebQuest

Η μεθοδολογία WebQuest ακολουθεί έξι βασικά στάδια, τα οποία καθοδηγούν τους φοιτητές σε μια ελκυστική και δομημένη μαθησιακή διαδρομή. Αυτά τα στάδια βοηθούν τους φοιτητές να παραμένουν συγκεντρωμένοι, να συνεργάζονται αποτελεσματικά και να αποκτούν ουσιαστική γνώση. Όπως περιγράφηκαν αρχικά από τον Bernie Dodge (1995, 1997), αποτελούν τη θεμελιώδη βάση κάθε σωστά σχεδιασμένου WebQuest.

1. Εισαγωγή

Η Εισαγωγή παρουσιάζει το θέμα και δημιουργεί το κατάλληλο πλαίσιο. Περιλαμβάνει βασικές πληροφορίες και μία σύντομη περιγραφή του προβλήματος ή της θεματικής ενότητας. Στόχος αυτού του σταδίου είναι να τραβήξει το ενδιαφέρον των μαθητών και να εξηγήσει γιατί το θέμα είναι σημαντικό, συνδέοντάς το συχνά με μία ρεαλιστική ή φανταστική κατάσταση.

2. Ορισμός της Εργασίας

Σε αυτό το στάδιο εξηγείται με σαφήνεια τι αναμένεται να κάνουν οι μαθητές. Η εργασία πρέπει να είναι ενδιαφέρουσα, ρεαλιστική και αρκετά απαιτητική ώστε να ενισχύει την κριτική σκέψη και τη δημιουργικότητά τους. Μπορεί να αφορά συγγραφή, σχεδιασμό, επίλυση προβλήματος ή παρουσίαση ιδεών με έναν καινοτόμο τρόπο.

3. Πηγές Πληροφόρησης

Σε αυτό το σημείο, οι μαθητές λαμβάνουν επιλεγμένο και αξιόπιστο υλικό που θα τους βοηθήσει να ολοκληρώσουν την εργασία τους. Οι πηγές αυτές – όπως ιστοσελίδες, βίντεο ή άρθρα – επιλέγονται προσεκτικά από τον εκπαιδευτή ή τον συντονιστή, ώστε να διευκολύνουν τους μαθητές να επικεντρωθούν στην ουσία του θέματος και να αποφύγουν την περιττή περιήγηση στο διαδίκτυο.

4. Διαδικασία και Συνεργασία

Η Διαδικασία περιγράφει τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν οι μαθητές για να ολοκληρώσουν την εργασία. Μπορεί να περιλαμβάνει κατανομή αρμοδιοτήτων, απάντηση σε βασικά ερωτήματα ή εργασία σε μικρές ομάδες. Το στάδιο αυτό παρέχει σαφείς οδηγίες για την οργάνωση της δουλειάς τους και τη σωστή συνεργασία.

5. Υποστηρικτικά Εργαλεία και Συμβουλές

Για να διευκολυνθεί η εκτέλεση της εργασίας, παρέχονται πρόσθετα εργαλεία, όπως πρότυπα, διαγράμματα, χρήσιμες συμβουλές ή παραδείγματα. Αυτά τα εργαλεία βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα τις πληροφορίες, να κάνουν συνδέσεις και να παρουσιάσουν τα αποτελέσματά τους με σαφήνεια.

6. Συμπέρασμα και Αναστοχασμός

Το Συμπέρασμα ολοκληρώνει τη δραστηριότητα. Ανακεφαλαιώνει τι έμαθαν οι μαθητές και τους ενθαρρύνει να αναστοχαστούν πάνω στην εμπειρία τους. Επιπλέον, μπορεί να τους παρακινήσει να σκεφτούν πώς μπορούν να εφαρμόσουν τις νέες τους γνώσεις στην καθημερινή ζωή ή σε άλλα γνωστικά αντικείμενα.

Τα WebQuest αποτελούν ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό εργαλείο που υπερβαίνει τα έξι βασικά στάδια, ενισχύοντας τη συνεργασία και την ενεργή συμμετοχή των μαθητών μέσω

ανάθεσης ρόλων και ομαδικών δραστηριοτήτων. Είναι ευέλικτα και μπορούν να εφαρμοστούν σε ποικίλα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, βοηθώντας τους φοιτητές να κατανοήσουν σύνθετες έννοιες, να αναπτύξουν κριτική σκέψη και να καλλιεργήσουν ψηφιακές δεξιότητες.

Για να είναι αποτελεσματικό ένα WebQuest πρέπει να είναι απλό στη δομή του, ελκυστικό στον σχεδιασμό του και να απευθύνεται σε ένα σαφώς καθορισμένο κοινό, καλύπτοντας τις ανάγκες των μαθητών. Ο σωστός σχεδιασμός είναι καθοριστικός για την επιτυχία και περιλαμβάνει την επιλογή προκλητικών θεμάτων, τη διατύπωση ξεκάθαρων μαθησιακών στόχων και την παροχή κατάλληλου, ηλικιακά προσαρμοσμένου και ποικίλου ψηφιακού υλικού.

Η ατομική και ομαδική αναστοχαστική διαδικασία ενισχύει την κατανόηση και εμβαθύνει τη μαθησιακή εμπειρία. Μέσα από τα WebQuest, οι φοιτητές αναπτύσσουν δεξιότητες του 21ου αιώνα, αξιοποιώντας αποτελεσματικά την εκπαίδευση με ψηφιακά εργαλεία, ενώ παράλληλα καλλιεργούν τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και την ψηφιακή επάρκεια μέσα από δραστηριότητες που συνδέονται με πραγματικές συνθήκες της ζωής.

2.2. Συνδυασμός WebQuest με Άλλες Διδακτικές Μεθόδους

Τα WebQuest (WQ) έχουν αποδείξει ότι αποτελούν κάτι πολύ περισσότερο από μια μεμονωμένη διδακτική δραστηριότητα. Η αξία τους έγκειται στην ικανότητά τους να ενσωματώνονται σε σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις και να ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις του σημερινού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος. Σε αντίθεση με τα μοντέλα που επικεντρώνονται αποκλειστικά στη μετάδοση γνώσεων, τα WebQuest ενισχύουν την ενεργητική μάθηση, καθώς οι μαθητές αναλύουν, συνθέτουν και εφαρμόζουν πληροφορίες σε ουσιαστικά και ρεαλιστικά πλαίσια, προάγοντας έτσι μία βαθύτερη και ουσιαστικότερη κατανόηση.

Όπως επισημαίνουν οι Barreto και Santos (2012), αυτή η προσέγγιση μας επιτρέπει να κατευθυνθούμε προς μαθητοκεντρικά περιβάλλοντα μάθησης, όπου η ψηφιακή τεχνολογία δεν αποτελεί αυτοσκοπό αλλά ένα εργαλείο που προάγει κρίσιμες δεξιότητες για την ακαδημαϊκή και επαγγελματική ζωή. Επιπλέον, ο σχεδιασμός των WebQuest ευνοεί τη συνεργασία και προάγει μια πιο δημοκρατική εκπαίδευση (Campillo-Ferrer, 2022), ενισχύοντας δεξιότητες όπως η ομαδική εργασία, η επίλυση προβλημάτων και η αποτελεσματική επικοινωνία.

Παράλληλα, τα WebQuest προσφέρουν ένα ασφαλές και καθοδηγούμενο περιβάλλον για την εξερεύνηση πληροφοριών στο διαδίκτυο, ενισχύοντας την ανάπτυξη κριτικής σκέψης απέναντι στον τεράστιο όγκο πληροφοριών που κυκλοφορεί στο διαδίκτυο. Ο διαδραστικός και δυναμικός χαρακτήρας τους συμβάλλει σημαντικά στην αύξηση της κινητοποίησης των μαθητών, κάτι που είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τις γενιές που έχουν μεγαλώσει σε ψηφιακά περιβάλλοντα (Strickland & Nazzari, 2005).

Η διαχρονικότητα και η αποτελεσματικότητά τους οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στην ευελιξία τους. Τα WebQuest προσαρμόζονται εύκολα σε σύγχρονες ενεργητικές μεθοδολογίες (Leite, Dourado & Morgado, 2015) αλλά και σε ποικίλες μαθησιακές ανάγκες, τόσο σε τυπικά όσο και σε μη τυπικά ή άτυπα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

Παρακάτω παρουσιάζονται ενδεικτικοί τρόποι με τους οποίους μπορούν να συνδυαστούν με άλλες διδακτικές προσεγγίσεις:

Συμπληρωματικές μεθοδολογίες	Πώς ενσωματώνεται στα WebQuest;	Τι προσφέρει στην εκπαιδευτική πρακτική;	Βασικοί συγγραφείς/αναφορές
Αντεστραμμένη Μάθηση (Flipped Learning)	Το WebQuest χρησιμοποιείται ως προπαρασκευαστική δραστηριότητα ή ως συνέχεια δια ζώσης συνεδριών.	Ενισχύει την προετοιμασία και την εμπέδωση της μάθησης.	Leite, Dourado & Morgado (2015)
Ευέλικτη Μάθηση (Flexible Learning)	Οι φοιτητές έχουν πρόσβαση στο WebQuest με τον δικό τους ρυθμό, από διάφορα περιβάλλοντα.	Ενθαρρύνει την ένταξη και τις εξατομικευμένες μαθησιακές διαδρομές.	Aslanyan-Rad (2024)
Μάθηση μέσω Έργου (Project-Based Learning - PBL)	Η δομή του WebQuest ευθυγραμμίζεται με τα στάδια ενός έργου.	Καλλιεργεί τον προγραμματισμό, την έρευνα και την επίλυση πραγματικών προβλημάτων.	Cruz & Montero (2021)
Βιωματική / Μάθηση βασισμένη στην περιέργεια (Experiential /	Οι ανοικτού τύπου ερωτήσεις του WebQuest ενισχύουν τη διερεύνηση και τη βιωματική εξερεύνηση.	Αυξάνει την ενεργή συμμετοχή και την αυτόνομη ανακάλυψη.	Aslanyan-Rad (2024)

Συμπληρωματικές μεθοδολογίες	Πώς ενσωματώνεται στα WebQuest;	Τι προσφέρει στην εκπαιδευτική πρακτική;	Βασικοί συγγραφείς/αναφορές
curiosity-based learning)			
Αυτόνομη και τεκμηριωμένη μάθηση (Autonomous and evidence-based learning)	Οι φοιτητές καλούνται να αναζητήσουν και να επαληθεύσουν πληροφορίες για να στηρίξουν τις απαντήσεις τους.	Αναπτύσσει την κριτική σκέψη και την ακαδημαϊκή συνέπεια.	-
Μάθηση μέσω Επίλυσης Προβλημάτων (Problem-Based Learning - PBL)	Το WebQuest παρουσιάζει μια πραγματική ή σύνθετη κατάσταση προς επίλυση.	Ενισχύει τη δημιουργικότητα, την αναλυτική σκέψη και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.	Leite, Dourado & Morgado (2015)
Μάθηση μέσω Παιχνιδιού (Game-Based Learning - GBL)	Η αφήγηση και η δομή του WebQuest μπορούν να εμπλουτιστούν με στοιχεία παιχνιδοποίησης.	Αυξάνει τα επίπεδα κινητοποίησης και ενεργής συμμετοχής στη μαθησιακή διαδικασία.	Barreto & Santos (2012)
Συμμετοχική Δράση-Έρευνα (Participatory Action Research)	Το WebQuest μπορεί να υποστηρίξει την έρευνα πάνω σε πραγματικά ζητήματα της κοινότητας.	Ενθαρρύνει τον κριτικό αναστοχασμό και τον κοινωνικό μετασχηματισμό.	Hofstein, Eilks & Bybee (2011)
Συνεργατική Μάθηση (Collaborative Learning)	Οι δραστηριότητες σχεδιάζονται ώστε να εκτελούνται σε ομάδες.	Δυναμώνει τις κοινωνικές δεξιότητες και την ομαδική οικοδόμηση γνώσης.	Cruz & Montero (2021)
Σταδιακή Υποστήριξη Μάθησης (Scaffolding)	Η σταδιακή δομή του WebQuest παρέχει καθοδήγηση και υποστήριξη.	Προσφέρει σαφήνεια και δομή σε όλη τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας.	Zheng et al. (2005)

2.2.1 Παιδαγωγικά Οφέλη στο Σύγχρονο Εκπαιδευτικό Πλαίσιο

Σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον όπου η αυτονομία, η συνεργασία και η κριτική σκέψη αποκτούν ολοένα και μεγαλύτερη σημασία, τα WebQuest (WQ) αναδεικνύονται σε ένα εργαλείο με σημαντικές δυνατότητες... εφόσον σχεδιάζονται με ουσιαστικό τρόπο. Ακολουθούν ορισμένα από τα πιο σημαντικά πλεονεκτήματα, όπως υποστηρίζονται από έρευνες των Zheng et al. (2005), Moeller & McNulty (2006), Hofstein et al. (2011), Chinyere & Njoku (2023), Aslanyan-Rad (2024) και Martínez-Borreguero et al. (2020):

- **Δομημένη και έγκυρη διερεύνηση:** Τα WebQuest παρέχουν μια σταδιακή και καθοδηγούμενη διαδικασία διερεύνησης, όπου οι φοιτητές εξετάζουν και αναλύουν προβλήματα που σχετίζονται, στην προκειμένη περίπτωση, με τη βιωσιμότητα, χρησιμοποιώντας προεπιλεγμένους πόρους. Η προεπιλογή και ο προσεκτικός σχεδιασμός του εκπαιδευτικού υλικού από τους εκπαιδευτές διευκολύνει την κατανόηση σύνθετων εννοιών. Η υψηλή δομή των WQ καθοδηγεί τους μαθητές στην αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση πληροφοριών, μειώνοντας τη σύγχυση και ενισχύοντας την εστίαση σε συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους.
- **Ενίσχυση της κριτικής σκέψης και της επίλυσης προβλημάτων:** Τα WQ κινητοποιούν τους μαθητές να στοχαστούν, να αναλύσουν και να συνθέσουν πληροφορίες με σκοπό την επίλυση πραγματικών προβλημάτων και την καλλιέργεια κριτικών δεξιοτήτων.
- **Διευκόλυνση της αυτόνομης μάθησης:** Παρέχουν ένα δομημένο μαθησιακό περιβάλλον που βοηθά τους φοιτητές να διαχειριστούν την προσωπική τους μάθηση, ενισχύοντας δεξιότητες αυτορρύθμισης.
- **Ενσωμάτωση της τεχνολογίας:** Ενθαρρύνουν τη δημιουργική και ουσιαστική χρήση ψηφιακών εργαλείων, προετοιμάζοντας τους μαθητές για ψηφιακά εκπαιδευτικά και επαγγελματικά περιβάλλοντα.
- **Προσαρμοστικότητα σε πολλαπλές μεθοδολογίες:** Τα WebQuest μπορούν να συνδυαστούν με μεθόδους όπως η αντεστραμμένη μάθηση, η μάθηση μέσω έργου και η βιωματική μάθηση, αποτελώντας ένα ευέλικτο εργαλείο για ποικίλα εκπαιδευτικά πλαίσια.
- **Συνεργασία και κοινωνική μάθηση:** Η ομαδική φύση των WQ ενισχύει δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας, απαραίτητες στον σύγχρονο κόσμο.

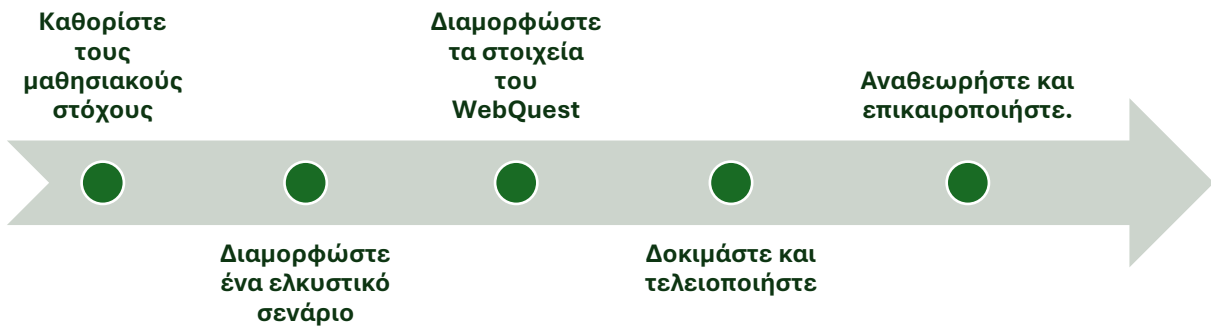
- **Ενίσχυση του κινήτρου των μαθητών:** Βελτιώνουν το ενδιαφέρον και τη δέσμευση των φοιτητών στις μαθησιακές δραστηριότητες.
- **Μεταφορά και εφαρμογή της γνώσης:** Οι φοιτητές δεν αποκτούν απλώς πληροφορίες αλλά μαθαίνουν να τις εφαρμόζουν σε νέες καταστάσεις, προάγοντας ουσιαστική και βιώσιμη μάθηση.

Συνολικά, η διδακτική στρατηγική του WebQuest συχνά επαινείται ως μία δραστηριότητα που προάγει τη διερευνητική μάθηση και ενσωματώνει αποτελεσματικά την τεχνολογία στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ωστόσο, σύμφωνα με την έρευνα των Abbitt & Ophus (2008), τα αποτελέσματα υποδεικνύουν ότι, ενώ τα WebQuest έχουν θετική επίδραση στις δεξιότητες συνεργασίας και τις στάσεις των φοιτητών, εάν δεν σχεδιαστούν με τρόπο ουσιαστικό και προσαρμοσμένο στις ανάγκες των μαθητών, έχουν περιορισμένο άμεσο αντίκτυπο στη βελτίωση της μαθησιακής επίδοσης σε σχέση με άλλες διδακτικές δραστηριότητες.

3. Σχεδιάστε το δικό σας WebQuest

3.1. Πώς να δημιουργήσετε το δικό σας WebQuest;

Η δημιουργία ενός αποτελεσματικού WebQuest απαιτεί προσεκτικό σχεδιασμό, σαφείς μαθησιακούς στόχους και μια προσέγγιση επικεντρωμένη στον εκπαιδευόμενο που προάγει την κριτική σκέψη και τη συνεργασία. Είτε είστε εκπαιδευτικός, συντονιστής ή εκπαιδευτής, ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα μπορείτε να δημιουργήσετε αποτελεσματικά WebQuest που θα ενδυναμώνουν τους εκπαιδευόμενους να εξερευνήσουν προκλήσεις βιωσιμότητας και να αναπτύξουν σχετικές λύσεις. Το παρακάτω αποτελεί μία βήμα-βήμα διαδικασία βασισμένη στο πακέτο εργαλείων SustainEdX.



Βήμα 1: Καθορίστε τους μαθησιακούς στόχους του WebQuest.

Το πρώτο βήμα είναι να εντοπίσετε τις δεξιότητες και ικανότητες που θέλετε να αναπτύξουν οι εκπαιδευόμενοι. Ευθυγραμμίστε τους στόχους σας με ζητήματα βιωσιμότητας, όπως η κυκλική οικονομία, οι εκθέσεις ESG, η πράσινη χρηματοδότηση ή οι βιώσιμες αλυσίδες εφοδιασμού. Διασφαλίστε ότι οι στόχοι που θέτετε είναι SMART, δηλαδή Ειδικοί, Μετρήσιμοι, Εφικτοί, Σχετικοί και Χρονικά Καθορισμένοι.

Παράδειγμα: «Μετά την ολοκλήρωση του WebQuest, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να αναλύουν κριτικά τον αντίκτυπο της ισότητας των φύλων στους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης (SDGs).»

Βήμα 2: Δημιουργήστε ένα ελκυστικό σενάριο.

Το σενάριο είναι η «καρδιά» του WebQuest και καθορίζει το κατά πόσο οι εκπαιδευόμενοι θα εμπλακούν. Ένα καλά σχεδιασμένο σενάριο δεν πρέπει απλώς να ενημερώνει αλλά να εμπνέει, να προκαλεί σκέψη και να δημιουργεί ανάγκη για δράση και εξερεύνηση. Ιδανικά, το σενάριο δημιουργεί ένα ρεαλιστικό και συναισθηματικό πλαίσιο, όπου οι συμμετέχοντες εξερευνούν και παίρνουν αποφάσεις. Τα καλύτερα σενάρια αντικατοπτρίζουν πραγματικές προκλήσεις και διλήμματα, παρέχοντας ένα σαφές κίνητρο αναζήτησης λύσεων.

Συμβουλή: Χρησιμοποιήστε τεχνικές αφήγησης και εντάξτε χαρακτήρες όπως έναν νέο υπεύθυνο βιωσιμότητας ή έναν τοπικό επιχειρηματία που αντιμετωπίζουν προκλήσεις που θα συναντήσουν και οι φοιτητές στις επαγγελματικές τους πορείες.

Βήμα 3: Δομήστε τα βασικά μέρη του WebQuest.

Ένα επιτυχημένο WebQuest ακολουθεί μια απλή και ξεκάθαρη δομή που καθοδηγεί τους εκπαιδευόμενους και διεγείρει τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία.

**Εισαγωγή: Δημιουργήστε το κατάλληλο πλαίσιο**

Εδώ είναι το σημείο όπου αιχμαλωτίζετε το ενδιαφέρον των μαθητών σας και αναδεικνύετε τη σημασία της πρόκλησης. Χρησιμοποιήστε την εισαγωγή για να τοποθετήσετε το θέμα μέσα στο πλαίσιο πραγματικών ζητημάτων βιωσιμότητας που σχετίζονται με τα ενδιαφέροντα, τις εμπειρίες ή τις μελλοντικές επαγγελματικές προοπτικές των μαθητών. Ο στόχος σας είναι να παρακινήσετε. Να είστε σύντομοι αλλά ουσιαστικοί. Χρησιμοποιήστε επίκαιρα γεγονότα, σχετικά παραδείγματα ή προσωπικές ιστορίες. Συνδέστε το θέμα με την καθημερινότητά τους ή τις φιλοδοξίες τους και πυροδοτήστε το ενδιαφέρον τους για το πώς η δική τους συμβολή μπορεί να αποτελέσει μοχλό αλλαγής.

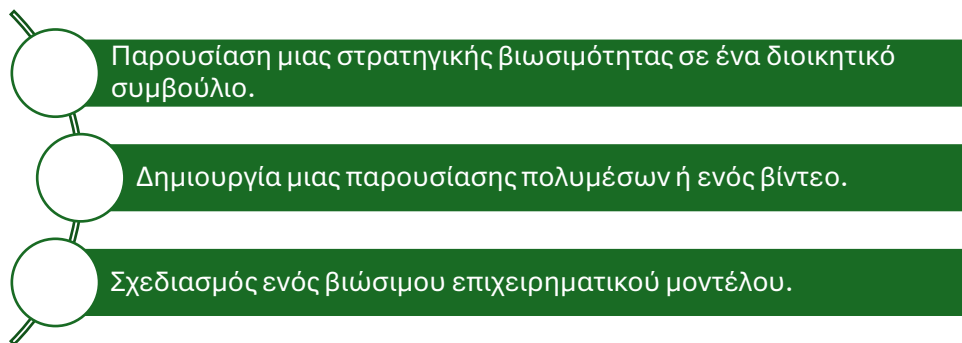
Για παράδειγμα, αν το WebQuest σας επικεντρώνεται σε βιώσιμες αλυσίδες εφοδιασμού στον τομέα της μόδας, ξεκινήστε με εντυπωσιακά δεδομένα για τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις της

ταχείας μόδας, αναδείξτε τις τάσεις των καταναλωτών και εξηγήστε τη σημασία της βιωσιμότητας για την αναδιάρθρωση του κλάδου.

Εργασία: *Ορίστε ξεκάθαρα την αποστολή*

Η ενότητα Εργασία περιγράφει τι θέλετε να πετύχουν οι μαθητές. Βεβαιωθείτε ότι οι οδηγίες σας είναι κατανοητές, ελκυστικές και ρεαλιστικές. Η εργασία πρέπει να είναι ουσιαστική και ευχάριστη για αυτούς, με σαφές και απτό αποτέλεσμα στο τέλος.

Αναθέστε εργασίες όπως:

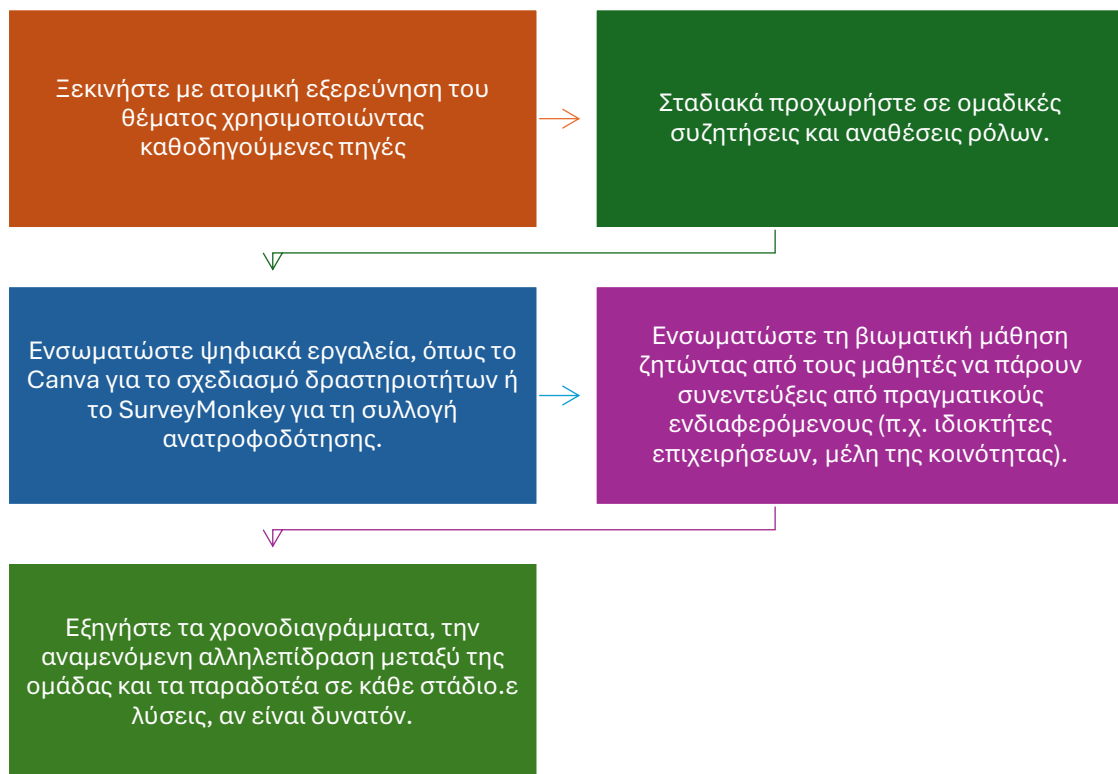


Αν το WebQuest σας περιλαμβάνει παιχνίδι ρόλων, σε αυτό το σημείο θα καθορίσετε τους ρόλους και τις ευθύνες που αναλαμβάνουν οι μαθητές (π.χ. ερευνητής, αναλυτής δεδομένων, σχεδιαστής κ.λπ.). Αυτό ενισχύει την ομαδική συνεργασία και την κοινή ευθύνη.

Συμβουλή: Για να αυξήσετε τη σχετικότητα της μάθησης, φροντίστε το παραδοτέο να είναι ρεαλιστικό και να σχετίζεται με πραγματικές δραστηριότητες.

Διαδικασία: *Καθοδηγήστε τους μαθητές βήμα προς βήμα*

Η ενότητα Διαδικασία πρέπει να προσφέρει έναν ξεκάθαρο «οδικό χάρτη» για τους μαθητές, από την αρχή μέχρι το τέλος του WebQuest. Διαχωρίστε τη διαδικασία σε βήματα και καθορίστε ποιες ενέργειες πρέπει να πραγματοποιήσουν οι μαθητές σε κάθε στάδιο.



Συμβουλές:

- Δομήστε τα βήματα με λογική και προοδευτική σειρά.
- Ενθαρρύνετε τους μαθητές να εξετάζουν την πρόκληση από διαφορετικές οπτικές γωνίες.
- Εστιάστε σε ομαδικούς ρόλους και ευθύνες.

Πηγές: Αξιόπιστο και σχετικό υλικό

Είναι απαραίτητο η ενότητα Πηγές να είναι καλά οργανωμένη ώστε οι μαθητές να παραμένουν συγκεντρωμένοι και να κάνουν αποτελεσματική έρευνα. Επιλέξτε συνδέσμους προς ποιοτικό υλικό όπως άρθρα, μελέτες, γραφήματα, βίντεο, podcasts, διαδικτυακές πλατφόρμες, εργαλεία και βάσεις δεδομένων. Στόχος σας είναι να βοηθήσετε τους μαθητές να χρησιμοποιούν τον χρόνο τους αποδοτικά και ουσιαστικά. Οι πηγές πρέπει να είναι επικαιροποιημένες, ελκυστικές και σχετικές με τους στόχους του WebQuest. Όπου είναι δυνατόν, προτείνετε εναλλακτικές μορφές παρουσίασης του περιεχομένου.

Συμβουλές:

- Δώστε προτεραιότητα σε αξιόπιστες και ενημερωμένες πηγές.
- Εξασφαλίστε ότι υπάρχει ξεκάθαρη σύνδεση μεταξύ των πηγών και της εργασίας.
- Προσφέρετε ποικιλία πηγών (οπτικές, κειμενικές, διαδραστικές) ώστε να καλύπτονται διαφορετικά μαθησιακά στυλ..

Συμπέρασμα: Αναστοχασμός στα αποτελέσματα του WebQuest

Χρησιμοποιήστε την ενότητα Συμπέρασμα για να συνοψίσετε τη μαθησιακή εμπειρία και να ενθαρρύνετε την αναστοχαστική σκέψη. Εδώ επισημάνετε τα βασικά διδάγματα και συνδέστε τα με ευρύτερα ζητήματα βιωσιμότητας και προσωπικής ανάπτυξης. Ενθαρρύνετε τη σκέψη μέσα από ερωτήσεις ανοιχτού τύπου όπως:

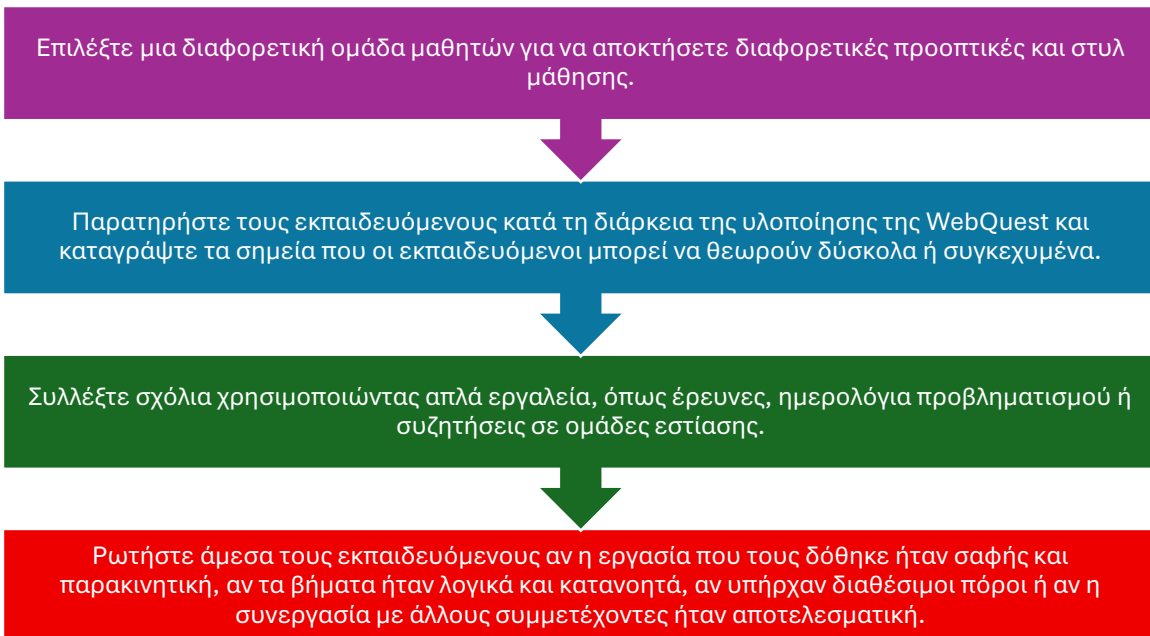
- Τι σας εντυπωσίασε περισσότερο από τα ευρήματά σας;
- Με ποιον τρόπο άλλαξε η αντίληψή σας για τις πρακτικές βιωσιμότητας;
- Πώς μπορείτε να εφαρμόσετε αυτά τα μαθήματα στην καθημερινότητά σας;

Καλές Πρακτικές: Παραδείγματα επιτυχημένων εφαρμογών

Η ενότητα Καλές Πρακτικές θα μετατρέψει το WebQuest σας από μία θεωρητική άσκηση σε μία εμπειρία που σχετίζεται με την πραγματική ζωή. Παρουσιάστε παραδείγματα επιτυχημένων δράσεων και ιστορίες επιτυχίας που μπορούν να εμπνεύσουν τους μαθητές σας. Εδώ δείχνετε πώς τα ζητήματα του WebQuest αντιμετωπίζονται στην πράξη, βοηθώντας τους συμμετέχοντες να συνδέσουν τη θεωρία με την πράξη. Προτείνεται να επιλέξετε παραδείγματα που σχετίζονται άμεσα με το θέμα του WebQuest σας. Μπορείτε να αντλήσετε ιδέες από πρωτοβουλίες τοπικών κοινοτήτων, επιχειρηματικά case studies, πιλοτικά προγράμματα Erasmus και άλλες ευρωπαϊκές δράσεις. Εστιάστε σε ιστορίες με τις οποίες οι φοιτητές μπορούν να ταυτιστούν, όπως τοπικές πρωτοβουλίες, προγράμματα νεολαίας ή γνωστές εκστρατείες.

Βήμα 4: Πιλοτική εφαρμογή και αναπροσαρμογή.

Πριν από την τελική εφαρμογή, δοκιμάστε το WebQuest με μικρότερη ομάδα εκπαιδευομένων και συλλέξτε ανατροφοδότηση, ώστε να εντοπίσετε πιθανά σημεία δυσκολίας ή βελτίωσης.



Μετά την πιλοτική φάση θα πρέπει να αναλύσετε την ανατροφοδότηση που θα έχετε συλλέξει για να εντοπίσετε τα μέρη του WebQuest που χρειάζονται απλοποίηση ή εμπλουτισμό.

Προσαρμόστε την πολυπλοκότητα της WebQuest, δηλαδή αν οι μαθητές τη βρήκαν πολύ εύκολη, εμβαθύνετε την εξερεύνηση- αν οι μαθητές τη βρήκαν πολύ δύσκολη, εξετάστε το ενδεχόμενο να προσθέσετε καθοδηγητικές συμβουλές ή άλλη υποστήριξη.

Βήμα 5: Αναστοχασμός και διαρκής ανανέωση.

Η παράδοση του WebQuest δεν είναι το τέλος της διαδικασίας. Κρατήστε ένα απλό ημερολόγιο αναστοχασμού και μετά από κάθε κύκλο εφαρμογής σημειώστε παρατηρήσεις, σχόλια συμμετεχόντων και πιθανές βελτιώσεις.

Τι να αναλογιστείτε:

1. Τη **δέσμευση των μαθητών**: Ποια μέρη του WebQuest δημιούργησαν ενθουσιασμό; Πού μειώθηκε η προσοχή;
2. Την **επίτευξη μαθησιακών αποτελεσμάτων**: Οι συμμετέχοντες επέδειξαν τις επιδιωκόμενες γνώσεις και δεξιότητες;

3. Τη **συνάφεια πόρων**: Είναι όλα τα υλικά ακόμη επίκαιρα και προσβάσιμα; Αντιπροσωπεύουν ποικίλες, χωρίς αποκλεισμούς προοπτικές;
4. Την **εμπειρία συντονισμού**: Τι λειτούργησε καλά στη διαχείριση της ροής και στην υποστήριξη των εκπαιδευομένων; Υπήρχαν εμπλοκές στον συντονισμό ή την επικοινωνία;

3.2. Τι να κάνετε;

1. Ορίστε Σαφείς Μαθησιακούς Στόχους

Ευθυγραμμίστε το WebQuest με συγκεκριμένα και μετρήσιμα μαθησιακά αποτελέσματα που προάγουν δεξιότητες ανώτερης τάξης σκέψης (π.χ. ανάλυση, σύνθεση, αξιολόγηση), σύμφωνα με την Ταξινομία του Bloom (Anderson και Krathwohl, 2001). Βεβαιωθείτε ότι οι στόχοι είναι σχετικοί με το μάθημα και ενθαρρύνουν τη γνωστική πρόκληση.

Παράδειγμα: Αντί να ζητήσετε από τους μαθητές να «παραθέσουν γεγονότα», ζητήστε τους να «αξιολογήσουν την επίδραση ενός ιστορικού γεγονότος χρησιμοποιώντας πρωτογενείς πηγές».

2. Δομήστε το WebQuest Αποτελεσματικά

Ακολουθήστε τη βασική δομή ενός WebQuest: Εισαγωγή, Εργασία, Διαδικασία, Πηγές, Αξιολόγηση και Συμπέρασμα (Dodge, 1995). Δημιουργήστε μια ελκυστική αφήγηση στην Εισαγωγή για να τραβήξετε το ενδιαφέρον των μαθητών, μια ξεκάθαρη Εργασία που περιγράφει το τελικό αποτέλεσμα και μια βήμα-βήμα Διαδικασία για να καθοδηγήσετε τη διερεύνησή τους.

Συμβουλή: Χρησιμοποιήστε σταδιακή υποστήριξη (scaffolding) στη Διαδικασία, ώστε να βοηθάτε τους μαθητές χωρίς να αφαιρείτε την αυτονομία τους (March, 2003).

3. Επιλέξτε Ποιοτικούς και Ποικίλους Πόρους

Επιλέξτε αξιόπιστους και έγκυρους διαδικτυακούς πόρους (π.χ. επιστημονικά άρθρα, έγκυρους ιστότοπους, πρωτογενείς πηγές), οι οποίοι εκθέτουν τους μαθητές σε πολλαπλές οπτικές γωνίες. Βεβαιωθείτε ότι οι πόροι είναι προσβάσιμοι και συμπεριληπτικοί, λαμβάνοντας υπόψη μαθητές με διαφορετικές ανάγκες (Yoder, 1999).

Συμβουλή: Περιλάβετε ποικιλία υλικών (κείμενα, πολυμέσα, διαδραστικά εργαλεία) για να καλύπτετε διαφορετικά μαθησιακά στυλ.

4. Σχεδιάστε Αυθεντικές και Ελκυστικές Εργασίες

Δημιουργήστε εργασίες που αντικατοπτρίζουν πραγματικά προβλήματα ή επαγγελματικά σενάρια που σχετίζονται με το αντικείμενο. Για παράδειγμα, σε μάθημα διοίκησης επιχειρήσεων, οι φοιτητές μπορεί να κληθούν να δημιουργήσουν ένα σχέδιο μάρκετινγκ βασισμένο σε έρευνα αγοράς (Dodge, 2001). Ενθαρρύνετε ρόλους συνεργασίας (π.χ. ερευνητής, αναλυτής, παρουσιαστής) για να προάγετε την ομαδική δουλειά.

Συμβουλή: Χρησιμοποιήστε ερωτήσεις ανοιχτού τύπου για να ενισχύσετε τη συζήτηση και την κριτική σκέψη.

5. Καθορίστε Ξεκάθαρα Κριτήρια Αξιολόγησης

Παρέχετε αναλυτική ρουμπρίκα που να ευθυγραμμίζεται με τους μαθησιακούς στόχους και τις απαιτήσεις της εργασίας. Καθορίστε κριτήρια για το περιεχόμενο, τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και την παρουσίαση (March, 2003). Μοιραστείτε τη ρουμπρίκα από την αρχή ώστε οι μαθητές να γνωρίζουν ακριβώς τι αναμένεται από αυτούς.

Παράδειγμα: Δώστε βαθμούς για τεκμηριωμένη επιχειρηματολογία, σαφήνεια παρουσίασης και σωστή χρήση πηγών.

6. Ενθαρρύνετε τον Αναστοχασμό και τη Σύνθεση

Περιλάβετε μια ενότητα Συμπέρασμα που θα ενθαρρύνει τους μαθητές να αναστοχαστούν για τη μαθησιακή διαδικασία και να συνδέσουν τα ευρήματα με ευρύτερες έννοιες. Αυτό ενισχύει τη μετα-γνωστική ικανότητα και τη βαθύτερη κατανόηση (Yoder, 1999).

Συμβουλή: Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν μια αναστοχαστική εργασία ή να συμμετάσχουν σε συζήτηση ανατροφοδότησης.

7. Δοκιμάστε και Αναθεωρήστε το WebQuest

Κάντε πιλοτική εφαρμογή του WebQuest σε μικρή ομάδα μαθητών για να εντοπίσετε πιθανά τεχνικά προβλήματα, ασάφειες ή ελλείψεις σε πηγές. Συλλέξτε ανατροφοδότηση από μαθητές και συναδέλφους για να βελτιώσετε το σχεδιασμό (Dodge, 2001).

Συμβουλή: Βεβαιωθείτε ότι το WebQuest λειτουργεί σωστά σε όλες τις συσκευές και είναι εύχρηστο σε κάθε πλατφόρμα.

3.3. Τι να Αποφύγετε;

1. Μην δίνετε ασαφείς ή υπερβολικά γενικές εργασίες

Απόφυγε να δώσεις στους μαθητές εργασίες χωρίς ξεκάθαρο σκοπό ή που είναι υπερβολικά μεγάλες για τον χρόνο που έχουν στη διάθεσή τους. Όταν η εργασία είναι θολή, οι μαθητές μπερδεύονται και καταλήγουν να μαθαίνουν επιφανειακά (March, 2003).

Παράδειγμα: Αντί να πεις «κάντε έρευνα για την κλιματική αλλαγή», προτίμησε «αναλύστε τις οικονομικές συνέπειες των μέτρων για την αντιμετώπιση της κλιματικής αλλαγής σε δύο χώρες».

2. Μην χρησιμοποιείς άκυρες ή ξεπερασμένες πηγές

Απέφυγε να βάλεις συνδέσμους που δεν δουλεύουν ή οδηγούν σε άγνωστους και μη αξιόπιστους ιστότοπους. Αυτό κάνει το WebQuest να φαίνεται πρόχειρο και απογοητεύει τους μαθητές (Yoder, 1999).

Συμβουλή: Έλεγχε συχνά τους συνδέσμους και ανανέωνε τις πηγές για να παραμένουν χρήσιμες και ενημερωμένες.

3. Μην φορτώνεις τους μαθητές με υπερβολική πληροφορία

Μην γεμίζεις το WebQuest με δεκάδες πηγές. Οι μαθητές θα χαθούν και δεν θα ξέρουν πού να επικεντρωθούν (Dodge, 2001).

Συμβουλή: Βάλε λίγες αλλά καλές πηγές, περίπου 5-10, για να μένουν συγκεντρωμένοι στο στόχο.

4. Μην αμελείς να το κάνεις προσβάσιμο σε όλους

Μην θεωρείς δεδομένο ότι όλοι οι μαθητές έχουν τις ίδιες δυνατότητες πρόσβασης ή άνεση με την τεχνολογία. Φρόντισε το WebQuest να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλους, με απλές λύσεις όπως υπότιτλους ή περιγραφές εικόνων (March, 2003).

Παράδειγμα: Βάλε υπότιτλους στα βίντεο και περιγραφή (alt-text) στις εικόνες.

5. Μην παραλείπεις τη βαθμολογία ή την ανατροφοδότηση

Μην αφήνεις τους μαθητές χωρίς σαφή κριτήρια αξιολόγησης ή χωρίς σχόλια στην πορεία. Αν δεν ξέρουν τι ακριβώς περιμένεις από αυτούς, θα απογοητευτούν (Dodge, 1995).

Συμβουλή: Δώσε ρουμπρίκες από την αρχή και δώσε ανατροφοδότηση μέσα στη διαδικασία, όχι μόνο στο τέλος.

6. Μην φτιάχνεις βαρετές εργασίες

Απόφυγε να κάνεις το WebQuest να μοιάζει με κλασικό φύλλο εργασίας (worksheet) που δεν τραβάει το ενδιαφέρον. Αν δεν κινεί το ενδιαφέρον των μαθητών, δεν θα συμμετέχουν ενεργά (Yoder, 1999).

Παράδειγμα: Αντί να τους ζητήσεις να γράψουν απλά μια περίληψη, βάλε τους να παίξουν ρόλους, όπως υπεύθυνοι πολιτικής, και να προτείνουν λύσεις.

7. Μην υποθέτεις ότι όλοι ξέρουν να χρησιμοποιούν τα εργαλεία

Μην θεωρείς ότι όλοι ξέρουν από την αρχή πώς να χειριστούν τα εργαλεία ή τις πλατφόρμες που χρησιμοποιείς. Κάποιοι μπορεί να δυσκολεύονται, οπότε είναι σημαντικό να τους βοηθήσεις (Dodge, 2001).

Συμβουλή: Πρόσθεσε μια απλή ενότητα «Ξεκινώντας/Εναρξη» με οδηγίες για το πώς να πλοηγηθούν ή να χρησιμοποιήσουν τα βασικά εργαλεία.

4. Πώς να αξιολογήσετε τον αντίκτυπο και τη μαθησιακή εμπειρία

Η αξιολόγηση του αντίκτυπου και των μαθησιακών αποτελεσμάτων ενός WebQuest είναι απαραίτητη για να διαπιστώσουμε πόσο αποτελεσματική ήταν η δραστηριότητα και για να μπορούμε να τη βελτιώνουμε συνεχώς. Χρειάζεται μια συνολική προσέγγιση, που δεν επικεντρώνεται μόνο στις γνώσεις, αλλά αξιολογεί και δεξιότητες όπως η κριτική σκέψη, η συνεργασία, η δημιουργικότητα, οι ερευνητικές δεξιότητες και η ψηφιακή επάρκεια. Παρακάτω προτείνουμε μια δομημένη μεθοδολογία για την αξιολόγηση τόσο της διαδικασίας όσο και των αποτελεσμάτων της μάθησης.

Βασική αρχή του WebQuest είναι ότι η μάθηση πρέπει να είναι ελκυστική, μεταμορφωτική και να οδηγεί σε βαθύτερη κατανόηση - όχι απλά σε απομνημόνευση. Για αυτόν τον λόγο, η αξιολόγηση δεν πρέπει να μετράει μόνο το τελικό αποτέλεσμα, αλλά να εστιάζει στην ποιότητα της μαθησιακής διαδικασίας, στις δεξιότητες που αποκτήθηκαν και στην προσωπική ανάπτυξη των μαθητών σε σχέση με τις προκλήσεις της βιωσιμότητας.

Η αποτελεσματική αξιολόγηση εξετάζει τόσο το «τι παράγουν οι μαθητές» (τελικό παραδοτέο), όσο και το «πώς συμμετέχουν» (διαδικασία, συνεργασία, κριτική σκέψη, αναστοχασμός).

4.1. Ρουμπρίκα αξιολόγησης

Η αξιολόγηση του αντίκτυπου ενός WebQuest απαιτεί ειδική προσέγγιση από τους εκπαιδευτικούς για διάφορους λόγους:

- *Πολυδιάστατη αξιολόγηση:* Εξετάζει γνωστικά αποτελέσματα (γνώσεις), συναισθηματικά αποτελέσματα (στάσεις) και συμπεριφορικές δεξιότητες (ικανότητες).
- *Εστίαση στη διαδικασία:* Δεν αξιολογείται μόνο το τελικό προϊόν αλλά και η πορεία μάθησης.
- *Ευθυγράμμιση με τους μαθησιακούς στόχους:* Η αξιολόγηση συνδέεται άμεσα με τις δεξιότητες που επιδιώκονται να αναπτυχθούν, όπως η κριτική σκέψη, η συνεργασία, η επίλυση προβλημάτων και η εφαρμογή εννοιών βιωσιμότητας.

1. Πολυδιάστατη Αξιολόγηση

Τα WebQuest δεν αξιολογούν μόνο το περιεχόμενο, αλλά εστιάζουν και σε άλλες βασικές δεξιότητες:

- *Κριτική σκέψη* – Παράδειγμα μεθόδων: ασκήσεις αναστοχασμού, «δέντρα προβλημάτων», ανάλυση βασικών αιτιών, δομημένες συζητήσεις.
- *Συνεργασία* – Παράδειγμα μεθόδων: αξιολόγηση από συμμαθητές, ομαδική αυτοαξιολόγηση, παρατήρηση της συμμετοχής κατά τη συνεργασία.
- *Δημιουργικότητα* – Παράδειγμα μεθόδων: έργα με σχεδιαστική σκέψη, αφήγηση ιστοριών μέσω εικόνas, παρουσιάσεις πολυμέσων.
- *Ερευνητικές δεξιότητες* – Παράδειγμα μεθόδων: σχολιασμένες βιβλιογραφίες, αναφορές αξιολόγησης πηγών, χαρτοφυλάκια έρευνας.
- *Ψηφιακή επάρκεια* – Παράδειγμα μεθόδων: ημερολόγια αναστοχασμού, προσωπικά ημερολόγια μάθησης, συνεντεύξεις μεταγνωστικού τύπου.

Ο εκπαιδευτικός χρειάζεται δεξιότητες ώστε να αξιολογεί παράλληλα πολλαπλές δεξιότητες.

2. Υποκειμενικότητα και Ερμηνεία

Πολλές κατηγορίες της ρουμπρίκας (όπως δημιουργικότητα, πρωτοτυπία ή αναστοχασμός) είναι ποιοτικές και υπόκεινται σε ερμηνείες. Αυτό σημαίνει ότι οι εκπαιδευτικοί πρέπει να κάνουν προσεκτική αξιολόγηση, να αποφεύγουν προσωπικές προκαταλήψεις και να διατηρούν δίκαιη και συνεπή βαθμολόγηση. Η αξιολόγηση πρέπει να εστιάζει στην ικανότητα των μαθητών να αναλύουν κριτικά πληροφορίες, εξετάζουν πολλαπλές οπτικές, αναγνωρίζουν μοτίβα και αιτίες, προτείνουν καινοτόμες λύσεις προσαρμοσμένες στο εκάστοτε πλαίσιο..

3. Σύνδεση με Μαθησιακούς Στόχους

Για να αξιολογηθεί σωστά ένα WebQuest, ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει **ξεκάθαρους μαθησιακούς στόχους**, να διασφαλίσει ότι η εργασία συνδέεται με τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα και να δημιουργήσει ή να προσαρμόσει τη ρουμπρίκα με βάση αυτούς τους στόχους.

4. Δεξιότητες Ανώτερης Τάξης Σκέψης

Τα WebQuest στοχεύουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η ανάλυση, η σύνθεση και η αξιολόγηση - δηλαδή πιο σύνθετες γνωστικές ικανότητες.

5. Ανατροφοδότηση και Προσαρμογή

Η καλή αξιολόγηση σε WebQuest περιλαμβάνει εξατομικευμένη και εποικοδομητική ανατροφοδότηση και προσαρμογή της αξιολόγησης στις ανάγκες διαφορετικών μαθητών. Αυτό σημαίνει ότι ο εκπαιδευτικός πρέπει να διαθέτει δεξιότητες στη **διαμορφωτική αξιολόγηση** και στην **διαφοροποίηση**. Η χρήση **ρουμπρίκας** είναι εξαιρετικό εργαλείο για να διασφαλιστεί συνέπεια, σαφήνεια και δικαιοσύνη.

4.2. Ρουμπρίκα για την αξιολόγηση του τι έχει μάθει ο μαθητής

Αυτός ο τύπος ρουμπρίκας επικεντρώνεται στο τι δείχνουν οι μαθητές μέσα από το **τελικό** τους **παραδοτέο**, τις **αναστοχαστικές** τους **σκέψεις** ή τις **παρουσιάσεις** τους. Για μια διαφανή και συστηματική αξιολόγηση, οι ρουμπρίκες πρέπει να χρησιμοποιούνται τόσο για τη διαδικασία όσο και για το τελικό αποτέλεσμα.

Οι ρουμπρίκες πρέπει:

- Να είναι ευθυγραμμισμένες με τους μαθησιακούς στόχους που έχουν τεθεί.
- Να ενσωματώνουν δεξιότητες βιωσιμότητας, όπως Συστημική σκέψη (systems thinking), Σκέψη με προοπτική για το μέλλον (anticipatory thinking), στρατηγική ικανότητα (strategic competence), διαπροσωπικές δεξιότητες (interpersonal skills), κανονιστική ικανότητα (normative competence).
- Να ισορροπούν ανάμεσα σε υποκειμενικά και αντικειμενικά κριτήρια.

Οι ρουμπρίκες πρέπει να κοινοποιούνται στους μαθητές από την αρχή της δραστηριότητας, ώστε να μπορούν να παρακολουθούν την πορεία τους και να αναπτύσσουν μεταγνωστική επίγνωση.

Πρόσθετες Καλές Πρακτικές για Αξιολόγηση Αντίκτυπου

- **Τριγωνοποίηση Αξιολόγησης:** Συνδύασε την αυτο-αξιολόγηση, την αξιολόγηση από συμφοιτητές και την αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό για πιο ολοκληρωμένη εικόνα της μάθησης.
 - **Αυτοαξιολόγηση:** Οι μαθητές αναστοχάζονται πάνω στη διαδικασία και στα μαθησιακά αποτελέσματα.
 - **Αξιολόγηση από ομότιμους:** Οι μαθητές αξιολογούν τη συμβολή και τη συνεργασία των συμμαθητών τους.
 - **Αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό:** Ο καθηγητής αξιολογεί με βάση προκαθορισμένα κριτήρια.
 - **Ανατροφοδότηση από κοινό ή εξωτερικούς φορείς (προαιρετικό):** Όπου είναι δυνατό, εξωτερικοί αξιολογητές (π.χ. επαγγελματίες, εκπρόσωποι κοινότητας) παρέχουν σχόλια για την πρακτική αξία και την επικοινωνιακή αποτελεσματικότητα των αποτελεσμάτων.

Η τριγωνοποίηση προσφέρει πιο αξιόπιστη αξιολόγηση, καθώς ενσωματώνει πολλές οπτικές γωνίες.

- **Αναλύστε τη συμμετοχή και τη συνεργασία:** Παρατήρησε τη δυναμική της ομάδας, την ανάληψη ηγετικού ρόλου, τη σωστή κατανομή ρόλων και τον τρόπο επίλυσης προβλημάτων. Στις δραστηριότητες WebQuest – ειδικά σε θέματα βιωσιμότητας – η διαδικασία της συνεργασίας είναι εξίσου σημαντική με το τελικό προϊόν. Σημεία Παρατήρησης και Αξιολόγησης:
 - **Ομαδική Δυναμική:** Πώς οι μαθητές συζητούν, διαχειρίζονται διαφωνίες και ενσωματώνουν ιδέες; Υπάρχει σεβασμός, ενεργή ακρόαση, συλλογικές αποφάσεις;
 - **Ηγεσία και Πρωτοβουλία:** Φαίνεται φυσική εναλλαγή ρόλων ηγεσίας ή παραμένει συγκεντρωμένη; Υπάρχει δίκαιη κατανομή εργασιών και ενθάρρυνση όλων των μελών;

- **Κατανομή Ρόλων:** Υπάρχει σαφήνεια και ισορροπία στην ανάληψη ευθυνών; Οι ρόλοι κατανέμονται σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα και τις δυνατότητες των μαθητών;
- **Επίλυση Προβλημάτων:** Πώς αντιμετωπίζει η ομάδα δυσκολίες και εμπόδια; Υπάρχει ανθεκτικότητα, δημιουργικότητα και συστημική σκέψη στην επίλυση σύνθετων θεμάτων;

Εργαλεία Αξιολόγησης: Φόρμες αυτοαξιολόγησης ομάδας, Λίστες peer evaluation, παρατηρητικά σημειώματα του εκπαιδευτικού, ρουμπρίκες αξιολόγησης ποιότητας συνεργασίας. Η δομημένη ανατροφοδότηση για τη συνεργασία βοηθά τους μαθητές να καλλιεργούν κρίσιμες δεξιότητες συνεργασίας που είναι απαραίτητες για τη διαχείριση πραγματικών προκλήσεων βιωσιμότητας.

5. Πρακτικές Συμβουλές για Εκπαιδευτές/Συντονιστές σε WebQuest

Υποστήριξη της συμμετοχής, της αυτονομίας και της βιωματικής μάθησης με έμφαση στη βιωσιμότητα

Η επιτυχία ενός WebQuest (WQ) δεν εξαρτάται μόνο από τον ψηφιακό σχεδιασμό ή τη δομή του περιεχομένου - επηρεάζεται κυρίως από τον ανθρώπινο παράγοντα, δηλαδή τον ρόλο του διευκολυντή ή του εκπαιδευτή. Ένας καλά προετοιμασμένος εκπαιδευτής είναι το «κλειδί» για μια ενδιαφέρουσα, συμμετοχική και ουσιαστική μαθησιακή εμπειρία, ειδικά όταν το αντικείμενο σχετίζεται με πολυδιάστατα θέματα όπως η βιωσιμότητα, τα ESG, η πράσινη επιχειρηματικότητα και η κυκλική οικονομία.

Στο πλαίσιο του προγράμματος SustainEd, όπου τα WebQuest αξιοποιούνται για να προσεγγίσουν πραγματικές προκλήσεις βιωσιμότητας, ο ρόλος του εκπαιδευτή δεν περιορίζεται στη διδασκαλία. Περιλαμβάνει τη διευκόλυνση της διερεύνησης, τη δημιουργία ενός ασφαλούς και δημιουργικού μαθησιακού περιβάλλοντος, την ενίσχυση της συνεργασίας και την προώθηση της αναστοχαστικής σκέψης. Ο εκπαιδευτής λειτουργεί ως γέφυρα ανάμεσα στους φοιτητές και τη γνώση, μεταξύ των ψηφιακών εργαλείων και της κριτικής σκέψης, μεταξύ αφηρημένων εννοιών και πρακτικής εφαρμογής.

Βασιζόμενοι στην εμπειρία του οργανισμού Fondazione Fenice, που συνδυάζει βιωματική περιβαλλοντική εκπαίδευση, ψηφιακή καινοτομία και ανάπτυξη πράσινων δεξιοτήτων, σε αυτό το κεφάλαιο παρουσιάζονται πρακτικές, δοκιμασμένες και εύκολα προσαρμόσιμες στρατηγικές για εκπαιδευτές στην ανώτατη εκπαίδευση, την επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (VET), καθώς και στη δια βίου μάθηση.

Οι συμβουλές χωρίζονται σε τρία βασικά σημεία της διαδικασίας του WebQuest:

- **Πριν το WebQuest** – Σχεδιασμός, προετοιμασία υλικού, διαμόρφωση κατάλληλων προσδοκιών και δημιουργία σωστών συνθηκών μάθησης.
- **Κατά τη διάρκεια του WebQuest** – Καθοδήγηση ομαδικής εργασίας, υποστήριξη στην ψηφιακή πλοήγηση, διαχείριση της συνεργασίας και της παρακίνησης των μαθητών.
- **Μετά το WebQuest** – Ενίσχυση του αναστοχασμού, σύνδεση της νέας γνώσης με προσωπικά και επαγγελματικά πλαίσια και συλλογή ανατροφοδότησης για τη βελτίωση της διαδικασίας.

Είτε είστε πανεπιστημιακός καθηγητής, εκπαιδευτής επαγγελματικής κατάρτισης ή διευκολυντής σε μη τυπική εκπαίδευση, οι συμβουλές αυτές αποσκοπούν στο να σας βοηθήσουν να προετοιμάσετε τους μαθητές σας με δεξιότητες που θα τους είναι χρήσιμες στο μέλλον, συνδυάζοντας την ψηφιακή γνώση, τη συνεργασία και τη συνειδητοποίηση γύρω από τη βιωσιμότητα.

Αν προσεγγίσετε το WebQuest όχι απλά ως μια μεθοδολογία, αλλά ως μια εκπαιδευτική εμπειρία μετασχηματισμού, μπορείτε πραγματικά να βοηθήσετε τους μαθητές να γίνουν ενεργοί πρωταγωνιστές στην πράσινη μετάβαση και να συμβάλουν ουσιαστικά στην επίτευξη των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ).

5.1. Πριν το WebQuest

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΕΔΑΦΟΣ ΓΙΑ ΜΙΑ ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

Κάθε επιτυχημένη μαθησιακή εμπειρία βασίζεται σε σωστή και στοχευμένη προετοιμασία. Αυτό ισχύει ακόμα περισσότερο στα WebQuest, όπου απαιτούνται όχι μόνο ψηφιακές και διδακτικές δεξιότητες, αλλά και μια ξεκάθαρη εκπαιδευτική οπτική που έχει επίκεντρο τον μαθητή. Ο ρόλος του εκπαιδευτή ξεκινά πολύ πριν οι μαθητές μπουν στην πλατφόρμα: στη φάση της προετοιμασίας χτίζουμε τα θεμέλια για ουσιαστική, συμμετοχική και βιωματική μάθηση.

Σύμφωνα με την εμπειρία του Fondazione Fenice, αυτή η φάση είναι καθοριστική για να ενεργοποιηθεί το ενδιαφέρον των μαθητών, να χτιστεί εμπιστοσύνη και να διασφαλιστεί καθαρός σκοπός στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ακολουθούν τα βασικά σημεία που πρέπει να προσέξετε πριν ξεκινήσει το WebQuest.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΣΑΦΕΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΚΙΝΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Πριν δείξετε πλατφόρμα ή οδηγίες, είναι σημαντικό να βάλετε την δραστηριότητα στο σωστό πλαίσιο. Οι μαθητές χρειάζονται να καταλάβουν το «γιατί»:

- Γιατί αξίζει να ασχοληθούν με αυτό το θέμα;
- Πώς συνδέεται με το μέλλον τους, την κοινωνία ή τον πλανήτη;

Μια δυνατή εισαγωγή, με παραδείγματα από την πραγματική ζωή ή με επίκαιρα γεγονότα, μπορεί να πυροδοτήσει την περιέργεια και το ενδιαφέρον.

Ο ρόλος του εκπαιδευτή εδώ είναι να δημιουργήσει ένα ανοιχτό, θετικό κλίμα, τονίζοντας ότι δεν είναι τεστ, αλλά μια ευκαιρία για εξερεύνηση, συνδημιουργία γνώσης και δράση. Είναι σημαντικό να ειπωθεί καθαρά ότι το να κάνουμε λάθη και να ρωτάμε είναι μέρος της μάθησης και ότι κάθε συμμετοχή είναι πολύτιμη. Αυτό δημιουργεί ένα ασφαλές ψυχολογικά περιβάλλον όπου οι μαθητές νιώθουν άνετα να εκφραστούν.

ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΤΕ ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΚΑΤΑΛΛΗΛΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ

Ακόμα και το πιο καλά σχεδιασμένο WebQuest μπορεί να αποτύχει αν δεν υπάρχουν οι κατάλληλες υποδομές ή αν το περιβάλλον δεν βοηθά τη μάθηση. Πριν ξεκινήσετε::

- Ελέγξτε ότι όλες οι πλατφόρμες και τα εργαλεία λειτουργούν σωστά (συσκευές, ίντερνετ, πρόσβαση).
- Δώστε μια γρήγορη ξενάγηση/οδηγία αν οι μαθητές δεν γνωρίζουν εργαλεία όπως Padlet, Miro, Canva, Google Docs.
- Δοκιμάστε όλους τους συνδέσμους και το πολυμεσικό υλικό.
- Αν υπάρχουν μαθητές με διαφορετικές δυνατότητες ή επίπεδα, παρέχετε απλουστευμένους οδηγούς ή επεξηγηματικά βίντεο/ήχο..

ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΤΕ ΣΤΟΧΟΥΣ ΚΑΙ ΠΡΟΣΔΟΚΙΕΣ

Συχνό πρόβλημα στη συνεργατική μάθηση είναι η ασάφεια. Πριν ξεκινήσετε:

- Εξηγήστε ξεκάθαρα τη δομή: στάδια, εργασίες, ρόλους, χρονοδιάγραμμα και αποτελέσματα.
- Δώστε στους μαθητές από την αρχή τη ρουμπρίκα αξιολόγησης.
- Εξηγήστε πώς θα δουλέψουν οι ομάδες: οι ρόλοι θα ανατεθούν ή θα επιλέγονται; Τι περιμένετε από τη συνεργασία τους;

Αυτή η διαφάνεια βοηθά τους μαθητές να νιώθουν υπεύθυνοι και πιο σίγουροι.

ΧΤΙΣΤΕ ΘΕΤΙΚΗ ΟΜΑΔΙΚΗ ΔΥΝΑΜΙΚΗ

Είναι σημαντικό να φτιάξετε πρώτα επαφή μέσα στην ομάδα πριν μπουν οι μαθητές στο WebQuest. Ακόμα και σε πανεπιστήμια ή επαγγελματικούς χώρους, οι μαθητές πολλές φορές δεν γνωρίζονται ή δεν έχουν συνηθίσει να δουλεύουν ομαδικά. Απλές δραστηριότητες ή παιχνίδια γνωριμίας βοηθούν πολύ.

Αν θα δουλέψουν σε ομάδες, φροντίστε να συνθέσετε ισορροπημένες ομάδες με διαφορετικές ικανότητες, ενδιαφέροντα ή εμπειρίες για να προωθήσετε τη συμπερίληψη.

ΣΥΝΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΣΥΜΦΩΝΟ ΜΑΘΗΣΗΣ (Προαιρετικό αλλά Πολύ Χρήσιμο)

Σε πιο σύνθετα WebQuest, μπορείτε να προτείνετε μια απλή “συμφωνία ομάδας”, που να περιλαμβάνει:

- Κοινές αξίες (σεβασμός, υποστήριξη)
- Κανόνες συνεργασίας (πώς μοιράζουμε δουλειά, πώς παίρνουμε αποφάσεις)
- Δεσμεύσεις ομάδας (π.χ. συμμετοχή, αμοιβαία βοήθεια)

Αυτό ενισχύει τη δέσμευση και φτιάχνει μια κουλτούρα συνεργασίας.

Συνοπτικά, η προετοιμασία πριν το WebQuest δεν είναι απλά οργανωτική δουλειά - είναι το σημείο όπου καλλιεργείται το κλίμα της ομάδας, το ενδιαφέρον και η διάθεση για μάθηση.

Ένας καλός εκπαιδευτής λειτουργεί σαν «κηπουρός γνώσης»: προετοιμάζει το έδαφος, επιλέγει τον κατάλληλο σπόρο και δημιουργεί το περιβάλλον για να ανθίσει η μάθηση. Ό,τι «ανθίσει» στο WebQuest, ξεκινάει από αυτά που θα γίνουν πριν αρχίσει.

5.2. During WQ

ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΤΕ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ, ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΚΑΙ ΤΗ ΜΑΘΗΣΗ ΣΕ ΔΡΑΣΗ

Όταν ξεκινά το WebQuest, ο ρόλος του εκπαιδευτή αλλάζει: από οργανωτής και προετοιμαστής μετατρέπεται σε ενεργό συνοδοιπόρο της μαθησιακής διαδικασίας. Αυτή η φάση είναι γεμάτη δυνατότητες αλλά απαιτεί παρατήρηση, ευελιξία και υποστήριξη τη σωστή στιγμή. Ακόμα κι αν το WebQuest είναι άρτια σχεδιασμένο, το πραγματικό παιδαγωγικό του αποτέλεσμα εξαρτάται από το πώς το βιώνουν οι μαθητές.

Σε αυτό το στάδιο, ο εκπαιδευτής γίνεται συνδυασμός προπονητή, καθοδηγητή, εμπυχωτή και συντονιστή. Στόχος του είναι να ενισχύει την αυτονομία των μαθητών, να παρεμβαίνει όταν χρειάζεται, να κρατά τις ομάδες συγκεντρωμένες, να ενθαρρύνει τη συμμετοχή όλων και να αφήνει χώρο για ουσιαστική μάθηση.

ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΚΑΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΤΕ ΤΗ ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ

Με το που ξεκινήσει το WebQuest, ο εκπαιδευτής πρέπει να παρατηρεί πώς οργανώνονται οι

ομάδες, πώς μοιράζονται αρμοδιότητες και πώς συνεργάζονται. Κάποιοι μαθητές προσαρμόζονται εύκολα, άλλοι όμως μπορεί να νιώσουν μπερδεμένοι ή απομονωμένοι.

Χρήσιμες πρακτικές:

- Κάντε τακτικά σύντομα «check-in» με κάθε ομάδα με ερωτήσεις όπως: «Πώς δουλεύετε μεταξύ σας; Ποιος κάνει τι; Ποιο είναι το επόμενο βήμα;»
- Παρέμβετε όπου υπάρχουν ανισορροπίες ή κάποιοι συμμετέχουν λιγότερο, βοηθώντας στην ανακατανομή ρόλων.
- Υπενθυμίστε στους μαθητές να σέβονται τις διαφορετικές απόψεις, ειδικά όταν πρόκειται για ζητήματα βιωσιμότητας όπου δεν υπάρχει μία «σωστή» απάντηση.

Σημαντικό: να ενθαρρύνετε ενεργά τη συμμετοχή των πιο ήσυχων μελών.

ΔΩΣΤΕ ΕΓΚΑΙΡΗ ΚΑΙ ΣΤΟΧΕΥΜΕΝΗ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ

Παρότι το WebQuest προωθεί την αυτονομία, η έγκαιρη ανατροφοδότηση βοηθά στο να διατηρηθεί η συγκέντρωση των μαθητών.

- Δώστε διαμορφωτική ανατροφοδότηση σε κομβικά σημεία (π.χ. μετά το πρώτο στάδιο έρευνας ή πριν από την παρουσίαση).
- Δώστε ευκαιρίες για ανατροφοδότηση μεταξύ των ομάδων.
- Χρησιμοποιήστε ερωτήσεις που ενισχύουν την κριτική σκέψη, όπως: «Ποιες υποθέσεις κάνετε εδώ;», «Υπάρχει κάποιος φορέας που δεν έχετε λάβει υπόψη;»

Η ανατροφοδότηση πρέπει να αφορά όχι μόνο το περιεχόμενο αλλά και τη συνεργασία, την επίλυση προβλημάτων και τη γενικότερη διαδικασία.

ΕΝΙΣΧΥΣΤΕ ΤΗΝ ΚΡΙΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ ΚΑΙ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Ο ρόλος του εκπαιδευτή είναι να ωθεί τους μαθητές να πάνε πέρα από «σωστές απαντήσεις» και να ασχοληθούν με ερμηνεία, σύνθεση και κριτική λήψη αποφάσεων. Πώς να βοηθήσετε:

- Εντοπίζετε επιφανειακές απαντήσεις και καθοδηγείτε σε βαθύτερη ανάλυση.
- Συνδέετε το περιεχόμενο με πραγματικές προκλήσεις ή επαγγελματικά παραδείγματα.

- Αναδεικνύετε ηθικά διλήμματα, αντιφάσεις ή πρακτικά «trade-offs» που σχετίζονται με το θέμα.

ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΕΝΕΡΓΗ ΚΑΙ ΠΑΡΑΚΙΝΗΜΕΝΗ

Σε ψηφιακά περιβάλλοντα που βασίζονται στην αυτονομία, είναι σημαντικό να διατηρείται η ενέργεια της ομάδας. Ιδέες για τόνωση ενδιαφέροντος:

- Μικροί γρήγοροι έλεγχοι ή «χρωματιστές» παρεμβάσεις (π.χ. χιούμορ).
- Αναγνώριση της προόδου: επιβραβεύστε τη δημιουργικότητα και την προσπάθεια.
- Δώστε μικρές εκπλήξεις ή έξτρα προκλήσεις που να σχετίζονται με το θέμα.

Να έχετε υπόψη σας σημάδια κόπωσης και να προσαρμόζετε τον ρυθμό όταν χρειάζεται.

ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΤΕ ΤΗΝ ΠΛΟΗΓΗΣΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΚΑΙ ΤΗ ΣΩΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΠΟΡΩΝ

Όχι όλοι οι μαθητές έχουν ίδιες δεξιότητες στην κριτική αξιολόγηση πληροφοριών. Ο εκπαιδευτής μπορεί να βοηθήσει:

- Στην αξιολόγηση πηγών: Είναι έγκυρες; Επίκαιρες; Αμερόληπτες;
- Στη διαχείριση πληροφορίας: Τι είναι βασικό και τι δευτερεύον;
- Στη χρήση εργαλείων: από Google Docs μέχρι mind-mapping εφαρμογές.

Αν μια ομάδα κολλάει, δώστε απλές στρατηγικές όπως «μοιραζόμαστε το θέμα και δουλεύουμε παράλληλα» ή «ο ένας διαβάζει, ο άλλος συνοψίζει».

Τελική Σκέψη: Ο εκπαιδευτής είναι ο κινητήρας της συμμετοχής στο WebQuest. Δημιουργεί ισορροπία μεταξύ δομής και ελευθερίας, πρόκλησης και υποστήριξης. Με σωστή καθοδήγηση, οι μαθητές γίνονται οι ίδιοι δημιουργοί γνώσης και φορείς αλλαγής για ένα βιώσιμο μέλλον.

5.3. Μετά το WebQuest

ΕΔΡΑΙΩΣΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ, ΕΝΙΣΧΥΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟ ΚΑΙ ΔΙΕΥΡΥΝΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟ

Η ολοκλήρωση ενός WebQuest δεν είναι απλώς το τέλος της εργασίας ή της παρουσίασης. Είναι μια κρίσιμη στιγμή σύνθεσης, όπου οι μαθητές καλούνται να κάνουν μια παύση, να σκεφτούν τι έμαθαν και πώς αυτό συνδέεται με ευρύτερες ιδέες, μελλοντικές προκλήσεις και την προσωπική τους εξέλιξη.

Για τον εκπαιδευτή, αυτή η φάση είναι ευκαιρία να «κλείσει» τη διαδικασία με ουσία αλλά και να «φυτέψει» σπόρους μακροπρόθεσμου αντίκτυπου. Το τι θα κρατήσουν οι μαθητές μετά το τέλος του WebQuest - από δεξιότητες μέχρι αυτοπεποίθηση - εξαρτάται κυρίως από το πόσο ουσιαστικός είναι ο αναστοχασμός στο τέλος.

ΑΦΙΕΡΩΣΤΕ ΧΡΟΝΟ ΣΕ ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΟ ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟ

Συχνά οι μαθησιακές δραστηριότητες τελειώνουν γρήγορα, χωρίς χρόνο για πραγματική επεξεργασία. Όμως οι έρευνες δείχνουν ότι η μάθηση εδραιώνεται όταν υπάρχει χρόνος για αναστοχασμό. Οργανώστε έναν χώρο - φυσικό ή ψηφιακό - όπου οι μαθητές να μπορούν να συζητήσουν και να σκεφτούν ήρεμα, με ερωτήσεις όπως:

- Τι έμαθα, όχι μόνο για το θέμα αλλά και για τον τρόπο που μαθαίνω;
- Ποια στιγμή μου έμεινε περισσότερο; Τι με δυσκόλεψε;
- Αν έκανα την ίδια δραστηριότητα ξανά, τι θα έκανα διαφορετικά;

Αξιοποιήστε εργαλεία όπως ημερολόγια αναστοχασμού, ομαδικές συζητήσεις ή σύντομα αφηγήματα για να βοηθήσετε τους μαθητές να «επεξεργαστούν» όσα έζησαν.

ΒΟΗΘΗΣΤΕ ΤΟΥΣ ΝΑ ΣΥΝΔΕΣΟΥΝ ΤΗ ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΖΩΗ

Η μεγαλύτερη αξία ενός WebQuest είναι ότι συνδέεται με την πολυπλοκότητα του πραγματικού κόσμου. Γι' αυτό είναι σημαντικό οι μαθητές να μεταφέρουν όσα έμαθαν έξω από το πλαίσιο της τάξης. Πώς να το πετύχετε:

- Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν: «Πώς θα μπορούσε να εφαρμοστεί αυτό στην πόλη σας ή στο επαγγελματικό σας περιβάλλον;»
- Ρωτήστε: «Αν είχατε περισσότερο χρόνο, ποιο θα ήταν το επόμενο βήμα σας;»
- Οργανώστε μια μικρή παρουσίαση (π.χ. online showcase, παρουσίαση σε τρίτους, μικρή έκθεση έργων).

Όταν οι μαθητές νιώθουν ότι η δουλειά τους έχει αξία, αυξάνεται και η αυτοπεποίθησή τους για να συμμετέχουν ενεργά σε θέματα βιωσιμότητας.

ΠΟΡΤΑΣΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ, ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ

Η μάθηση δεν αφορά μόνο τα τελικά αποτελέσματα, αλλά και την προσπάθεια και την προσωπική πορεία κάθε μαθητή. Ως εκπαιδευτής μπορείτε να:

- Αναγνωρίσετε μικρές και μεγάλες συνεισφορές κάθε μαθητή.
- Επισημάνετε δεξιότητες που αναπτύχθηκαν (συνεργασία, ψηφιακή πλοήγηση, κριτική σκέψη).
- Ενθαρρύνετε την ανταλλαγή θετικών σχολίων μεταξύ συμμαθητών.
- Οργανώσετε μια «ανεπίσημη» μικρή γιορτή ή ένα ομαδικό αφήγημα.

Το ζητούμενο είναι να κλείσετε το WebQuest με θετική ενέργεια - χωρίς πίεση ή ανταγωνισμό - ενισχύοντας το αίσθημα αναγνώρισης και ενδυνάμωσης των μαθητών.

ΣΥΛΛΕΞΤΕ ΣΧΟΛΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΕΞΕΛΙΞΗ

Το τέλος του WebQuest είναι και δική σας ευκαιρία για στοχασμό. Κάθε ομάδα είναι διαφορετική και κάθε εμπειρία σας δίνει μαθήματα. Ιδέες για συλλογή feedback::

- Σύντομα ανώνυμα ερωτηματολόγια με ανοιχτές ερωτήσεις.
- Η απλή τεχνική «τι να σταματήσουμε, τι να ξεκινήσουμε, τι να συνεχίσουμε».
- Μικρά ηχητικά ή βιντεοσκοπημένα σχόλια από τους μαθητές.
- Μία βασική ερώτηση: «Τι σας έμεινε περισσότερο από αυτή την εμπειρία;»

Η ανατροφοδότηση δεν είναι απλά αξιολόγηση — είναι διάλογος και συνδημιουργία καλύτερης εμπειρίας μάθησης στο μέλλον.

Συμπέρασμα: Όταν το WebQuest ολοκληρώνεται με προσοχή και σεβασμό προς τη μαθησιακή εμπειρία, οι μαθητές φεύγουν όχι μόνο με γνώσεις αλλά με επίγνωση, αυτοπεποίθηση και διάθεση να δράσουν στον πραγματικό κόσμο. Για τον εκπαιδευτή είναι η στιγμή να αναγνωρίσει την αλλαγή που επετεύχθη και να εμπιστευτεί ότι ο αντίκτυπος αυτής της εμπειρίας θα συνεχιστεί και μετά το τέλος της δραστηριότητας.

6. Αναφορές

Abbitt, J. & Ophus, J. (2008). What We Know About the Impacts of WebQuests: A Review of Research. *AACE Review (formerly AACE Journal)*, 16(4), 441-456. Waynesville, NC USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved January 19, 2025, <https://www.learntechlib.org/primary/p/26092/>.

Aslanyan-rad, E. (2024). *A Methodological Heuristic Model of Advanced Semantic WebQuest-based Mobile Learning lens of Functionalities of Internet of Things (IoT) in Higher Education Syllabus Underscoring the Strategy of Best-Worst Multi-Criteria Decision-Making*. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.32842.68805>

Campillo-Ferrer, J. M. (2022). The Use of WebQuests to Promote Democratic Education in a Higher Education Context. In *Cases on Historical Thinking and Gamification in Social Studies and Humanities Education* (pp. 228-245). IGI Global. <https://www.igi-global.com/chapter/the-use-of-webquests-to-promote-democratic-education-in-a-higher-education-context/311026>

Chinyere, A., & Njoku, C. (2023). The Effectiveness of WebQuest in Improving Students' Performance in Social Studies in Rivers State. <https://www.seahipublications.org/wp-content/uploads/2023/11/IJISSER-D-14-2023.pdf>

Cruz, E. K., & Montero, J. A. R. (2021). WebQuest como escenario para el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias digitales. *Hamut' ay*, 8(3), 58-65. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2332>

Hofstein, A., Eilks, I., & Bybee, R. (2011). Societal issues and their importance for contemporary science education-a pedagogical justification and the state-of-the-art in Israel, Germany, and the USA. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 9(6), 1459-1483. <https://doi.org/10.1007/s10763-010-9273-9>

Leite, L., Dourado, L., & Morgado, S. (2015). "Sustainability On Earth" WebQuests: do they qualify as problem-based learning activities? *Research in Science Education*, 45, 149-170. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11165-014-9417-y>

Martínez-Borreguero, G., Perera-Villalba, J. J., Mateos-Núñez, M., & Naranjo-Correa, F. L. (2020). Development of ICT-Based Didactic Interventions for Learning Sustainability Content: Cognitive and Affective Analysis. *Sustainability*, 12(9), 3644. <https://doi.org/10.3390/su12093644>

Moeller, A. K., & McNulty, A. (2006). *WebQuests, teacher preparation and language learning: Theory into practice*. En D. McAlpine & S. Dhonau (Eds.), *Responding to a new vision for teacher development: Selected papers from the 2006 Central States Conference* (pp. 63–74). Eau Claire, WI: Crown Prints.
<http://digitalcommons.unl.edu/teachlearnfacpub/172><https://digitalcommons.unl.edu/teachlearnfacpub/172/>

Strickland, J., & Nazzari, A. (2005). Using webquests to teach content: Comparing instructional strategies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 5(2), 138-148.
<https://citejournal.org/articles/v5i2socialstudies1.pdf>

Zheng, R., Stucky, B., McAlack, M., Menchana, M., & Stoddart, S. (2005). WebQuest learning as perceived by higher-education learners. *TechTrends*, 49(4), 41-49.

Dodge, B., 1995. Some thoughts about WebQuests. In: *The Distance Educator*, 1(3), pp. 12-15.

Castro, J. I., & Tavares, J. M. R. S. (n.d.). *WebQuest: Um instrumento didático inovador*. Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (FEUP). <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/225/2/56075.pdf>

Anderson, L.W. and Krathwohl, D.R. (2001) *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.

Dodge, B. (1995) 'Some Thoughts About WebQuests', *The Distance Educator*, 1(3), pp. 12–15. Available at: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.htm | [Accessed: 17 April 2025].

Dodge, B. (2001) 'FOCUS: Five Rules for Writing a Great WebQuest', *Learning & Leading with Technology*, 28(8), pp. 6–9.

March, T. (2003) 'The Learning Power of WebQuests', *Educational Leadership*, 61(4), pp. 42–47.

Yoder, M.B. (1999) 'The Student WebQuest: A Productive and Thought-Provoking Use of the Internet', *Learning & Leading with Technology*, 26(7), pp. 10–13.



Εταίροι #SustainEd



**Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης**

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.