

Το Παιχνίδι του Κρυμμένου Θησαυρού: Εργαλείο Μάθησης και Δράσης

*Σοφία Καινούργιου¹, Μαριάννα Χατζημιχαήλ²,
Μυρτώ Τσιάκαλου³, Αλεξάνδρα Κοσκολού⁴*

¹Υπεύθυνη Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης Δ/νσης Π.Ε. Β' Αθήνας,
sofikain@freemail.gr

²Υπεύθυνη Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης Δ/νσης Π.Ε. Β' Αθήνας,
gamx@otenet.gr

³Νηπιαγωγός Α' Δ/νση Π.Ε. Αθήνας
myrto82@yahoo.gr

⁴Νηπιαγωγός Β' Δ/νση Π.Ε. Αθήνας
didantaloy@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται ένα εκπαιδευτικό υλικό Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, συγκεκριμένα το παιχνίδι του κρυμμένου θησαυρού, με τη μορφή αφίσας, ως εργαλείο μάθησης και δράσης, για την ενίσχυση ενός προγράμματος Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης. Σκοπός του είναι μέσα από το παιχνίδι οι μαθητές να γνωρίσουν το δασικό οικοσύστημα, τους κινδύνους που το απειλούν και να κατανοήσουν τη δυναμική αλληλεξάρτηση των φυσικών και ανθρώπινων σχέσεων.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: περιβαλλοντικά παιχνίδια, εκπαιδευτικό-παιδαγωγικό υλικό

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η αποτελεσματική ενσωμάτωση των ποιοτικών χαρακτηριστικών της ΠΕ στην εκπαιδευτική πρακτική προϋποθέτει την παραγωγή παιδαγωγικού υλικού και εκπαιδευτικών εργαλείων, η εφαρμογή των οποίων στην τάξη και στο πεδίο μπορούν να συμβάλλουν στην καθιέρωση μαθησιακών διαδικασιών μέσω των οποίων θα προάγονται ο ολιστικός και διαθεματικός χαρακτήρας της ΠΕ, το άνοιγμα του σχολείου στην κοινότητα και η συμμετοχή των μαθητών σε δράσεις με περιβαλλοντικό περιεχόμενο (Κατσίκης, κ.ά. 2003). Οι διεθνείς διασκέψεις έχουν προτείνει την εισαγωγή της ΠΕ στην τυπική και την άτυπη εκπαίδευση, καθώς και την παραγωγή σχετικού εκπαιδευτικού υλικού (UNESCO, 1997, UNESCO, 1999).

Τις τελευταίες δεκαετίες έχει παραχθεί πλούσιο εκπαιδευτικό υλικό από θεσμικούς φορείς (ΥΠΕΠΘ, ΚΠΕ, Υπευθύνους ΠΕ). Διαθέτει ποικιλία στη μορφή και τη θεματολογία, πρωτοτυπία στη σύλληψη και την εφαρμογή, τάση ανανέωσης στην εκπαιδευτική διαδικασία. Πλεονεκτήματά του, αποτελούν, η ώθηση σε πρακτικές δραστηριότητες και η έμφαση σε τοπικά θέματα (Μανδρίκας & Σκορδούλης, 2008).

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ – ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

Η έννοια του παιδαγωγικού υλικού έχει συνδεθεί διεθνώς και ιδιαίτερα στην Ελλάδα με τη μορφή του σχολικού εγχειριδίου. Ως παιδαγωγικό υλικό μπορεί να θεωρηθεί οτιδήποτε αξιοποιείται από τον εκπαιδευτικό τόσο για τα σχέδια όσο και για τη διεκπεραίωση της διδασκαλίας του. Μια εικόνα, μια ταινία, ένα φύλλο εργασίας, ένα άρθρο, ένα κείμενο, ένα σχεδιάγραμμα, ένα εγχειρίδιο, αλλά και οποιοδήποτε αντικείμενο που διευκολύνει τη μάθηση και βοηθά τον εκπαιδευτικό να διαμορφώσει ένα μαθησιακό περιβάλλον μπορεί να αποτελέσει παιδαγωγικό υλικό (Φλουρής, 1995).

Το βασικό χαρακτηριστικό ενός παιδαγωγικού υλικού είναι η διδακτική και μαθησιακή του αποτελεσματικότητα. Πέρα από το περιεχόμενο, τη μεθοδολογία και τους στόχους του που διαμορφώνονται ανάλογα με την περίπτωση, είναι σημαντικό να είναι ελκυστικό και κυρίως φιλικό προς το χρήστη του. Να έχει σαφή και εύληπτη οργάνωση και δομή, ώστε να είναι εύχρηστο και κατανοητό, να είναι ευέλικτο, ευπροσάρμοστο, να έχει επεξηγηματικά και φιλικά σχήματα, κείμενα και συνοδευτικά στοιχεία (Φλογαίτη, 2003).

Το εκπαιδευτικό υλικό, ανάλογα με τις ανάγκες και προσδοκίες των Παιδαγωγικών και Μαθητικών Ομάδων, είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί για: α) ενημέρωση (διδασκτικό υλικό / πηγή πληροφοριών / πηγή ιδεών για άντληση - επιλογή θεμάτων) β) υποστήριξη (μαθησιακό υλικό / προτάσεις για δραστηριότητες, φύλλα εργασίας) γ) εμπύχωση. Η μορφή του μπορεί να είναι έντυπη ή ηλεκτρονική (βιβλίο, φυλλάδια, CD, DVD, βιντεοταινία, φάκελος δραστηριοτήτων ή πολυμορφικό με κάποια ή και όλα από τα προηγούμενα).

Ο όρος εκπαιδευτικό υλικό περιβαλλοντικής εκπαίδευσης χρησιμοποιείται για οποιοδήποτε διδακτικό και μαθησιακό υλικό σε έντυπη, οπτικοακουστική ή ψηφιακή μορφή μπορεί να αξιοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό και τους μαθητές για να συμβάλλει στην επίτευξη των στόχων ενός προγράμματος Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης (Μανδρίκας & Σκορδούλης, 2008).

Τα κατάλληλα σχεδιασμένα παιχνίδια, έχοντας τα παιδιά σε πρωταγωνιστικό ρόλο, εξασφαλίζουν βασικές λειτουργίες της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης, μέσα από τις οποίες επιδιώκουν τους στόχους της. Μέσα από την ενεργό συμμετοχή τη δράση, τη συνεργασία, τη συστηματική παρατήρηση τα παιδιά αποκτούν γνώσεις, διαπιστώνουν τη σχέση αλληλεπίδρασης περιβάλλοντος και κοινωνίας και μαθαίνουν να λειτουργούν μέσα από αυτή, διαμορφώνοντας στάσεις συμπεριφοράς (Βλαστάρης, 2003).

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται *«Το παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού»*. Είναι ένα ξεχωριστό εργαλείο στην Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, που με τρόπο ελκυστικό αφήνει ιδιαίτερες εντυπώσεις στα παιδιά, καθώς τους δίνει την ευκαιρία να ζήσουν λίγες ώρες γεμάτες περιπέτεια και φαντασία. Ταυτόχρονα μπορεί να βοηθήσει στη κατανόηση εννοιών, όπως αποικοδόμηση υλικών, εθνικός δρυμός, τροφική αλυσίδα, γλωρίδα, πανίδα, διάβρωση του εδάφους, οικοσύστημα. Οι μαθητές παίζοντας έρχονται κοντά στα περιβαλλοντικά προβλήματα (δασικές πυρκαγιές, ρύπανση των νερών, συσσώρευση απορριμμάτων...) , εκφράζουν τις ανησυχίες και τους προβληματισμούς τους για τα περιβαλλοντικά θέματα, που απαντώνται τόσο σε τοπικό όσο και σε παγκόσμιο επίπεδο και παρακινούνται σε

δράσεις και παρεμβάσεις (Καινούργιου, 2008). Το παιχνίδι του κρυμμένου θησαυρού παίζεται σε φυσικό ή δομημένο περιβάλλον. Είναι ένα παιχνίδι πρωτοτυπίας, εξυπνάδας, γνώσεων, συμπεριφοράς, παρατήρησης και ταχύτητας. Δημιουργοί του παιχνιδιού μπορεί να είναι και οι ίδιοι οι μαθητές – παίκτες (Δημοπούλου κ.ά., 2003).

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιδαγωγικό υλικό δημιουργήθηκε το 2008, για το διεθνές δίκτυο «Μαθαίνω για τα δάση» το οποίο συντονίζει η Ελληνική Εταιρεία Προστασίας της φύσης και η Β΄ Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Αθήνας. Το υλικό βασίζεται σε σύγχρονες παιδαγωγικές θεωρίες για τη μάθηση και ενθαρρύνει την άμεση εμπειρία, ώστε το παιδί να αναπτύξει τη δική του κριτική σκέψη. Επιπλέον, καλλιεργεί τη δημιουργικότητα, κινητοποιώντας την περιέργεια και οξύνοντας την παρατηρητικότητά τους, ενώ ταυτόχρονα τα ενθαρρύνει να ασχοληθούν με τη φύση και τα προβλήματά της.

Σύμφωνα με τους Μανδρίκα & Σκορδίλη (2008) πληροί όλα τα κριτήρια που απαιτούνται ώστε να χαρακτηριστεί ένα υλικό εκπαιδευτικό όπως: η ενημέρωση σχετικά με μεθοδολογικές στρατηγικές, η έκδοση από μια διεύθυνση εκπαίδευσης με την επιμέλεια των Υπευθύνων ΠΕ, η ολοκληρωμένη έκδοση μέσω τυπογραφείου, η αυτόνομη διακίνηση και διάθεση του υλικού. Επιπρόσθετα η Παπαδημητρίου (2003), αναφέρει ως κριτήρια αξιολόγησης της ποιότητας του εκπαιδευτικού υλικού για την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, την αμεροληψία και ακρίβεια, το εύρος, την έμφαση στην οικοδόμηση δεξιοτήτων, τον προσανατολισμός στη δράση, τη χρηστικότητα, στοιχεία που χαρακτηρίζουν το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό υλικό «το παιχνίδι του κρυμμένου θησαυρού».

Το μαθησιακό υλικό είναι ένα έντυπο – αφίσα με χρήση και των δύο πλευρών του. Στην μια πλευρά αποτυπώνεται με ζωγραφιά (Κοσκολού, 2008) ένα περιβαλλοντικό μονοπάτι μέσα στο δάσος, με όλα τα στοιχεία που το αποτελούν (χλωρίδα, πανίδα, πινακίδες, ανθρώπινες παρεμβάσεις) και στην άλλη πλευρά υπάρχουν ενδεικτικές δραστηριότητες για κάθε ένα σταθμό.

ΣΤΟΧΟΙ

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να γνωρίσουν το δάσος και τα στοιχεία που αποτελούν ένα δασικό οικοσύστημα (βιοτικοί και αβιοτικοί παράγοντες) και να κατανοήσουν τη σχέση αλληλεξάρτησης που υπάρχει μεταξύ αυτών των στοιχείων.
- Να ανακαλύψουν την ευεργετική επίδραση του δάσους στην ανθρώπινη ζωή και να αναπτύξουν βιωματικές δραστηριότητες για τη γνωριμία του δάσους της περιοχής τους, τα προβλήματά του και να τα συνδέσουν με τις ανθρώπινες ενέργειες.
- Να προβληματιστούν στον τρόπο επίλυσης αυτών των προβλημάτων και να αναλάβουν αντίστοιχες δράσεις.
- Να αποκτήσουν θετική στάση απέναντι στο δάσος και να μπορούν να μεταδώσουν αυτή τη στάση στον άμεσο οικογενειακό και κοινωνικό τους περίγυρο.
- Να καλλιεργήσουν αξίες όπως η συνεργασία, ομαδικότητα, η φιλία, καθώς και αξίες σχετικές με την προστασία του περιβάλλοντος

Το παιχνίδι του κρυμμένου θησαυρού έχει ως κεντρική ιδέα την αναζήτηση και την ανακάλυψη και σε αυτή βασίζεται όλο το περιεχόμενό του. Το «σενάριο» του παιχνιδιού, που θα αποτελέσει και ερέθισμα εφόρμησης, μπορεί να είναι ένα παραμύθι, ένας θρύλος, ένα φανταστικό ταξίδι, μια περιπετειώδης ιστορία. Το υλικό που χρησιμοποιείται και τα σημεία που επιλέγονται πρέπει να εντυπωσιάζουν και να τραβούν το ενδιαφέρον των μαθητών. Το παιχνίδι απευθύνεται σε παιδιά Νηπιαγωγείου, Δημοτικού Σχολείου και με ορισμένες τροποποιήσεις σε παιδιά Γυμνασίου. Η διάρκειά του είναι περίπου δύο ώρες. Περιλαμβάνει δέκα σταθμούς (προσανατολισμός, αποικοδόμηση, απορρίμματα, πανίδα, χλωρίδα, δασικές πυρκαγιές...) με δραστηριότητες ενδεικτικές της θεματολογίας του δάσους. Οι σταθμοί έχουν χρονική διάρκεια από 10 έως 15 λεπτά. Η διαδρομή των μαθητών από τον ένα σταθμό στον άλλο σηματοδοτείται με χαρούμενο τρόπο (π.χ πολύχρωμα τούλια, φτερά, κορδέλες...) που θα τα ακολουθούν οι μαθητές. Το παιχνίδι μπορεί να προσαρμοστεί:

- στον αριθμό των παιχτών
- στην ηλικία και στην εμπειρία των παιχτών
- στο χώρο
- στις κλιματολογικές συνθήκες
- στο εκάστοτε θέμα.

Κάθε εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να επιλέξει όσους σταθμούς θέλει, καθώς και να εντάξει και άλλες έννοιες, τις οποίες θα επεξεργαστεί στο πεδίο. Είναι επίσης εφικτό να προσθέσει ή να αφαιρέσει δραστηριότητες σε κάθε σταθμό. Επιπλέον μπορεί να προσαρμόσει το παιχνίδι στη δική του περιοχή (δάσος αλλά και ένα κοντινό πάρκο ή αλσύλλιο). Απαραίτητο είναι ο/η εκπαιδευτικός να γνωρίζει πολύ καλά το χώρο, όπου θα παιχτεί το παιχνίδι και να τον έχει επισκεφτεί από πριν, ώστε να ξέρει που θα δημιουργήσει τους σταθμούς. Επιπρόσθετα, χρειάζεται να είναι ενημερωμένοι και οι άλλοι συνεργάτες εκπαιδευτικοί για τη διαδρομή που θα ακολουθήσουν και τη σειρά με την οποία θα επισκεφτούν τους σταθμούς του παιχνιδιού. Αν κριθεί αναγκαίο, μπορεί να έχουν σχεδιάγραμμα- χάρτη του χώρου.

Τα δέκα βήματα υλοποίησης του παιχνιδιού του κρυμμένου θησαυρού είναι τα εξής:

1. Επιλογή θέματος: « Το δάσος»

2.Καθορισμός και ανίχνευση πεδίου καθώς και τα χαρακτηριστικά του π.χ Μονοπάτι στον Υμηττό, στην Πεντέλη, στην Πάρνηθα., αν είναι περιαστικό δάσος, αν είναι προστατευμένη περιοχή, εθνικός δρυμός, μικρού βαθμού δυσκολίας, ασφαλές για τα παιδιά

3. Επίσκεψη, χωρίς τα παιδιά, και επιλογή των σημείων που έχουμε θέσει ως στόχο να προσεγγίσουμε:

- Καθορισμός αφητηρίας, τερματισμού, στάσεων- σταθμών
- Σχεδιασμός δραστηριοτήτων και δοκιμασιών που επιθυμούμε να εντάξουμε
- Χρονομέτρηση δραστηριοτήτων

4.Καθορισμός εννοιών (εθνικός δρυμός, χλωρίδα, πανίδα, αποικοδόμηση, μετρήσεις, προβλήματα, πυρκαγιές, σκουπίδια, τροφική αλυσίδα)

5.Προσαρμογή εννοιών στο πεδίο και επιλογή σταθμών

- Επιλογή συγκεκριμένων σημείων, όπου θα προσεγγίσουμε την έννοια που θέλουμε με δοκιμασία, αίνιγμα, ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών, γρίφο...
- Επισήμανση των σημείων (με πέτρες χρωματιστές, σημαίες...)

- Καθορισμός του σημείου αφετηρίας, όπου θα γίνει ενημέρωση και θα δοθούν γραπτές οδηγίες στους παίχτες.
 - Καθορισμός του σημείου τερματισμού, όπου θα βρίσκεται ο θησαυρός.
6. Δοκιμασίες (συνεργατικές, γνωστικές, κοινωνικές...)
 7. Προσανατολισμός
 8. Κατασκευή εγγράφων οδηγιών
 9. Συζήτηση
 10. Αξιολόγηση

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΔΡΑΣΕΙΣ

Οι δραστηριότητες που προτείνονται έγινε προσπάθεια να είναι βιωματικές, να προωθούν τη συνεργατικότητα, την ολιστική προσέγγιση και τη διαθεματικότητα, να έχουν δράση, να καλλιεργούν τις πολλαπλές νοημοσύνες.

- Προσανατολιζόμαστε με απλούς τρόπους και μαθαίνουμε τα σημεία του ορίζοντα
- Διασαφηνίζουμε την έννοια της Αποικοδόμησης, το ρόλο και τη χρησιμότητα των αποικοδομητών.
- Παίζουμε ένα ράλι καθαριότητας- διαχωρισμού των απορριμμάτων και τα τοποθετούμε σε κουτιά με τη σήμανση «χαρτί», «πλαστικό» και «αλουμίνιο».
- Μετρούμε το ύψος του δέντρου. Υπολογίζουμε την ηλικία του δέντρου. Βρίσκουμε τα μέρη από τα οποία αποτελείται το δέντρο .
- Φτιάχνουμε πινακίδες με συνθήματα για την προστασία του δάσους από τις πυρκαγιές
- Μαζεύουμε κυπαρισσόμηλα, κλαδάκια... για την κατασκευή ενός μόμεπιλε.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Μέσα από την ενεργό συμμετοχή, τη δράση, τη συνεργασία, τη συστηματική παρατήρηση, τη χαρά στην εκπαιδευτική διαδικασία τα παιδιά αποκτούν γνώσεις, διαπιστώνουν τη σχέση αλληλεπίδρασης περιβάλλοντος και κοινωνίας και μαθαίνουν να λειτουργούν μέσα από αυτή, διαμορφώνοντας στάσεις και συμπεριφορές (Βλαστάρης, 2003).

Το παιχνίδι του κρυμμένου θησαυρού σαν εργαλείο μάθησης και σαν εργαλείο δράσης, μπορεί να κάνει τη σχέση των μαθητών με την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση ευχάριστη, διασκεδαστική και αξιομνημόνευτη. Υποκινεί το ενδιαφέρον για μάθηση, βασίζεται στην ομαδοσυνεργατική μέθοδο, εφαρμόζεται εύκολα, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να είναι οι ίδιοι παραγωγοί γνώσης, καθιστούν ενδιαφέρουσα την εκπαιδευτική διαδικασία.

Τα θετικά σημεία μιας τέτοιας προσπάθειας είναι τα ακόλουθα:

- Ενεργός συμμετοχή και καλλιέργεια επικοινωνιακών σχέσεων ενισχύοντας κατ' αυτόν τον τρόπο τη διάθεση για συμμετοχή και έκφραση προσωπικών απόψεων και ταυτόχρονα συμμετοχή στη λήψη αποφάσεων
- Ενίσχυση της αυτοεκτίμησης των παιδιών, με όλες τις θετικές συνέπειες (Χρυσafiδης, 2003).
- Χρησιμοποίηση και συνδυασμός πολλών και διαφορετικών διδακτικών.
- Επιλογή σε διδακτικές, ώστε οι μαθητές να μαθαίνουν με πολλαπλούς τρόπους και να εμπλέκονται σε μια πλούσια, ποικίλη και ενδιαφέρουσα εκπαιδευτική διαδικασία.

Η Περιβαλλοντική Εκπαίδευση είναι καινοτομία για το εκπαιδευτικό σύστημα, γιατί εισάγει καινούργιες προσεγγίσεις και πρακτικές στην εκπαιδευτική πράξη, το ρόλο του εκπαιδευτικού και την οργάνωση του σχολείου. Εγγράφεται στο πλαίσιο μιας εκπαίδευσης που στοχεύει στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, την καλλιέργεια προσωπικής και συλλογικής δέσμευσης και την ανάπτυξη κατάλληλης δράσης για αλλαγές στην περιβαλλοντική, την κοινωνική και την εκπαιδευτική πραγματικότητα. Ως καινοτομία λοιπόν προτείνει και εναλλακτικές λογικές στο χαρακτήρα, τη δομή και το περιεχόμενο των παιδαγωγικών υλικών και κυρίως στη φιλοσοφία τους και την παιδαγωγική τους προσέγγιση (Φλογαίτη, 2003).

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Βλαστάρης, Κ.,(2003). *Τα περιβαλλοντικά παιχνίδια σαν εργαλεία για την Π.Ε στην πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*. Πανελλήνιο Συμπόσιο της Ελληνικής Εταιρείας Προστασίας της Φύσης και της Πολιτιστικής Κληρονομιάς και του Πανεπιστημίου Πειραιώς. 21-23/2/2003. Πειραιάς.
- Δημοπούλου Μ., Ζόμπολας Τ., Μπαμπίλα Ε., Χατζημιχαήλ Μ. (2003). *Εξερευνώ την πόλη μου*, Αθήνα: Καλειδοσκόπιο
- Καινούργιου, Σ., (2008). *Το παιχνίδι του κρυμμένου θησαυρού*, ΥΠΕΠΘ και Ελληνική Εταιρεία προστασίας της φύσης.
- Κατσίκης, Α., Ζαχαρίου, Α., Σάββα, Α. (2003). *Η παραγωγή Παιδαγωγικού Υλικού για την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση στην Κύπρο: η περίπτωση του μαθήματος της Τέχνης*. Πανελλήνιο Συμπόσιο, Αθήνα, σελ. 152-164.
- Κοσκολού, Α., (2008).). *Το παιχνίδι του κρυμμένου θησαυρού*, ΥΠΕΠΘ και Ελληνική Εταιρεία προστασίας της φύσης.
- Μανδρίκας, Α. & Σκορδούλης, (2008). *Καταγραφή του εκπαιδευτικού υλικού που έχει εκδοθεί από το ΥΠΕΠΘ, τα Κέντρα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης και τις Δ/νσεις Α/θμιας και Β/θμιας Εκπαίδευσης 1993-2005*. Πρακτικά 4^{ου} Συνεδρίου ΠΕΕΚΠΕ, Ναύπλιο, 12-14/12/2008.
- Ματσαγγούρας, Η., & Χέλμης, Σ. (2003). *Παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού στην Εκπαίδευση: Θεωρητικές παραδοχές και τεχνικές προδιαγραφές*. Σχεδιασμός και παραγωγή παιδαγωγικού υλικού για την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση. Πανελλήνιο Συμπόσιο, Αθήνα, σελ. 63-106.
- Παπαδημητρίου, Β., (2003). *Αξιολόγηση εκπαιδευτικού υλικού για την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση στην εποχή των Εθνικών Κριτηρίων στην Εκπαίδευση*. Στο Ψαλλιδάς Β. (επιμ.) Πρακτικά Πανελληνίου Συμποσίου με θέμα «Σχεδιασμός και Παραγωγή Παιδαγωγικού Υλικού για την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση», Αθήνα, σελ. 165-174.
- Φλογαίτη, Ε. (2003). *Το παιδαγωγικό υλικό στην Περιβαλλοντική Εκπαίδευση*. Σχεδιασμός και παραγωγή παιδαγωγικού υλικού για την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, Πανελλήνιο Συμπόσιο, Αθήνα, σελ. 107-118.
- Φλουρής, Γ. (1995). *Αρχιτεκτονική της νόησης και της διδασκαλίας. Η εξέλιξη της διδακτικής*. Αθήνα, Gutenberg, σελ. 231-275.
- Χρυσαιφίδης, Κ., (2003). *Για μια έλλογη και δημιουργική χρήση του παιδαγωγικού υλικού στην Περιβαλλοντική Εκπαίδευση*. Σχεδιασμός και παραγωγή παιδαγωγικού υλικού για την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση. Πανελλήνιο Συμπόσιο, Αθήνα, σελ. 146-151.
- UNESCO. (1997). Declaration of Thessaloniki (UNESCO Publication No EPD-97/CONF.401/CLD.2). Paris: Author.
- UNESCO. (1999). UNESCO. Η διακήρυξη της Τιφλίδας, ΠΕΕΚΠΕ, Αθήνα.