



European
Commission

Horizon 2020
European Union funding
for Research & Innovation

CRISS



ΑΠΟΚΤΗΣΗ, ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ
ΚΑΙ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ
ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ

ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ

Περιφερειακή Διεύθυνση
Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Κρήτης

Ηράκλειο 2020

“This project has received funding from the European Union’s Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 732489.”

Acronym	CRISS
Project title	Acquisition, assessment and certification of digital competence
Project website	www.crissh2020.eu
Εκδότης:	Περιφερειακή Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Κρήτης
Επιμέλεια έκδοσης:	Γεώργιος Γώγουλος Γεώργιος Πανσεληνάς Ιωάννης Τζωρτζάκης

ISBN: 978-618-83694-9-8



Πίνακας περιεχομένων

Εισαγωγικό σημείωμα	5
1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ CRISS	7
1.1 ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ.....	8
1.2 ΚΟΙΝΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΕ.....	9
1.3 ΠΛΗΡΕΣ ΚΑΙ ΕΥΕΛΙΚΤΟ	10
2. ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΑΝΑΦΟΡΑΣ (FRAMEWORK)	12
3. ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ ΣΤΗΝ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	17
3.1 Τίτλος Σεναρίου: 'Ήταν ο Όλιβερ Τουίστ παιδί της Βιομηχανικής Επανάστασης;.....	17
3.2 Τίτλος Σεναρίου: Μεσ στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί.....	70
3.3 Τίτλος Σεναρίου: Αναζητώντας τα λόγια.....	82
3.4 Τίτλος Σεναρίου: Από τον Χρυσό Αιώνα του Περικλή στη φρίκη του Πελοποννησιακού Πολέμου.....	99
3.5 Τίτλος Σεναρίου: Βελτιώνοντας τις ικανότητες των εργαζομένων	131
3.6 Τίτλος Σεναρίου: Ξενάγηση στον τόπο μας (ΓΕΛ)	143
3.7 Τίτλος Σεναρίου: Ξενάγηση στον τόπο μας (ΕΠΑΛ)	164
3.8 Τίτλος Σεναρίου: Σας καλωσορίζουμε στον τόπο μας.....	183
3.9 Τίτλος Σεναρίου: Συμβουλές, πώς να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης (για ΕΠΑΛ)	201
3.10 Τίτλος Σεναρίου: Συμβουλές, πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης..	223
3.11 Τίτλος Σεναρίου: Το δικό μου διαδίκτυο.....	240
3.12 Το εκκρεμές του Γαλιλαίου	261
3.13 Τίτλος Σεναρίου: Υπογεννητικότητα και γήρανση του πληθυσμού	281
4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΚΑΙ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	295
4.1 Τίτλος Σεναρίου: Έκδοση ηλεκτρονικής σχολικής εφημερίδας	295
4.2 Τίτλος Σεναρίου: Φτάσε στο 20 Πρώτος	304

5. ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....	317
5.1 Τίτλος Σεναρίου: Μεσ στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί - (Πρωτοβάθμια).....	317
5.2 Τίτλος Σεναρίου: Ανακαλύπτω την πόλη ή το χωριό μου με τη βοήθεια ενός ψηφιακού χάρτη (Πρωτοβάθμια)	329
5.3 Τίτλος Σεναρίου: Το δικό μου Διαδίκτυο... (Πρωτοβάθμια)	353
5.4 Τίτλος Σεναρίου: Συμβουλές, πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης. (Πρωτοβάθμια).....	372

Συνοδευτικά ηλεκτρονικά αρχεία (διδασκτικές σημειώσεις, ρουμπρίκες κτλ):
<http://pdekritis.gr/criss-booklet/files.zip>

Εισαγωγικό σημείωμα

«Τα παιδιά μας είναι πιο έξυπνα από όσο νόμιζα» μας εκμυστηρεύτηκε μια εκπαιδευτικός που συμμετείχε στην πιλοτική εφαρμογή του CRISS στα σχολεία. Ήταν ομολογουμένως μια έκπληξη για εμάς ότι ένα από τα βασικά μαθήματα που πήραμε από το έργο δεν αφορούσε την τεχνολογία αλλά τις αντιλήψεις των ενηλίκων. Νομίζω ότι εμείς οι ενήλικες δεν θα έπρεπε να κρίνουμε τις ικανότητες των παιδιών μας με βάση τα δικά μας όρια και υποθέσεις για τα δικά τους. Οι millennials (όσοι γεννήθηκαν μεταξύ του 1980 και του 2000) πιστεύουν ότι, μετά την εξάπλωση του διαδικτύου, τα εκπαιδευτικά συστήματα δείχνουν πια ξεπερασμένα εφόσον βασίζονται στην απομνημόνευση της πληροφορίας. Τα σχολεία δεν μπορούν να μένουν πίσω σε μια εποχή, που τα μωρά μαθαίνουν να αλλάζουν με το δάκτυλό τους το τι βλέπουν στην οθόνη των κινητών και των τάμπλετ πριν ακόμα πάνε σχολείο και που η τεχνητή νοημοσύνη, η μικτή πραγματικότητα, η τρισδιάστατη εκτύπωση έχουν πάψει να είναι απλά ένα ερευνητικό αντικείμενο αλλά έχουν διεισδύσει στην καθημερινή μας ζωή. Ψηφιακές ικανότητες όπως «να μάθω να διαχειρίζομαι την ψηφιακή μου ταυτότητα», «να φροντίζω για την σωματική και ψυχική μου υγεία και ευεξία», «να συμπεριφέρομαι ως υπεύθυνος πολίτης» ζώντας στον ψηφιακό αυτό κόσμο, είναι μόνο μερικά από τα εφόδια που θα πρέπει να προσφέρουν τα σχολεία στα παιδιά μας.

Τα καλά νέα είναι ότι αυτοί που αποφασίζουν για την εκπαίδευση στον κόσμο το γνωρίζουν. Για αυτό η Ευρωπαϊκή επιτροπή ανέλαβε την πρωτοβουλία για την δημιουργία του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Ψηφιακής Ικανότητας (DigComp) με την βοήθεια του Joint Research Centre (JRC). Όπως οι δημιουργοί του Ευρωπαϊκού Πλαισίου Ψηφιακής Ικανότητας (DigComp) επισημαίνουν: η έννοια του «Πλαισίου» σημαίνει ότι αυτό δημιουργήθηκε με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορεί να αναπτυχθεί περαιτέρω και να προσαρμοστεί στις ανάγκες αυτών που θα το χρησιμοποιήσουν. Και αυτό κάναμε στο CRISS. Δημιουργήσαμε ένα λειτουργικό Πλαίσιο που αφορά την απόκτηση, αξιολόγηση και πιστοποίηση της Ψηφιακής Ικανότητας στην σχολική τάξη και το οποίο απαντά στις ανάγκες των μαθητών και των εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Επιπροσθέτως, εκπαιδευτικοί και

άλλοι επαγγελματίες της εκπαίδευσης από 9 χώρες δούλεψαν σκληρά για να σχεδιάσουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες, μεταφράζοντας τη θεωρία σε πράξη, οι οποίες ονομάστηκαν Εκπαιδευτικά Σενάρια Πιστοποίησης (Competence Assessment Scenarios-CAS). Κατά την διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής του CRISS, αυτά τα σενάρια δοκιμάστηκαν σε σχολικές τάξεις 535 σχολείων από όλη την Ευρώπη, από πάνω από 27000 μαθητές.

Το Πλαίσιο της Ψηφιακής Ικανότητας καθώς και τα Εκπαιδευτικά Σενάρια Πιστοποίησης (CAS) που δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο του ερευνητικού προγράμματος CRISS συμπεριλαμβάνονται σε αυτό το τεύχος¹ και μπορούν να χρησιμοποιηθούν ή ακόμα και να τροποποιηθούν δωρεάν και ελεύθερα με απαραίτητη προϋπόθεση την αναφορά στην αρχική πηγή. Πιστεύουμε ότι αυτό το τεύχος είναι ένα πολύτιμο εργαλείο στα χέρια οποιουδήποτε εργάζεται για την προώθηση της ψηφιακής ικανότητας τόσο στην τυπική, όσο και στη μη-τυπική και άτυπη εκπαίδευση.

Ελπίζουμε ότι η δουλειά μας θα εμπνεύσει όλους αυτούς που εργάζονται για μια καλύτερη σχολική τάξη του παρόντος και του μέλλοντος.

Εκ μέρους της κοινοπραξίας του CRISS,

Άννα Παλαιολόγκ
Συντονίστρια του CRISS
EXUS Software Ltd

¹ Η ηλεκτρονική μορφή του τεύχους σε πολυγλωσσική έκδοση είναι διαθέσιμη στον ιστότοπο του CRISS <https://www.crissh2020.eu/>

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ CRISS

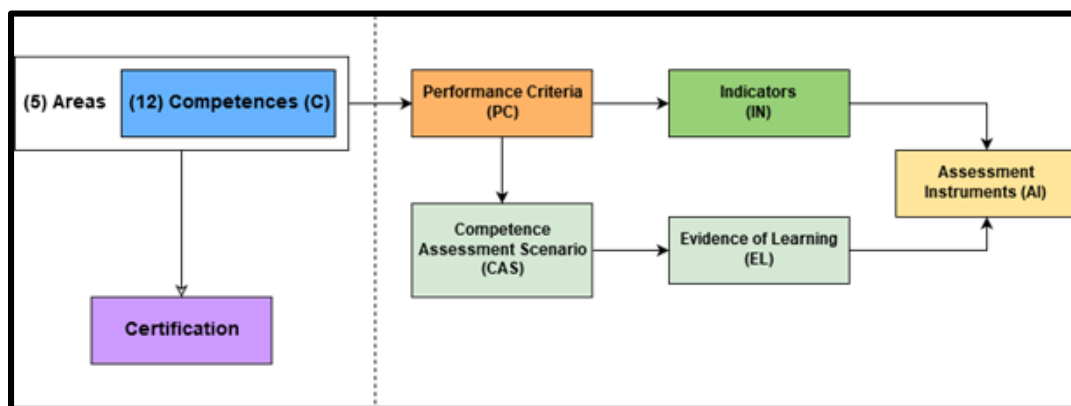
Τα τελευταία χρόνια, τα ευρωπαϊκά εκπαιδευτικά συστήματα έχουν υιοθετήσει το πρότυπο της εκπαίδευσης βασισμένη στις ικανότητες (Competency-Based Education (CBE)).

Οκτώ βασικές δεξιότητες έχουν καθοριστεί για όλες τις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης και τα κράτη μέλη καταβάλλουν προσπάθειες για την ανάπτυξη συστημάτων εκπαίδευσης βασισμένα στις ικανότητες.

Το πρόγραμμα CRISS παρέχει μια κοινή λύση για την απόκτηση, αξιολόγηση και πιστοποίηση της ψηφιακής ικανότητας στα σχολεία πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Για το σκοπό αυτό, το CRISS αναπτύσσει ένα κοινό πλαίσιο για την ψηφιακή ικανότητα και ένα αυστηρό και πλήρες μοντέλο αξιολόγησης ικανοτήτων, επίσης ευέλικτο και προσαρμόσιμο.

Το CRISS ενσωματώνει σενάρια μάθησης, εργαλεία αξιολόγησης και ανατροφοδότησης και ένα σύστημα πιστοποίησης σε μια ευέλικτη και πολύπλευρη ψηφιακή πλατφόρμα. Παρέχει ένα πλαίσιο για την ψηφιακή ικανότητα των μαθητών καθώς και ένα εργαλείο σχεδιασμένο για την ανάπτυξη, αξιολόγηση και πιστοποίηση της ψηφιακής ικανότητας.

Το CRISS είναι ένας «διαχειριστής χαρτοφυλακίου» που βοηθά στη συλλογή και την προβολή όλων των τύπων αποδεικτικών στοιχείων που σχετίζονται με την ψηφιακή ικανότητα, καθώς και στην αξιολόγηση και πιστοποίηση μέσω διαφόρων εκπαιδευτικών σεναρίων.



CRISS: Επιχειρησιακή Ιδέα και Επισκόπηση Μοντέλου Αξιολόγησης Ικανοτήτων

- Πλαίσιο πιστοποίησης για την ψηφιακή ικανότητα
- Εύχρηστη πλατφόρμα
- Εξατομικευμένη και καθοδηγούμενη διαδικασία
- Εφαρμογή στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση
- Ηλεκτρονική κατάρτιση και υλικό υποστήριξης
- Πιστοποίηση ψηφιακών ικανοτήτων για μαθητές
- Πιστοποίηση της συμμετοχής των εκπαιδευτικών



Εργαλεία και οι υπηρεσίες που βασίζονται στο cloud και είναι διαθέσιμα στην πλατφόρμα CRISS

1.1 ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ

Το CRISS υιοθετεί τον ορισμό από τον A. Ferrari, "Η Ψηφιακή Ικανότητα στην Πράξη: Ανάλυση των Πλαισίων" για την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2012.

«Ψηφιακή Ικανότητα είναι ένα **σύνολο γνώσεων, δεξιοτήτων, στάσεων** (που περιλαμβάνουν ικανότητες, στρατηγικές και αξίες) που απαιτούνται όταν χρησιμοποιούνται ΤΠΕ και ψηφιακά μέσα για

την εκτέλεση εργασιών, την επίλυση προβλημάτων, την επικοινωνία, τη διαχείριση πληροφοριών, τη συνεργασία, τη δημιουργία και την κοινή χρήση περιεχομένου, την οικοδόμηση της γνώσης

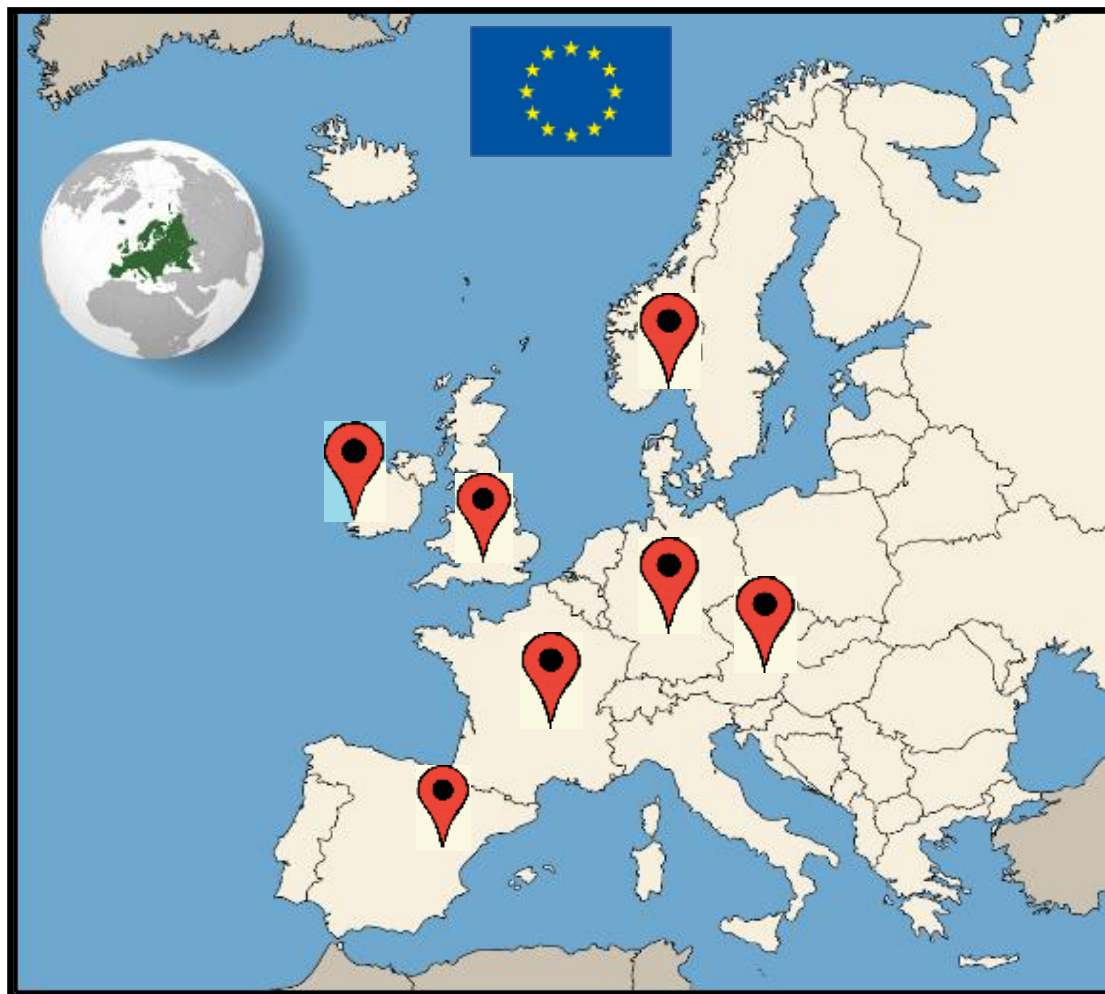
αποτελεσματικά, κατάλληλα, κριτικά, δημιουργικά, αυτόνομα, ευέλικτα και δεοντολογικά

για την εργασία, την αναψυχή, τη συμμετοχή, την μάθηση, την κοινωνικοποίηση, την κατανάλωση και την ενδυνάμωση»

Για να διευκολυνθεί η υιοθέτηση των υποδείξεων της ΕΕ από τα διαφορετικά εκπαιδευτικά συστήματα, το CRISS παρέχει ένα πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων που ενσωματώνει τις θεωρητικές απαιτήσεις στην εκπαιδευτική πραγματικότητα.

1.2 ΚΟΙΝΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΕ

Με βάση το DigComp και ένα σύνολο Ευρωπαϊκών εκπαιδευτικών συστημάτων, το CRISS καλύπτει ολόκληρο το πλαίσιο που θέτει το DigComp.



1.3 ΠΛΗΡΕΣ ΚΑΙ ΕΥΕΛΙΚΤΟ

Το CRISS παρέχει ένα ολοκληρωμένο και δομημένο πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων, το οποίο μπορεί να προσαρμοστεί σε κάθε εκπαιδευτικό σύστημα ανάλογα με τη χώρα, το σχολείο, τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές.

Περιοχές, υπο-ικανότητες, κριτήρια απόδοσης και δείκτες είναι τα δομικά στοιχεία των ψηφιακών ικανοτήτων και ορίζουν την ψηφιακή ικανότητα, παρέχοντας τα στοιχεία για την αξιολόγηση της ανάπτυξής της.





Η ΠΕΡΙΟΧΗ είναι το όνομα που χρησιμοποιείται στο CRISS για να ορίσει "μια γενική διάσταση στην οποία μια ψηφιακή ικανότητα μπορεί να διαχωριστεί". Κάθε περιοχή περιλαμβάνει μια σειρά υπο-ικανοτήτων.

Οι ΥΠΟ-ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ αναφέρονται στις ικανότητες που ενσωματώνονται σε μια περιοχή. Οι υπο-ικανότητες σε κάθε περιοχή ποικίλλουν σε αριθμό και συνδέονται με μια σειρά κριτηρίων που καθορίζουν τι πρέπει να είναι σε θέση να αποδείξει ο μαθητής.

Τα ΚΡΙΤΗΡΙΑ συνδέονται με κάθε υπο-ικανότητα με σκοπό τη διευκόλυνση του προσδιορισμού των σχετικών αποδεικτικών στοιχείων. Τα κριτήρια μεταφράζουν τις υπο-ικανότητες σε πιο συγκεκριμένα στοιχεία του τι πρέπει να είναι σε θέση να αποδείξει ο μαθητής.

Οι ΔΕΙΚΤΕΣ είναι χαρακτηριστικά γνωρίσματα των κριτηρίων.

2. ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΑΝΑΦΟΡΑΣ (FRAMEWORK)

ΠΕΡΙΟΧΗ 1	1. Ψηφιακή πολιτειότητα Διαχειρίζεται την ψηφιακή του ταυτότητα, προστατεύει τα δεδομένα του, φροντίζει για την υγεία και την ευημερία του και συμμετέχει ως πολίτης	
Υπο-Ικανότητες	Κριτήρια	
<p>1.1. Δημιουργία και διαχείριση της ψηφιακής του ταυτότητας με ιδιωτικό απόρρητο και φροντίδα υγείας και ευεξίας Να δημιουργεί, να διαχειρίζεται και να προστατεύει την ψηφιακή του ταυτότητα. Να φροντίζει τη σωματική και ψυχική του υγεία και ευεξία.</p>	1.1.1	Να είναι σε θέση να διαχειρίζεται την ψηφιακή του ταυτότητα, όσον αφορά στην παρουσία και στην ορατότητά του στο διαδίκτυο, για διαφορετικούς σκοπούς (π.χ. ανιχνευσιμότητα, προφίλ κοινωνικών δικτύων και νομικές συνθήκες, ηλεκτρονικό χαρτοφυλάκιο, βιογραφικό σημείωμα κ.λπ.)
	1.1.2	Να είναι σε θέση να προστατεύει τη δική του ψηφιακή ταυτότητα (π.χ. να επαληθεύει την πολιτική απορρήτου, να χρησιμοποιεί ασφαλείς ιστότοπους, κωδικούς πρόσβασης και συνδέσεις Wi-Fi, να ενημερώνει το λογισμικό κ.λπ.)
	1.1.3	Να υιοθετεί υγιεινές συνήθειες σε σχέση με την εργονομία και πρόληψη άλλων φυσικών κινδύνων (π.χ. στάση, ώρες, ακτινοβολία, ντεσιμπέλ κ.λπ.)
	1.1.4	Να γνωρίζει τους ψυχολογικούς κινδύνους που απορρέουν από την ακατάλληλη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών και του Διαδικτύου (π.χ. διαδικτυακή παρενόχληση, sexting, εθισμός, βίαιο περιεχόμενο κ.λπ.)
<p>1.2. Προστασία δεδομένων και ψηφιακών συστημάτων, ηθική στάση και υπευθυνότητα στη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας Να προστατεύει τα προσωπικά του δεδομένα και τα ψηφιακά του συστήματα. Να γνωρίζει την ποικιλία των τρόπων δημοσίευσης ψηφιακού περιεχομένου και το πως να είναι ηθικός και υπεύθυνος κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών</p>	1.2.1	Να γνωρίζει πώς να προστατεύσει τα προσωπικά του δεδομένα που ενδέχεται να διακυβευούνται σε ψηφιακά περιβάλλοντα (π.χ. δικαιώματα πρόσβασης, δικαίωμα ακύρωσης κλπ.)
	1.2.2	Να προστατεύει συσκευές και ψηφιακά συστήματα από εξωτερικές απειλές (π.χ. χρησιμοποιώντας antivirus, κωδικούς πρόσβασης κ.λπ.)
	1.2.3	Να γνωρίζει τα πνευματικά δικαιώματα και τις διάφορες μορφές διάχυσης ψηφιακού περιεχομένου (π.χ. πνευματικά δικαιώματα, copyleft, creative commons, άδειες κ.λπ.), χρησιμοποιώντας τα δεοντολογικά και υπεύθυνα (π.χ. βιβλιογραφικές αναφορές κ.λπ.)

1.3. Ενεργή συμμετοχή στην πολιτότητα μέσω της χρήσης ψηφιακών τεχνολογιών Να συμμετέχει ενεργά στη βελτίωση της κοινωνικής ευημερίας και της περιβαλλοντικής βιωσιμότητας και να ενισχύει την προσωπική του ενδυνάμωση χρησιμοποιώντας τις ψηφιακές τεχνολογίες	1.3.1	Να γνωρίζει πώς να χρησιμοποιεί και να καταναλώνει ψηφιακές τεχνολογίες με βιώσιμο τρόπο για το περιβάλλον (π.χ. τρόποι εξοικονόμησης ενέργειας, γνώση του αντίκτυπου της τεχνολογίας στο περιβάλλον, την ανακύκλωση κ.λπ.)
	1.3.2	Να ενισχύει την αυτονομία των πολιτών με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών (π.χ. με αυτονομία σε θέματα που σχετίζονται με διοικητικές διαδικασίες, ιατρικά ραντεβού, διμερείς συνεργασίες κ.λπ.)
	1.3.3	Να συμμετέχει ενεργά μέσω ψηφιακών τεχνολογιών σε πρωτοβουλίες κοινωνικής βελτίωσης και βιωσιμότητας του περιβάλλοντος (π.χ. να συμβάλει σε εικονικές κοινότητες, να υποστηρίζει κοινωνικές πλατφόρμες και οργανισμούς κ.λπ.)

ΠΕΡΙΟΧΗ 2	2. Επικοινωνία και Συνεργασία με χρήση Ψηφιακών Μέσων Αλληλεπιδρά σε ψηφιακά περιβάλλοντα, μοιράζεται περιεχόμενο και εργάζεται συλλογικά σε σχέδια εργασίας/έρευνας (projects) μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών.	
Υπο-Ικανότητες	Κριτήρια	
2.1. Επικοινωνία μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών Να αλληλεπιδρά σωστά μέσω των κατάλληλων ψηφιακών τεχνολογιών και να μοιράζεται δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακό περιεχόμενο σε διάφορες μορφές, με διάφορους τρόπους και σε διαφορετικά πλαίσια.	2.1.1	Να γνωρίζει τον κώδικα δεοντολογικής συμπεριφοράς στο διαδίκτυο (Netiquette). Να προσαρμόζει την επικοινωνία του ανάλογα με το ακροατήριο και να αναγνωρίζει τη διαφορετικότητα της επικοινωνίας στα ψηφιακά περιβάλλοντα λόγω πολιτισμικών και γενεαλογικών διαφορών
	2.1.2	Να επικοινωνεί και να δημοσιεύει μέσω διαφορετικών και επαρκών ψηφιακών εργαλείων και πλατφορμών, για παράδειγμα μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (email), ιστολογίων (blogs), ιστοσελίδων (web pages), wikis κ.λ.π.
	2.1.3	Να διαχειρίζεται διαφορετικά συστήματα επικοινωνίας προκειμένου να αλληλεπιδρά και να μοιράζεται αρχεία με άλλους, για παράδειγμα να αποθηκεύει και να μοιράζεται αρχεία αξιοποιώντας υπηρεσίες νέφους (cloud), να στέλνει συνημμένα αρχεία με ηλεκτρονικά μηνύματα (email attachments), να ανεβάζει φωτογραφίες στον Παγκόσμιο Ιστό, να επικοινωνεί μέσω ηλεκτρονικών πινάκων μηνυμάτων (forums) κ.λ.π.

2.2. Συνεργασία μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών Να εργάζεται συλλογικά μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών σε σχέδια εργασίας/έρευνας (projects) δημιουργώντας πόρους (resources) και γνώση	2.2.1	Να σχεδιάζει, να οργανώνει και να διαχειρίζεται τη συλλογική/συνεργατική εργασία διαμόρφωσης και εφαρμογής του εσωτερικού κανονισμού και των διαδικασιών κατανομής εργασιών της ομάδας, αξιοποιώντας κατάλληλα και επαρκή συνεργατικά ψηφιακά εργαλεία, για παράδειγμα συστήματα διαχείρισης χρόνου και προγραμματισμού (scheduling) και διαδικτυακά ημερολόγια.
	2.2.2	Να συμμετέχει ενεργά στις δραστηριότητες της ομάδας μέσω συνεργατικών εικονικών περιβαλλόντων (για παράδειγμα μέσω διαφορετικών εφαρμογών instant messaging, on-line chat, τηλεδιασκέψεων, ηλεκτρονικών δικτύων συνεργασίας κ.λ.π).
	2.2.3	Να ενσωματώνει στις δράσεις του αρχές και ήθος, συνεισφέροντας στη συνοχή της ομάδας, χρησιμοποιώντας ισορροπημένη και αποτελεσματική επικοινωνία, σεβόμενος τις απόψεις των άλλων και να επιδεικνύει ικανότητα να διαχειρίζεται τα προβλήματα και τις συγκρούσεις που προκύπτουν μέσα στην ομάδα, όταν εργάζεται σε ψηφιακά περιβάλλοντα.

ΠΕΡΙΟΧΗ 3		3. Αναζήτηση και διαχείριση ψηφιακών πληροφοριών Αναζητά, επιλέγει και διαχειρίζεται δεδομένα, πληροφορίες και ψηφιακό περιεχόμενο	
Υπο-Ικανότητες		Κριτήρια	
3.1. Σχεδιασμός, αναζήτηση και επιλογή με συγκεκριμένα κριτήρια δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου Να σχεδιάζει, να αναζητά και να επιλέγει με συγκεκριμένα κριτήρια δεδομένα, προκειμένου να βρει τη σωστή πληροφορία και το κατάλληλο ψηφιακό περιεχόμενο	3.1.1	Να σχεδιάζει μια αναζήτηση πληροφοριών βασισμένη σε συγκεκριμένες ανάγκες και συνθήκες (π.χ. χρόνος, στόχοι, περιορισμοί και τα λοιπά)	
	3.1.2	Να υλοποιεί μια συνεπή στρατηγική αναζήτησης χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες λέξεις κλειδιά, διαφορετικά εργαλεία αναζήτησης πληροφοριών (π.χ. μηχανές αναζήτησης, καταλόγους (directories) κτλ.) αλλά και φίλτρα αναζήτησης (π.χ. λογικούς τελεστές (Boolean operators), ρυθμίσεις αναζήτησης κτλ.)	
	3.1.3	Να χρησιμοποιεί κατάλληλα κριτήρια προκειμένου να επιλέξει τις κατάλληλες ανάμεσα από τις πληροφορίες οι οποίες βρέθηκαν (π.χ. κατανόηση, ποιότητα, επάρκεια κτλ.) και να αντιπαραβάλλει διαφορετικές πηγές πληροφοριών επιβεβαιώνοντας ή όχι την αξιοπιστία τόσο των πληροφοριών όσο και των πηγών τους.	

3.2. Διαχείριση δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου Να οργανώνει, αποθηκεύει και ανακτά δεδομένα, πληροφορίες και περιεχόμενο σε ψηφιακά περιβάλλοντα	3.2.1	Να υιοθετεί ένα σύστημα διαχείρισης, αποθήκευσης και ανάκτησης πληροφοριών (π.χ. ηλεκτρονικοί φάκελοι, σύνδεσμοι μεταξύ συσκευών, χρήση των υπηρεσιών νέφους, ασφαλή αντίγραφα κτλ.)
	3.2.2	Να οργανώνει με αυτόνομο τρόπο το προσωπικό του μαθησιακό περιβάλλον ακολουθώντας κάποιες κατευθυντήριες οδηγίες.

ΠΕΡΙΟΧΗ 4		4. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου Παράγει, επεξεργάζεται και δημιουργεί ψηφιακό περιεχόμενο και αναπτύσσει δημιουργικότητα.
Υπο-Ικανότητες	Κριτήρια	
4.1. Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου Να παράγει και να επεξεργάζεται ψηφιακό περιεχόμενο σε διαφορετικές μορφές χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες ψηφιακές τεχνολογίες	4.1.1	Να δημιουργεί και να τροποποιεί ψηφιακό περιεχόμενο που αποτελείται από κείμενο και πίνακες, λαμβάνοντας υπόψη τον σχεδιασμό, τη δομή, τη διατύπωση κ.λπ.
	4.1.2	Να επεξεργάζεται δεδομένα με αριθμούς, τύπους, υπολογισμούς και γραφήματα
	4.1.3	Να παράγει, να επεξεργάζεται και να βελτιώνει ψηφιακό περιεχόμενο που αποτελείται από εικόνες, ήχο και βίντεο, λαμβάνοντας υπόψη όλη την διαδικασία επεξεργασίας (π.χ. σχέδιο, σχεδιασμός κ.λπ.)
	4.1.4	Να επεξεργάζεται παρουσιάσεις λαμβάνοντας υπόψη το πλαίσιο και τις συνθήκες (π.χ. ακροατήριο, χρόνο, ακαδημαϊκές απαιτήσεις κ.λπ.)
	4.1.5	Να αναπτύσσει ψηφιακό περιεχόμενο που εμπεριέχει διαφορετικές μορφές, σύμφωνα με τον στόχο του σχεδίου εργασίας
4.2. Ανάπτυξη της δημιουργικότητας με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών Να δημιουργεί νέο περιεχόμενο και γνώσεις και να εκφράζει τον εαυτό του μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών	4.2.1	Να παράγει νέα γνώση, να είναι δημιουργικός και να εκφράζεται μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών
	4.2.2	Να δημιουργεί αναπαραστάσεις της γνώσης χρησιμοποιώντας ψηφιακές μορφές (π.χ. χάρτες, διαγράμματα κλπ.)

ΠΕΡΙΟΧΗ 5	5. Ψηφιακή επίλυση προβλημάτων Προσδιορίζει ανάγκες, επιλύει τεχνικά προβλήματα, ρυθμίζει τα περιβάλλοντα και τις συσκευές και προγραμματίζει.	
Υπο-Ικανότητες	Κριτήρια	
5.1.Εφαρμογή ψηφιακών λύσεων σε συγκεκριμένες ανάγκες Να κατανοεί πού πρέπει να βελτιωθεί ή να ενημερωθεί η ψηφιακή ικανότητα του. Να προσδιορίζει τις ανάγκες του και να επιλέγει την κατάλληλη ψηφιακή λύση και να την εφαρμόζει.	5.1.1	Να αντιλαμβάνεται ότι υπάρχουν εργαλεία τα οποία δε γνωρίζει και να είναι σε θέση να αναγνωρίσει και να χρησιμοποιήσει τις κατάλληλες ψηφιακές λύσεις για συγκεκριμένες εργασίες (π.χ. εργαλεία, συσκευές, εφαρμογές, λογισμικό κ.λπ.)
	5.1.2	Να αξιολογεί με κριτικό πνεύμα την αποτελεσματικότητα του εργαλείου σε σχέση με τους σκοπούς και να εξετάζει εναλλακτικές λύσεις.
5.2. Επίλυση τεχνικών προβλημάτων Να εντοπίζει και να επιλύει τεχνικά προβλήματα	5.2.1	Να μπορεί να ανιχνεύει τεχνικά προβλήματα που μπορεί να προκύψουν κατά τη λειτουργία συσκευών και τη χρήση ψηφιακών περιβαλλόντων (π.χ. υλικό, λειτουργικό σύστημα, λογισμικό, εφαρμογές κ.λπ.)
	5.2.2	Να είναι σε θέση να βρει τις κατάλληλες λύσεις για την επίλυση τεχνικών προβλημάτων (στο λογισμικό ή το υλικό) ή εναλλακτικών λύσεων όταν τα προβλήματα δε μπορούν να επιλυθούν.
5.3. Προγραμματισμός και διαμόρφωση ψηφιακών εργαλείων, εφαρμογών και συσκευών Να σχεδιάζει και να αναπτύσσει μια σειρά από κατανοητές οδηγίες για ψηφιακά συστήματα, να λύνει ένα συγκεκριμένο πρόβλημα ή να εκτελεί μια συγκεκριμένη εργασία.	5.3.1	Να προσαρμόζει ψηφιακά περιβάλλοντα ανάλογα με τις προσωπικές του ανάγκες (π.χ. προσβασιμότητα, ρυθμίσεις, πρόσθετα εξαρτήματα, κ.λ.π.)
	5.3.2	Να μάθει και να χρησιμοποιεί την υπολογιστική σκέψη για να σχεδιάσει και να υλοποιήσει σχέδια εργασίας/ έρευνας (projects) προγραμματισμού υπολογιστικών συσκευών.

3. ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ ΣΤΗΝ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

3.1 Τίτλος Σεναρίου: 'Ήταν ο Όλιβερ Τουίστ παιδί της Βιομηχανικής Επανάστασης;

Πρωτότυπος Τίτλος: Was Oliver Twist a son of the Industrial Revolution?

Συγγραφείς: Elena Osés, Ιωάννα Λαζάρου, Λιάνα Καλοκύρη

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 15

Σχετικά Μαθήματα: Λογοτεχνία, Πληροφορική

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 9 ώρες (12 διδακτικές ώρες)

Δραστηριότητες: 6

Διδακτική μέθοδος: μέθοδος project

Σημειώσεις για εκπαιδευτικό: [Oliver-teaching-notes-0](#)



Δραστηριότητα 0: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

"Ήταν ο Όλιβερ Τουίστ παιδί της Βιομηχανικής Επανάστασης;" Ο τίτλος αυτός αφορά σε ένα διαθεματικό σενάριο διδασκαλίας με τη μέθοδο project, με δραστηριότητες που υποστηρίζουν την ανάπτυξη της ψηφιακής ικανότητας των

μαθητών/-τριών Γ΄ Γυμνασίου και ανταποκρίνονται σε κριτήρια και δείκτες αξιολόγησης του CRISS.

Ειδικότερα, το project αυτό έχει ως **βασικό στόχο** τη δημιουργία μιας ψηφιακής χρονογραμμής που θα απαντά στο αρχικό ερώτημα του τίτλου. Σε αυτήν, οι μαθητές θα πρέπει να συμπεριλάβουν πληροφορίες για τις βασικές αλλαγές και τα κοινωνικά χαρακτηριστικά αυτής της ιστορικής περιόδου. Όλα τα μαθησιακά τεκμήρια του project θα μεταφορτωθούν στη βιβλιοθήκη της πλατφόρμας CRISS από τους μαθητές και έπειτα θα χρησιμοποιηθούν από κάθε μαθητή για να δημιουργήσει μια πολυμεσική παρουσίαση (προτεινόμενο εργαλείο Portability, αναρτημένο στη Βιβλιοθήκη της πλατφόρμας CRISS).

Το project **έχει σχεδιαστεί για μαθητές ηλικίας 15 ετών** (Γ΄ Γυμνασίου).

Το διδακτικό σενάριο "Ήταν ο Όλιβερ Τούιστ παιδί της Βιομηχανικής Επανάστασης;" αποτελείται από 5 δραστηριότητες και έχει διάρκεια 14 διδακτικών ωρών. Η μαθησιακή μεθοδολογία (ή διδακτική προσέγγιση) που θα χρησιμοποιηθεί για το project αυτό είναι η μάθηση μέσω ερευνητικής εργασίας, καθώς έχει αποδειχθεί ως ένας αποτελεσματικός τρόπος μάθησης και ανάπτυξης περαιτέρω ικανοτήτων. Το project εμπλέκει ενεργά τους μαθητές και τους παρέχει κίνητρο για μάθηση. Οι μαθητές συγκρατούν στη μνήμη τους αυτά που μαθαίνουν, γιατί με αυτό τον τρόπο η μάθηση έχει νόημα και είναι ενδιαφέρουσα. Μαθαίνουν να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες και ευθύνες, δουλεύουν συνεργατικά, επικοινωνούν τις ιδέες τους, αποκτούν αυτοπεποίθηση και διαχειρίζονται καλύτερα τον εαυτό τους. Για την εκπόνηση του project οι μαθητές θα εργαστούν ομαδοσυνεργατικά. Με αυτό τον τρόπο, δουλεύουν από κοινού για την εξεύρεση μιας λύσης, για την κατανόηση ή/και για τη δημιουργία ενός προϊόντος μάθησης. Στη συνεργατική μάθηση οι μαθητές εξαρτώνται ο ένας από τον άλλο σε όλα τα επίπεδα, προκειμένου να επιτύχουν. Η επιτυχία εξαρτάται από τον καθένα από αυτούς που εργάζεται πάνω στον κοινό σκοπό. Ωστόσο, δεν παραλείπεται και η ατομική εργασία, ώστε να δοθεί χρόνος για ατομική σκέψη και δημιουργία.

Οι ικανότητες του προγράμματος σπουδών που αναπτύσσονται με το σενάριο αυτό είναι η επικοινωνιακή ικανότητα, η κριτική σκέψη, η ψηφιακή ικανότητα και η μεταγνωστική ικανότητα ("μαθαίνω πώς να μαθαίνω"). Η εργασία που εκπονείται

σε κάθε γνωστικό πεδίο είναι σημαντική για τη διαθεματική προσέγγιση του θέματος.

Η **ψηφιακή ικανότητα** αναπτύσσεται μέσα από το σχεδιασμό ψηφιακής (πολυμεσικής) χρονογραμμής, στην οποία οι μαθητές θα ενσωματώσουν βίντεο, εικόνες και κείμενα που θα έχουν δημιουργήσει αξιοποιώντας πληροφορίες που θα έχουν βρει στο διαδίκτυο, σε λογοτεχνικά βιβλία, διηγήματα, βιβλία αναφοράς σεβόμενοι τα δικαιώματα του συγγραφέα. Οι μαθητές θα παίξουν ομαδικά παιχνίδια για να ελέγξουν την γνώση που απέκτησαν πάνω στο μάθημα και θα μοιραστούν τις ιδέες και τα αποτελέσματα χρησιμοποιώντας ψηφιακούς τοίχους που έχει δημιουργήσει ο εκπαιδευτικός. Οι μαθητές θα δημιουργήσουν μια πολυμεσική παρουσίαση, στην πλατφόρμα CRISS, όπου θα συγκεντρώσουν όλη τη δουλειά που έγινε στο πλαίσιο του Διδακτικού Σεναρίου.

Σύνδεση του σεναρίου με το Αναλυτικό Πρόγραμμα (ΑΠ) και τα Προγράμματα Σπουδών (ΠΔ) του (ελληνικού) Γυμνασίου

Το παρόν διδακτικό σενάριο ανταποκρίνεται στο ισχύον για το Γυμνάσιο “Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών” (Δ.Ε.Π.Π.Σ, ΦΕΚ 303 Β’ /13-3-2003), το οποίο δίνει έμφαση στη διαθεματική προσέγγιση των γνωστικών αντικειμένων, τον σχεδιασμό ευρύτερων διδακτικών ενοτήτων, τη διδασκαλία με τη μέθοδο σχεδίων εργασίας (project) και προωθεί τη χρήση ψηφιακών εργαλείων στη διδακτική πράξη.

Επιπλέον, η οργάνωση και μεθόδευση της διδασκαλίας με βάση την ομαδοσυνεργατική μέθοδο και τη μέθοδο σχεδίων εργασίας (project) που προωθούν τη μάθηση μέσω ερευνητικής εργασίας (project-based learning) καθώς και η ένταξη μαθησιακών δραστηριοτήτων οι οποίες εμπλέκουν τις ΤΠΕ αλλά και η ανάπτυξη της φιλαναγνωσίας ανταποκρίνονται στις διδακτικές αρχές και πρακτικές που κατατέθηκαν στο πλαίσιο του Πιλοτικού Προγράμματος Σπουδών για τη διδασκαλία της Νέας Ελληνικής Γλώσσας και Λογοτεχνίας στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση (Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας και της Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο, 2011, ενδεικτικά σελ. 32-33. Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση. Οδηγός για τον Εκπαιδευτικό, 2011, ενδεικτικά: “Λογοτεχνία και Νέες Τεχνολογίες”,

σελ. 78, “Διδακτικά Σενάρια”, σελ. 99). Σημειώνεται ότι αυτό το πιλοτικό Πρόγραμμα Σπουδών “προτείνεται ως συμπληρωματικό προς το ισχύον ΠΣ”, κατά τα σχολ. έτη 2016-17 και 2017-18 από το ΙΕΠ, στο πλαίσιο εξορθολογισμού της ύλης με ανανέωση της διδασκαλίας (βλ. ενδεικτικά: ΥΠΠΕΘ, Αρ. Πρ.164314/Δ2/ 3-10-17. Οδηγίες για τη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων για το σχολικό έτος 2017-2018, σελ. 39).

Ειδικότερα, στη βάση της διαθεματικότητας, τα μαθήματα που εμπλέκονται στο σενάριο αυτό, σύμφωνα με το ελληνικό αναλυτικό πρόγραμμα είναι η Λογοτεχνία, η Ιστορία και η Πληροφορική. Επιπλέον, μέσα από δραστηριότητες που προάγουν την καλλιέργεια (κατανόηση και παραγωγή) προφορικού και γραπτού λόγου καλλιεργούνται διαθεματικά και οι στόχοι του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας. Το κύριο μάθημα, που λειτουργεί ως “πυρήνας” στο σενάριο αυτό είναι η Λογοτεχνία, στη βάση της μεθοδολογίας του διαθεματικού σχεδίου μαθήματος (project) και της δυνατότητας να αφιερωθούν ώρες στη διδασκαλία ολόκληρου λογοτεχνικού έργου, ενώ παράλληλα αξιοποιείται η διαθεματικότητα στη σύνδεση με το μάθημα της Ιστορίας και της Πληροφορικής.

Αναλυτικότερα:

Λογοτεχνία: Η διδασκαλία ολόκληρου λογοτεχνικού έργου στο Γυμνάσιο ανταποκρίνεται στο πνεύμα της διαθεματικότητας, της διερευνητικής-ανακαλυπτικής μάθησης και των διαθεματικών σχεδίων εργασίας του ισχύοντος Δ.Ε.Π.Π.Σ. και του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών Νεοελληνικής Λογοτεχνίας για το Γυμνάσιο (2003) αλλά και υποστηρίζεται με έμφαση από το Πιλοτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας και της Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο (2011), όπου μάλιστα ορίζεται ως βασικός σκοπός της διδασκαλίας της λογοτεχνίας η “κριτική αγωγή στον σύγχρονο πολιτισμό” (ό.π. σελ. 22). Με τον βασικό αυτό σκοπό συνδέεται και η “ανάπτυξη της φιλαναγνωσίας” και η κατανόηση της “ιστορικότητας” των αξιών και ιδεών (δηλ. η σχέση με την εποχή τους) άρα και η κριτική στάση προς αυτές (σελ. 25-26). Με βάση τις αρχές και πρακτικές του πιλοτικού προγράμματος (“ως συμπληρωματικού προς το ισχύον”), στις Οδηγίες για τη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων για το σχολικό έτος 2017-2018, (ΥΠΠΕΘ, Αρ. Πρ.164314/Δ2/ 3-10-17), για τη Γ΄ τάξη Γυμνασίου

προτείνεται ρητά η διδασκαλία λογοτεχνικού βιβλίου (βλ. σελ. 42 και σελ. 45-47), με διάθεση ωρών ανάλογων της έκτασης του έργου (σελ. 45), καθώς και η **οργάνωση της διδασκαλίας σε 3 διακριτές φάσεις (Πριν από την ανάγνωση, Ανάγνωση, Μετά την Ανάγνωση** [βλ. Πρόγραμμα).

Στη διασκευασμένη για το ελληνικό Γυμνάσιο εκδοχή του σεναρίου CRISS, στη διδασκαλία του μυθιστορήματος **Όλιβερ Τουίστ** ακολουθείται η προτεινόμενη από το πιλοτικό ΠΣ (2011) και τις Οδηγίες Διδασκαλίας (σχ. ετών 2016-17 και 2017-18) πορεία των τριών φάσεων μελέτης, στο πλαίσιο του ευρύτερου θέματος “Ήταν ο Όλιβερ Τουίστ παιδί της Βιομηχανικής Επανάστασης;” με κατάλληλες προσαρμογές (κυρίως: ενσωμάτωση διδασκαλίας ψηφιακών εργαλείων στο πλαίσιο του μαθήματος της Πληροφορικής και ενσωμάτωση ψηφιακών υποδραστηριοτήτων στις διακριτές φάσεις ανάγνωσης, όπου χρειάζεται για να υποστηριχτεί η καλλιέργεια ψηφιακής ικανότητας των μαθητών).

Ειδικότερα:

Α΄ ΦΑΣΗ: Πριν από την ανάγνωση. Στο πλαίσιο της “εισαγωγής” στο ευρύτερο διαθεματικό project, “Ήταν ο Όλιβερ Τουίστ παιδί της Βιομηχανικής Επανάστασης;”, και πριν προχωρήσουν στην ερμηνευτική προσέγγιση του μυθιστορήματος στην τάξη, ο Φιλολόγος κεντρίζει το ενδιαφέρον για το θέμα και ανιχνεύει τις πρότερες γνώσεις των μαθητών για τον Όλιβερ και την εποχή του, διασυνδέοντας διαθεματικά τη Λογοτεχνία με την Ιστορία. Επίσης, στο πλαίσιο της εισαγωγικής-προαναγνωστικής φάσης εντάσσονται διαδικασίες οργάνωσης της τάξης σε ομάδες και εξοικείωσης των μαθητών με ψηφιακά εργαλεία και περιβάλλοντα (διαθεματική σύνδεση με Πληροφορική). Συνοπτικά, **στην προαναγνωστική φάση εντάσσονται οι Δραστηριότητες του σεναρίου: 1, 2, 3.1 και 3.2.**, όπως παρακάτω θα δούμε. Οι αντίστοιχες διδακτικές ώρες αφορούν στα μαθήματα Λογοτεχνία (4 διδακτικές ώρες των 45’) και στην Πληροφορική (1 διδακτική ώρα των 45’).

Β΄ ΦΑΣΗ: Ανάγνωση. Όλοι οι μαθητές/τριες έχουν διαβάσει το λογοτεχνικό έργο στο σπίτι με την εμπύχωση και καθοδήγηση του/της Φιλολόγου ως προς τον αποτελεσματικότερο τρόπο με τον οποίο μπορεί να γίνει αυτό. Έπειτα, στο σχολείο καλούνται να εμβαθύνουν σε μια σειρά θεμάτων που αφορούν στο έργο και την εποχή στην οποία γράφτηκε, μέσα από ενεργητικές-συμμετοχικές ή και βιωματικές

εκπαιδευτικές τεχνικές (όπως η δραματοποίηση) και υποδραστηριότητες που αναπτύσσουν παράλληλα την ψηφιακή ικανότητά τους (σύμφωνα με δείκτες και κριτήρια αξιολόγησης του CRISS). Η φάση αυτή ολοκληρώνεται με την ανασύνθεση του μυθιστορήματος “Όλιβερ Τουίστ” με ερωτήσεις για ομάδες που εργάζονται με την τεχνική “jigsaw” και με κουίζ (Kahoot). Συνοπτικά, στην **κύρια αναγνωστική φάση εντάσσονται οι υποδραστηριότητες: 3.3** [ειδικότερα, με εμπλουτισμό /προσαρμογή στο ελληνικό Α.Π.-Π.Σ.: **3.3.α, 3.3β, 3.3.γ**] και **3.4.** , όπως παρακάτω θα δούμε. Οι διδακτικές ώρες αφορούν στο μάθημα της Λογοτεχνίας, στο πλαίσιο των ωρών που μπορούν να διατεθούν για τη διδασκαλία ολόκληρου λογοτεχνικού έργου με μεθοδολογία project.

Γ’ ΦΑΣΗ: Μετά την ανάγνωση. Στην τελευταία φάση δίδεται έμφαση στη διαθεματική προσέγγιση του μυθιστορήματος Όλιβερ Τουίστ, στη σύνδεσή του με την Ιστορία υπό την προβληματική της ανάδειξης των κοινωνικών προβλημάτων της βιομηχανικής επανάστασης. Οι μαθητές ανιχνεύουν απαντήσεις σε ερωτήσεις ιστορίας (καλλιεργώντας παράλληλα ψηφιακές υπο-ικανότητες) [υποδραστηριότητα 4.1], δημιουργούν σε ομάδες χρονογραμμή ψηφιακή, με κατάλληλη άδεια πνευματικών δικαιωμάτων [υποδραστηριότητα 4.2], παρουσιάζουν τη χρονογραμμή τους [υποδραστηριότητα 4.3] και κάθε μαθητής δημιουργεί στην πλατφόρμα CRISS μια πολυμεσική παρουσίαση (Portability) αξιοποιώντας όλη την προγενέστερη (ψηφιακά διαθέσιμη) δουλειά τους [υποδραστηριότητα 5.1]. Ως τελικό προϊόν συνθέτουν μια “έκθεση αναφοράς”, σε αρχείο Google “κοινής χρήσης” με τον καθηγητή τους, στο οποίο αναστοχάζονται και απαντούν στο ερώτημα του project για τη σχέση του Όλιβερ Τουίστ με την εποχή του και καταθέτουν εντυπώσεις και εμπειρίες από την εκπόνηση του project [υποδραστηριότητα 5.2]. Συνοπτικά, στην τελευταία, τη μεταναγνωστική φάση της διαθεματικής προσέγγισης του μυθιστορήματος, εντάσσονται οι δραστηριότητες 4 και 5. Εμπλεκόμενα μαθήματα: Ιστορία (2 ώρες), Πληροφορική 2 ώρες και Λογοτεχνία 1 ώρα.

Ως προς τη σύνδεση του project με τα ισχύοντα στο (ελληνικό) Γυμνάσιο, σημειώνουμε ότι **σύμφωνη με το Α.Π. είναι η διαδικασία τήρησης φακέλου (portfolio)** με τα ευρήματα -ατομικά και ομαδικά- των ερευνών των μαθητών για κάθε δραστηριότητα και υπο-δραστηριότητα. Κάθε απάντηση που περιλαμβάνεται

στον φάκελο πρέπει να βασίζεται στο κείμενο, στο οποίο οι μαθητές/τριες κάνουν διαρκώς παραπομπές. Μέσα στην ομάδα ο/η κάθε μαθητής/τρια κρατά τις σημειώσεις του/της και βασίζει τις απαντήσεις του/της στις παρατηρήσεις όλων των μελών της ομάδας.

Ο φάκελος αυτός θα αποτελέσει στοιχείο για τη διαπίστωση της εξελικτικής τους πορείας αλλά και της αξιολόγησής τους. (σ. 46, Οδηγίες για τη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων για το σχολικό έτος 2017-2018. <http://dide.ira.sch.gr/ekpaideytika/171016115809ekp171016g.pdf>). Οι ομάδες υποστηρίζουν την εργασία τους, συγκρίνουν τις διαπιστώσεις των άλλων ομάδων με τις δικές τους, παρατηρούν και αιτιολογούν ομοιότητες και διαφορές.

2. Ιστορία Με βάση τις Οδηγίες για τη διδασκαλία της Ιστορίας για το σχολικό έτος 2017-2018, (βλ. σελ. 33-34 <http://dide.ira.sch.gr/ekpaideytika/171016123339ekp171016k.pdf>) το project αυτό διαθεματικά συνδέεται και με τις παρακάτω ενότητες του σχολικού εγχειριδίου **που θα πρέπει να έχουν διδαχθεί οι μαθητές πριν την έναρξη της υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου αυτού:**

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1, Ενότητα 1:Εξελίξεις στην Ευρώπη κατά τον 17ο και τον 18ο αιώνα

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3, Ενότητα 12: Η ωρίμανση της βιομηχανικής επανάστασης

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. Ενότητα 13: Κοινωνικές και πολιτικές διαστάσεις της βιομηχανικής επανάστασης.

Για τη διδασκαλία τους, σύμφωνα με τις Οδηγίες σχολ. έτους 2017-18, απαιτούνται 2 διδακτικές ώρες και το project αυτό αποτελεί μια καλή **ευκαιρία εμπέδωσης** της ύλης των παραπάνω ενότητων καθώς και **εμβάθυνσης και προσέγγισης των όψεων της Βιομηχανικής Επανάστασης μέσα από την Τέχνη.**

Μάλιστα, το λογοτεχνικό βιβλίο **“Όλιβερ Τουίστ”** προτείνεται για ανάγνωση από το **σχολικό εγχειρίδιο Ιστορίας**, στην παραπομπή **“ΓΙΑ ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΜΑΤΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ... Βιομηχανική επανάσταση και λογοτεχνία Κάρολος Ντίκενς, Όλιβερ Τουίστ (1837-1839).”**

Για πρακτικούς λόγους προτείνεται να προβλέπεται να διδάσκει ο ίδιος Φιλολόγος τη Λογοτεχνία και Ιστορία, ώστε να εξοικονομείται συνολικά χρόνος ανά μάθημα στην εκπόνηση του project και παράλληλα να μπορεί ο ίδιος Φιλολόγος να αξιοποιεί διαθεματικά και να συνδέει τις υποδραστηριότητες που εκπονούνται στο πλαίσιο της Ιστορίας και της Λογοτεχνίας (π.χ. 4.1. και 4.3).

3. Πληροφορική: Σύμφωνα με τις Οδηγίες διδασκαλίας του μαθήματος της Πληροφορικής για τη Γ' Γυμνασίου για το σχολικό έτος 2017-2018, (βλ. σελ. 50, 58-63 [ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΓΙΑ ΤΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ](#)) στο πλαίσιο του άξονα προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων **‘Δημιουργώ, παρουσιάζω, επικοινωνώ και συνεργάζομαι, Δημιουργώ έγγραφα και συνεργάζομαι σε διαδικτυακά περιβάλλοντα, Δημιουργώ Παρουσιάσεις’**, τα συνεργατικά περιβάλλοντα δημιουργίας και επεξεργασίας εγγράφων, παρουσιάσεων, υπολογιστικών φύλλων και ηλεκτρονικών ερωτηματολογίων μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο σχεδίων έρευνας (projects) μεγάλης διάρκειας. Προτείνεται ο/η εκπαιδευτικός να σχεδιάσει μία έρευνα και να συμπεριλάβει όλα τα συνεργατικά διαδικτυακά εργαλεία αντί να δίνει μικρές δραστηριότητες για το κάθε εργαλείο. Στο συγκεκριμένο project, λοιπόν, οι μαθητές μπορούν να διδαχθούν και να εφαρμόσουν τη διδακτέα ύλη που σχετίζεται με συνεργατικά έγγραφα και παρουσιάσεις. Ο καθηγητής της Πληροφορικής συμμετέχει ενεργά στην υλοποίησή του project παρέχοντας τις γνώσεις αλλά και την υποστήριξή του σε κάποιες από τις υποδραστηριότητες.

4. Νεοελληνική Γλώσσα : Χωρίς να παραχωρείται κάποια διδακτική ώρα από το συγκεκριμένο μάθημα, αξιοποιούνται οι γνώσεις των μαθητών. Δίνεται η ευκαιρία για έμπρακτη εφαρμογή στοιχείων που προβλέπονται στο Α.Π. **σχετικά με την εκπόνηση ερευνητικών εργασιών και την παρουσίασή τους.** (βλ. και Οδηγίες για τη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων για το σχολικό έτος 2017-2018, σελ. 28, <http://dide.ira.sch.gr/ekpaideytika/171016115809ekp171016g.pdf>, παρουσίαση ερευνητικών δεδομένων / ερευνητικές εργασίες. Ιδιαίτερα για τους/τις μαθητές/τριες της Γ' Γυμνασίου προτείνεται να ασκηθούν στη σύνταξη ερευνητικών εργασιών (βλ. Βιβλίο μαθητή, σελ. 22-23). Με τη σύνταξη τέτοιων εργασιών οι μαθητές/τριες ενεργοποιούνται και ασκούνται τόσο στο επίπεδο της κατανόησης των κειμένων όσο και στο επίπεδο της παραγωγής πρωτότυπου προφορικού και

γραπτού λόγου. Είναι σημαντικό οι μαθητές/τριες Γ Γυμνασίου να νιώσουν ότι δεν επαναλαμβάνουν παρόμοιες δραστηριότητες σαν αυτές των προηγούμενων τάξεων, αλλά ότι αξιοποιούν προηγούμενες γνώσεις και δεξιότητες για να προσεγγίσουν θέματα να διατυπώσουν τις δικές τους σκέψεις, προτάσεις κ.λπ. δραστηριότητες σαν αυτές των προηγούμενων τάξεων, αλλά ότι αξιοποιούν προηγούμενες γνώσεις και δεξιότητες για να προσεγγίσουν θέματα που τους ενδιαφέρουν και να διατυπώσουν τις δικές τους σκέψεις, προτάσεις κ.λπ.)

Τα βασικά θέματα είναι η **‘Βιομηχανική Επανάσταση’** και ο **‘Όλιβερ Τουίστ’** . Οι καθηγητές Λογοτεχνίας και Ιστορίας θα συνεργαστούν, αλλά δεν θα δουλέψουν ταυτόχρονα. Οι δραστηριότητες βρίσκονται σε μια σειρά που πρέπει να τηρηθεί για να υπάρχει συνοχή. Οι δραστηριότητες 1, 2 (πλην της υποδραστηριότητας 2.2 που θα γίνει με τη βοήθεια του καθηγητή Πληροφορικής), 3, 5 είναι σχετικές με τη Λογοτεχνία, ενώ η 4 με την Ιστορία (υποδραστηριότητα 4.1, 4.3) αλλά και με την Πληροφορική συνδυαστικά με την Ιστορία (υποδραστηριότητα 4.2) .

Σχηματικά, στον Πίνακα 1 παρουσιάζονται στη σειρά οι δραστηριότητες με τα μαθήματα που εμπλέκονται, ο χώρος των μαθημάτων και οι αντίστοιχες διδακτικές ώρες. (Ο πίνακας είναι διαθέσιμος και ως συνημμένο αρχείο pdf για εκτύπωση. Βλ. παρακάτω στην Περίληψη σεναρίου, attachments.)

ΠΙΝΑΚΑΣ 1

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ και Υποδραστηριότητες	ΧΩΡΟΣ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΩΡΕΣ (45')
1 Παρουσίαση του project και της προγενέστερης γνώσης - Καταιγισμός ιδεών	ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ υποδραστηριότητα 1.1 Ποιος; Πότε;	Εργαστήριο Η/Υ {εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας με ίντερνετ και ένα λάπτοπ ανά μαθητή ή έστω ανά δύο μαθητές και έναν διαδραστικό πίνακα ή Η/Υ με βιντεοπροβολέα [για προβολή Padlet στην ολομέλεια]}	1 ^η
2 Εξοικείωση με τη μεθοδολογία του project: Ομάδες εργασίας- Ημερολόγια μαθήματος	ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ υποδραστηριότητα 2.1 Σχηματίζοντας ομάδες εργασίας	Εργαστήριο Η/Υ {εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας με ίντερνετ και ένα τουλάχιστον λάπτοπ ανά ομάδα και έναν διαδραστικό πίνακα ή Η/Υ με βιντεοπροβολέα [για προβολή αποτελεσμάτων στην ολομέλεια]}	2η
	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ υποδραστηριότητα 2.2 Φάκελος Google Drive	Εργαστήριο Η/Υ	3η
3 Ποιος ήταν ο Όλιβερ;	ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ υποδραστηριότητα 3.1 Στα ίχνη του Όλιβερ	Εργαστήριο Η/Υ {εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας με ίντερνετ και ένα λάπτοπ ανά μαθητή ή έστω ανά δύο μαθητές και έναν διαδραστικό πίνακα ή Η/Υ με βιντεοπροβολέα}	4η
	ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ υποδραστηριότητα 3.2 Ας μοιραστούμε όσα βρήκαμε	Εργαστήριο Η/Υ {εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας με ίντερνετ και ένα λάπτοπ ανά μαθητή ή έστω ανά δύο μαθητές και έναν διαδραστικό πίνακα ή Η/Υ με βιντεοπροβολέα [για προβολή Padlet στην ολομέλεια]}	5η

	ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ υποδραστηριότητα 3.3.α Η δική τους «ανάγνωση»	Αίθουσα διδασκαλίας	6η
	ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ υποδραστηριότητα 3.3.β Βιωματική προσέγγιση του μυθ/τος. Δραματοποίηση σκηνών στην τάξη	Αίθουσα διδασκαλίας	7η
	ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ υποδραστηριότητα 3.3.γ Κοινωνία και Λογοτεχνία της Βιομηχανικής Επανάστασης	Εργαστήριο Η/Υ {εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας με ίντερνετ και ένα λάπτοπ ανά μαθητή (ή έστω ανά 2 μαθητές), έναν διαδραστικό πίνακα ή Η/Υ με βιντεοπροβολέα ή Η/Υ με βιντεοπροβολέα [για προβολή (webwhiteboard) στην ολομέλεια]}	8η
	ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ υποδραστηριότητα 3.4 Ανασύνθεση του μυθιστορήματος “Όλιβερ Τουίστ” με ερωτήσεις για “ομάδες jigsaw” και με κουίζ (Kahoot)	Εργαστήριο Η/Υ {εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας με ίντερνετ και ένα λάπτοπ ανά μαθητή (ή έστω ανά 2 μαθητές), έναν διαδραστικό πίνακα ή Η/Υ με βιντεοπροβολέα [για προβολή στην ολομέλεια]}	9η
4 Τι συνέβη στη Βιομηχανική Επανάσταση;	ΙΣΤΟΡΙΑ υποδραστηριότητα 4.1 Διαθεματική προσέγγιση του Όλιβερ Τουίστ. Από τη Λογοτεχνία στην Ιστορία: Δραστηριότητα jigsaw σχετική με τη Βιομηχανική Επανάσταση	Εργαστήριο Η/Υ {εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας με ίντερνετ και ένα λάπτοπ ανά μαθητή (ή έστω ανά 2 μαθητές)}	10η
	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ υπο-δραστηριότητα 4.2 Δημιουργία ομαδικής χρονογραμμής	Εργαστήριο Η/Υ (1 Η/Υ ή λάπτοπ κλπ ανά ομάδα, σύνδεση στο δίκτυο)	11η

	ΙΣΤΟΡΙΑ υποδραστηριότητα 4.3 Παρουσιάσεις χρονογραμμών	Εργαστήριο Η/Υ ή Αίθουσα Διδασκαλίας με πρόυποθέσεις [Χρειάζεται 1 Η/Υ, προβολέας ή διαδραστικός πίνακας και σύνδεση στο διαδίκτυο. Εναλλακτικά, εφόσον υπάρχουν οι παραπάνω υποδομές, μπορεί να χρησιμοποιηθεί η αίθουσα διδασκαλίας]	12η
5 Ανακεφαλαιώνω ντας το project	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ υποδραστηριότητα 5.1 Πολυμεσική παρουσίαση	Εργαστήριο Η/Υ	13 ^η
	ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ υποδραστηριότητα 5.2 έκθεση – απολογισμός	Αίθουσα διδασκαλίας	14η

Σύνολο διδακτικών ωρών (45'): 14 διδακτικές ώρες
--

Το project θα υλοποιηθεί με έμφαση κυρίως στην Λογοτεχνία αλλά και την Ιστορία και με σημαντική συνεισφορά της Πληροφορικής. Ωστόσο, υπενθυμίζουμε ότι ολόκληρο το διδακτικό σενάριο υπηρετεί στόχους και της Νεοελληνικής Γλώσσας όσον αφορά την εκπόνηση και παρουσίαση ερευνητικής εργασίας. Αφού γίνει η παρουσίαση του θέματος, οι καθηγητές Ιστορίας και Λογοτεχνίας και Πληροφορικής μπορούν να αρχίσουν να δουλεύουν το Διδακτικό Σενάριο. Ωστόσο, η δραστηριότητα που αφορά την Ιστορία είναι πιο σύντομη και θα ολοκληρωθεί σε 2 διδακτικές ώρες, ενώ οι δραστηριότητες της Λογοτεχνίας θα ολοκληρωθούν μετά από 10 διδακτικές ώρες. Ο καθηγητής Πληροφορικής συμμετέχει σε 2 διδακτικές ώρες του μαθήματός του.

Η αξιολόγηση του project 'Ήταν ο Όλιβερ Τουίστ παιδί της Βιομηχανικής Επανάστασης;' θα γίνει με διαμορφωτική και συνολική αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό, με ομαδική αυτο-αξιολόγηση και με ατομική αυτο-αξιολόγηση. Η διαμορφωτική αξιολόγηση από τον καθηγητή βασίζεται στη συνεχή διαδικασία συλλογής πληροφοριών επί της συνολικής μαθησιακής διαδικασίας. Για κάθε άσκηση διατίθεται η αντίστοιχη ρουμπρίκα αξιολόγησης. Για αυτό το είδος αξιολόγησης θα αξιοποιηθεί το αρχείο των εργασιών των μαθητών αλλά και όλου του σχεδιασμού. Στο τέλος της ερευνητικής εργασίας θα υπάρχει μια συνολική αξιολόγηση από τον καθηγητή για τις πολυμεσικές παρουσιάσεις που θα πρέπει να περιλαμβάνουν όλες τις εργασίες και ασκήσεις κάθε μαθητή. Στο τέλος θα πρέπει

να παραδοθεί έκθεση αναφοράς στην οποία θα δίνεται η απάντηση στο ερώτημα της ερευνητικής εργασίας και θα αποδεικνύει τι έχει μάθει για την συγκεκριμένη χρονική περίοδο.

Τα **εγχειρίδια αξιολόγησης** αποτελούνται από ρουμπρίκες για τους καθηγητές, για τους μαθητές, για τις ομαδικές δραστηριότητες, μια ψηφιακή αυτο-αξιολόγηση, αλλά και από μια παιγνιώδη τεχνική αξιολόγησης (Kahoot). Θα γίνει μια αρχική εκτίμηση πριν την έναρξη της υλοποίησης της ερευνητικής εργασίας για τη διερεύνηση της πρότερης γνώσης. Ο καθηγητής θα σημειώσει το 'σημείο εκκίνησης' της τάξης για να αναπροσαρμόσει τις επόμενες συναντήσεις αν χρειαστεί. Κατά τη διάρκεια της ερευνητικής εργασίας ο καθηγητής και οι μαθητές θα αξιολογούν τη μαθησιακή διαδικασία και θα υπάρξει αξιολόγηση του τελικού προϊόντος - πολυμεσικής παρουσίασης- από τον καθηγητή. Ο καθηγητής επίσης θα αξιολογήσει την έκθεση του κάθε μαθητή που θα αναφέρει τι έμαθε κατά τη διάρκεια της ερευνητικής εργασίας. Η έκθεση θα μεταφορτωθεί στην πλατφόρμα CRISS. Κάθε δραστηριότητα θα έχει τη δική της ρουμπρίκα αξιολόγησης.

Βοηθητική επισήμανση! Πολύ χρήσιμες για τη διδασκαλία είναι οι Σημειώσεις για τον Καθηγητή (Διδακτικές Σημειώσεις) που θα βρείτε συνημμένες ως αρχείο (Teaching Notes) στην αρχή του Σεναρίου, της Εισαγωγής και στην αρχή κάθε Δραστηριότητας.

Εργασία: ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ: Ήταν ο Όλιβερ Τουίστ παιδί της βιομηχανικής επανάστασης;



Κύριος σκοπός

Το project (διαθεματικό σχέδιο μαθήματος) έχει σχεδιαστεί με στόχο την ανάπτυξη της ψηφιακής ικανότητας διαμέσου της διδασκαλίας των μαθημάτων: Ιστορία, Λογοτεχνία και Πληροφορική (ενώ παράλληλα υπηρετούνται στόχοι του μαθήματος Νέα Ελληνική Γλώσσα, χωρίς όμως να χρησιμοποιούνται διδακτικές ώρες του μαθήματος αυτού).

Ο τίτλος του σεναρίου χρησιμοποιείται ως νήμα που θα ακολουθήσουν οι μαθητές για να μάθουν για τη Βιομηχανική Επανάσταση αναπτύσσοντας ταυτόχρονα ψηφιακή, επικοινωνιακή και μεταγλωσσική δεξιότητα.

Το διδακτικό σενάριο περιλαμβάνει 5 δραστηριότητες. Οι δραστηριότητες 1, 2 (πλην της υπο-δραστηριότητας 2.2 που θα γίνει με τη βοήθεια του καθηγητή Πληροφορικής), 3, 5 (πλην της υπο-δραστηριότητας 5.1 που θα γίνει με τη βοήθεια του καθηγητή Πληροφορικής) είναι σχετικές με τη Λογοτεχνία, ενώ στη δραστηριότητα 4, που αφορά στη διαθεματική προέκταση της μελέτης του μυθ/τος Όλιβερ Τουίστ σε σχέση με την Ιστορία και με τη συνδρομή της Πληροφορικής, οι υποδραστηριότητες πραγματοποιούνται στα ακόλουθα μαθήματα: η υποδραστηριότητα 4.1, στο μάθημα της Ιστορίας, η υπο-δραστηριότητα 4.2 στο μάθημα Πληροφορική και η υποδραστηριότητα 4.3 στην Ιστορία (ή εναλλακτικά στη Λογοτεχνία). Σε όλες τις δραστηριότητες (1-5) του project θα βρει κανείς μία σειρά ασκήσεων που θα βοηθήσουν να απαντηθεί το ερώτημα “Ήταν ο Όλιβερ Τουίστ παιδί της Βιομηχανικής Επανάστασης”, να αναπτυχθούν ο προαναφερθείσες δεξιότητες και να κατανοήσουν καλύτερα οι μαθητές τα χαρακτηριστικά της Βιομηχανικής Επανάστασης.

Οι υπο-δραστηριότητες έχουν σχεδιαστεί για να διεκπεραιωθούν από μικρές ομάδες, αλλά υπάρχει χρόνος για την ολομέλεια καθώς και για ατομικές ασκήσεις.

Η αξιολόγηση είναι σημαντικό μέρος της διαδικασίας και θα γίνει από τους εκπαιδευτικούς, τους μαθητές και τις ομάδες σε διαφορετικές στιγμές και με τη χρήση διαφορετικών εργαλείων. Η παιγνιώδης μορφή συμπεριλαμβάνεται στην αξιολόγηση καθώς αποτελεί εργαλείο που δίνει κίνητρα στους μαθητές.

Η πλατφόρμα CRISS θα χρησιμοποιηθεί για την πρόσβαση σε πηγές και στη δημιουργία τελικών πολυμεσικών παρουσιάσεων στις οποίες θα καταχωριστούν όλα όσα εντόπισαν οι μαθητές και θα τα συμπεριλάβουν στο Portfolio τους.

Μαθήματα/ Πεδία που εμπλέκονται

Ικανότητες:

- ψηφιακή
- επικοινωνιακή στη μητρική γλώσσα
- κριτική σκέψη
- μεταγνωστική

Μαθήματα:

- Ιστορία
- Λογοτεχνία
- Πληροφορική
- Νεοελληνική Γλώσσα (προώθηση στόχων κατανόησης και παραγωγής λόγου προφορικού και γραπτού -χωρίς χρήση ωρών του μαθήματος)

Θέματα:

Ιστορία

- Η Βιομηχανική Επανάσταση στην Αγγλία και στην Ευρώπη
- Οι αλλαγές και οι ανακαλύψεις της Βιομηχανικής Επανάστασης
- Τα παιδιά στη Βιομηχανική Επανάσταση

Λογοτεχνία

- Ο Κάρολος Ντίκενς και η εποχή του.
- Κατανόηση λογοτεχνικού έργου (Όλιβερ Τουίστ).
- Πληροφορική
- Δημιουργία Φακέλου Google Drive
- Συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης
- Ηθική και νομική διάσταση Πνευματικών Δικαιωμάτων (Creative Commons)

Νεοελληνική Γλώσσα

- Παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου (Εκπόνηση και Παρουσίαση ερευνητικής εργασίας)

Μεθοδολογία

Μέθοδος project και ομαδοσυνεργατική μέθοδος

Η μέθοδος Project είναι μία διδακτική μέθοδος με την οποία οι μαθητές αποκτούν γνώσεις και ικανότητες δουλεύοντας πάνω σε ένα θέμα για μια μεγάλη χρονική περίοδο ώστε να διερευνήσουν και να ανταποκριθούν σε ένα αυθεντικό, πολύπλοκο και σύνθετο ερώτημα ή πρόκληση. Τα χαρακτηριστικά της είναι:

- Η γνώση, η κατανόηση και οι ικανότητες επίτευξης στόχων. Η διερευνητική εργασία πρέπει να εστιάζει στην απόκτηση γνώσεων και ικανοτήτων.
- Ένα πρόβλημα ή μια ερώτηση που να ακονίζει το μυαλό. Ένα τέτοιο ερώτημα αποτελεί τη βάση του project.
- Η διαρκής αναζήτηση. Οι μαθητές εμπλέκονται σε μια διαδικασία ερωτήσεων, εξεύρεσης πηγών και χρήσης των πληροφοριών για την τελική απάντηση.
- Η αυθεντικότητα. Το project περιέχει περιεχόμενο από την καθημερινότητα.
- Η φωνή και η επιλογή των μαθητών. Οι μαθητές αποφασίζουν για την εργασία τους.
- Ο αναστοχασμός. Οι μαθητές πρέπει να αναστοχάζονται πάνω στην μαθησιακή διαδικασία, στην ποιότητα και στην εργασία τους καθώς και στις δυσκολίες και στο πως να ξεπεράσουν
- Η κριτική και επανάληψη. Η ανατροφοδότηση είναι σημαντική για να βελτιώσει τη μαθησιακή διαδικασία. Οι μαθητές θα πρέπει να δώσουν και να λάβουν ανατροφοδότηση από τον καθηγητή και τους συμμαθητές τους.
- Η δημοσίευση του τελικού αποτελέσματος. Οι μαθητές πρέπει να κοινοποιήσουν την εργασία τους με την παρουσίασή της. Θα ήταν ιδανικό να ξεπεράσει τα όρια της τάξης.

Ομαδοσυνεργατική μέθοδος:

Σύμφωνα με τον ορισμό της UNESCO από τον Καθηγητή Deirdre Butler.

“Η ομαδοσυνεργατική μέθοδος είναι μια διαδικασία μέσα από την οποία οι μαθητές διαφορετικών επιπέδων επίδοσης συνεργάζονται σε μικρές ομάδες πάνω σε έναν κοινό στόχο. Πρόκειται μια μαθητοκεντρική προσέγγιση που πηγάζει από τις θεωρίες κοινωνικής μάθησης και από κοινωνικο-επικοινωνιακή προοπτική για τη μάθηση. Η ομαδοσυνεργατική μάθηση αφορά στη σχέση μεταξύ μαθητών που υιοθετεί θετική αλληλεξάρτηση, ατομική υπευθυνότητα και διαπροσωπικές δεξιότητες. Για να είναι αποτελεσματική η ομαδοσυνεργατική μέθοδος η διδασκαλία πρέπει να αντιμετωπίζεται ως διαδικασία ανάπτυξης της ικανότητας των μαθητών να μαθαίνουν. Ο ρόλος τους καθηγητή δεν είναι να μεταδίδει πληροφορίες αλλά να λειτουργεί ως διαμεσολαβητής της μάθησης. Αυτό προϋποθέτει τη δημιουργία και τη διαχείριση σημαντικών μαθησιακών εμπειριών και την πρόκληση της σκέψης των μαθητών μέσα από πραγματικά προβλήματα. Η άσκηση πρέπει να ορίζεται με σαφήνεια και να καθοδηγείται από συγκεκριμένους στόχους. Ενίοτε η συνεργατική με τη συλλογική μάθηση χρησιμοποιούνται εναλλάξ αλλά η συνεργατική εργασία προϋποθέτει την κατανομή εργασίας στα μέλη της ομάδας ενώ στη συλλογική όλη η ομάδα αντιμετωπίζει από κοινού τα προβλήματα σε μια συντονισμένη προσπάθεια.”

Συνεργατική μάθηση: Τεχνική παζλ

Η **τεχνική Jigsaw** είναι μια τεχνική συνεργατικής μάθησης που προωθεί τη μάθηση, δίνει κίνητρα στους μαθητές και τους κάνει υπεύθυνους για τη δική τους μαθησιακή πορεία. Υπάρχουν κάποια συγκεκριμένα βήματα που χρειάζεται να ακολουθήσουμε για να χρησιμοποιηθεί στην τάξη:

1. Δημιουργία ομάδων με 5-6 μαθητές στην περίπτωση μας έχουμε ομάδες με 4 μαθητές.
2. Ο Συντονιστής της ομάδας θα είναι ο αρχηγός της ομάδας jigsaw.
3. Χωρισμός των ζητούμενων σε 5 ή 6 μέρη. Στην περίπτωση μας θέτουμε 5 ερωτήσεις των οποίων τις απαντήσεις καλείται να βρει κάθε ομάδα.
4. Ανάθεση ενός μέρους ή μιας ερώτησης στον κάθε μαθητή. Πέρα από τις 4 ερωτήσεις (μία για κάθε μέλος της ομάδας), δίνουμε μία ακόμη ερώτηση (5η), που μπορεί να ανατεθεί σε αυτόν που θα τελειώσει πιο γρήγορα .

5. Δίνεται χρόνος για σκέψη, έρευνα και εύρεση απάντησης στην ερώτηση που ανατέθηκε σε κάθε μαθητή.
6. Δημιουργία “προσωρινών ομάδων ειδικών” στις οποίες όλα τα μέλη είναι οι μαθητές που αναζητούν την απάντηση για την ίδια ερώτηση. Δίνουμε χρόνο ώστε οι μαθητές να κοινοποιήσουν τα ευρήματά τους και να προετοιμάσουν την παρουσίασή τους στην ολομέλεια.
7. Οι μαθητές επιστρέφουν στις (αρχικές) ομάδες jigsaw.
8. Οι μαθητές- ειδήμονες (κάθε ερώτησης) παρουσιάζουν την απάντησή τους στα υπόλοιπα μέλη της αρχικής τους ομάδας.
9. Ο καθηγητής επισκέπτεται τις ομάδες για να βρει και να επιλύσει πιθανά προβλήματα. Ο αρχηγός της ομάδας μπορεί να εκπαιδευτεί να δίνει αυτός χαμηλόφωνα τις οδηγίες στην ομάδα του.
10. Στο τέλος της εργασίας δίνεται ένα quiz πάνω στο υλικό που δούλεψαν οι ομάδες. Στην περίπτωση μας οι μαθητές θα δημιουργήσουν συνεργατικά μια χρονογραμμή με τα ευρήματά τους και θα την παρουσιάσουν στην τάξη.

Μέθοδος αξιολόγησης

Στην αρχή κάθε δραστηριότητας οι μαθητές θα πάρουν μια ρουμπρίκα για την αξιολόγηση κάθε άσκησης και θα πληροφορηθούν για το ελάχιστο των προϋποθέσεων που απαιτούνται για την επιτυχία τους στις ασκήσεις και στις δραστηριότητες. Κάθε μαθητής πρέπει να διατηρεί ένα αρχείο των επιδόσεών του και κάθε ομάδα για τις ομαδικές επιδόσεις. Οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν ότι στο τέλος θα παραδώσουν μια αναφορά με τον αναστοχασμό τους για τη μαθησιακή διαδικασία και με την απάντηση στο ερώτημα.

Αξιολόγηση του τελικού προϊόντος από τον δάσκαλο, της μαθησιακής διαδικασίας (ημερολόγια) , κάθε άσκησης και δραστηριότητας (ρουμπρίκες) και της τελικής αναφοράς στην οποία οι μαθητές θα πρέπει να καταγράψουν μια αναφορά αυτών που έμαθαν.

- Αυτο-αξιολόγηση (ρουμπρίκα).
- Ομαδική αξιολόγηση (ρουμπρίκες).

Διαμορφωτική αξιολόγηση: είναι μια συνεχής διαδικασία συλλογής πληροφοριών σε ολόκληρη τη μαθησιακή διαδικασία. Αυτή η αξιολόγηση θα χρησιμοποιηθεί για

το σχεδιασμό των δραστηριοτήτων και των ασκήσεων. Η αξιολόγηση του ημερολογίου μαθήματος αποτελεί καλό αρχείο για την εργασία των μαθητών, την ανατροφοδότηση και τα συναισθήματα για την εργασία τους αλλά και για τα πιθανά προβλήματα που προκύπτουν μέσα στην ομάδα. Θα χρησιμοποιηθούν ρουμπρίκες .

Συνολική αξιολόγηση: αποτελεί τρόπο ανακεφαλαίωσης όλης της εργασίας που εκπόνησε κάθε μαθητής. Θα γίνει στο τέλος της εργασίας και θα είναι μια αναφορά της ατομικής μαθησιακής διαδικασίας. Ο καθηγητής θα αξιολογήσει αυτή τη δουλειά χρησιμοποιώντας ρουμπρίκα που θα έχουν από πριν οι μαθητές στα χέρια τους.

Εγχειρίδια αξιολόγησης:

Ρουμπρίκες, εργαλείο ψηφιακής αυτο-αξιολόγησης και ημερολόγια μαθήματος ως εργαλείο ομαδικής αξιολόγησης. Ατομική, τελική έκθεση αναφοράς για την πορεία της διαδικασίας.

Δραστηριότητα 1: Παρουσίαση του project και της προγενέστερης γνώσης - Καταιγισμός ιδεών

Σε αυτή τη δραστηριότητα θα γίνει παρουσίαση του θέματος του Διδακτικού Σεναρίου που αφορά στην προσέγγιση ολόκληρου το λογοτεχνικού έργου “**Όλιβερ Τουίστ**” σε σχέση με την εποχή της Βιομηχανικής Επανάστασης, στην οποία το έργο γράφτηκε και στην οποία αναφέρεται η υπόθεσή του και θα γίνει μια πρώτη ανάγνωσή του από τους μαθητές.

Πριν να αρχίσει η δραστηριότητα και οι επιμέρους εργασίες, ο καθηγητής της Λογοτεχνίας θα δώσει σε κάθε μαθητή/τρια ένα αντίγραφο της ρουμπρίκας αξιολόγησης με τις πληροφορίες όσων αναμένονται να κάνουν σε αυτή τη δραστηριότητα και το ελάχιστο των προϋποθέσεων για να την εκτελέσουν με επιτυχία. Αυτό θα γίνεται **στην αρχή κάθε δραστηριότητας**. Οι ρουμπρίκες θα είναι πάντα διαθέσιμες στο φάκελο του project που ο καθηγητής θα έχει προηγουμένως δημιουργήσει στην πλατφόρμα CRISS. Στο τέλος κάθε εργασίας οι μαθητές θα

αξιολογούν την επίδοσή τους και θα την καταγράφουν στο δικό τους (ψηφιακό) ημερολόγιο μαθήματος.

Οι μαθητές θα γνωρίζουν επίσης ότι στο τέλος του project θα πρέπει να παραδώσουν ‘μια έκθεση αναφοράς’ που θα απαντά στο ερώτημα της εργασίας και θα περιλαμβάνει τις σκέψεις τους επί της μαθησιακής διαδικασίας. Ο καθηγητής της Λογοτεχνίας θα παρουσιάσει την πλατφόρμα CRISS ώστε να εξοικειωθούν και να μπορούν εύκολα να βρίσκουν πηγές για την εργασία τους.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Εργασία 1.1: Ποιος; Πότε ;

Εργασία: 1.1- Ποιος; Πότε;

Ήδη από τη διδασκαλία της ενότητας 13, Κεφάλαιο 3, στην Ιστορία, έχει γίνει αναφορά στην παραπομπή του σχολικού εγχειριδίου “ΓΙΑ ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΜΑΤΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ... Βιομηχανική επανάσταση και λογοτεχνία Κάρολος Ντίκενς, Όλιβερ Τουίστ (1837-1839)”.

Ο Φιλολόγος στο μάθημα της Λογοτεχνίας, τώρα, θα εισαγάγει το ερώτημα: “Ήταν ο Όλιβερ Τουίστ παιδί της Βιομηχανικής Επανάστασης;” και θα ζητήσει στους μαθητές να μπουν σε δύο ψηφιακούς τοίχους [2.2.2.3] που θα έχει δημιουργήσει για να απαντήσουν αυτές τις δύο ερωτήσεις:

[Ποιος ήταν ο Όλιβερ Τουίστ;](#)

[Τι γνωρίζετε για τη Βιομηχανική Επανάσταση;](#)

Οι μαθητές θα κληθούν να σκεφτούν πριν απαντήσουν και να δώσουν όσες περισσότερες ιδέες μπορούν [2.2.2.1] για να σχηματιστεί μια πρώτη εικόνα για την πρότερη γνώση τους επί του θέματος.

Κάθε φορά που οι μαθητές αναρτούν κάτι καινούργιο, πρέπει να γράφουν το όνομά τους στον τίτλο, ώστε ο καθηγητής να γνωρίζει ποιος συνεισέφερε στον καταιγισμό ιδεών. Οι μαθητές μπορούν να βρουν τους δύο ψηφιακούς τοίχους στη βιβλιοθήκη της πλατφόρμας CRISS σε ένα φάκελο με το όνομα του project.

βλ. Σημειώσεις για τον καθηγητή

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήρια: [E1.1] Ψηφιακοί τοίχοι (συχνότητα και χρήση του τοίχου)

Εργαλείο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 1 – Αξιολόγηση από τον καθηγητή και Αυτο-αξιολόγηση (του μαθητή).

Πόροι:

Πρόσβαση στο διαδίκτυο (Χώρος υλοποίησης:)

Εργαστήριο Η/Υ, εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας με ίντερνετ και ένα λάπτοπ ανά μαθητή ή έστω ανά δύο μαθητές και έναν διαδραστικό πίνακα ή Η/Υ με βιντεοπροβολέα [για προβολή Padlet στην ολομέλεια]

Πλατφόρμα CRISS - Βιβλιοθήκη - Φάκελος “Ήταν ο Όλιβερ Τουίστ...;”

Ηλεκτρονικές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο τουλάχιστον μία για κάθε ομάδα και προτζέκτορας για την προβολή των αποτελεσμάτων. και προτζέκτορας για την προβολή των αποτελεσμάτων.

Οι σύνδεσμοι για το Padlet πρέπει να ξαναδοθούν από κάθε καθηγητή που υλοποιεί το Διδακτικό Σενάριο:

[Ποιός ήταν ο Όλιβερ Τουίστ;](#)

[Τι γνωρίζετε για τη Βιομηχανική Επανάσταση;](#)

Έγγραφα:

Ρουμπρίκα 1: [Oliver-rubric-1](#)

(Οι ρουμπρίκες για τον καθηγητή και τους μαθητές θα βρίσκονται στον φάκελο μέσα στην πλατφόρμα CRISS .)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Δραστηριότητα 2:- Ομάδες εργασίας- Ημερολόγια μαθήματος

Όπως η δραστηριότητα 1 είναι εισαγωγική στο θέμα και στις διαδικασίες ψηφιακής δουλειάς, έτσι και η δραστηριότητα 2, όπως δείχνει και ο τίτλος της, “Ομάδες Εργασίας - Ημερολόγια Μαθήματος”, αφορά σε εξοικείωση των μαθητών με τη μεθοδολογία εκπόνησης του project. Η ενασχόληση με το μυθιστόρημα-πυρήνα του project δεν αρχίζει ακόμη, και με την έννοια αυτή η δραστηριότητα 2 ανήκει στην “προαναγνωστική φάση” σε σχέση με την επεξεργασία του μυθιστορήματος “Ολιβερ Τουίστ”.

Στη δραστηριότητα 2 “Ομάδες εργασίας- Ημερολόγια μαθήματος” εμπλέκονται δύο διαφορετικής ειδικότητας καθηγητές (ο Φιλολόγος που διδάσκει Λογοτεχνία και ο καθηγητής Πληροφορικής).

Για την υλοποίησή της χρειάζονται δύο διδακτικές ώρες. Κάθε διδακτική ώρα αφιερώνεται σε μία άσκηση: η 1η διδακτική ώρα συντονίζεται από τον Φιλολόγο στο μάθημα της Λογοτεχνίας, στο Εργαστήριο Η/Υ ή εναλλακτικά στην αίθουσα διδασκαλίας εφόσον διαθέτει σύνδεση στο διαδίκτυο και κατάλληλο εξοπλισμό με ηλεκτρονικούς υπολογιστές ή λάπτοπ).

Την πρώτη διδακτική ώρα, ο Φιλολόγος που διδάσκει Λογοτεχνία θα σχηματίσει ομάδες εργασίας. Κάθε μέλος της ομάδας επιλέγει το ρόλο του σε αυτήν. Η πρώτη άσκηση θα είναι να στείλουν ένα μήνυμα ο καθένας, στο οποίο θα μιλούν για τα μέλη της ομάδας και για το project, χρησιμοποιώντας το εργαλείο CRISS Messenger.

Στη διάρκεια του project, στο τέλος κάθε μαθήματος, η ομάδα θα γράφει ένα μήνυμα στον/ στους καθηγητή/ές εξηγώντας την εργασία που έχει γίνει κάθε φορά.

Στη δεύτερη διδακτική ώρα, οι μαθητές με την καθοδήγηση του καθηγητή Πληροφορικής θα δημιουργήσουν ένα φάκελο Google Drive στον οποίο θα συμπεριλάβουν συνεργατικά έγγραφα για τις εργασίες του project.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά (2 διδακτικές ώρες)

Εργασία 2.1: Σχηματίζοντας ομάδες εργασίας

Εργασία 2.2: Φάκελος Google Drive

Εργασία 2.1: Σχηματίζοντας ομάδες εργασίας



Το project θα υλοποιηθεί χρησιμοποιώντας δύο είδη εργασιακής δυναμικής: μερικές εργασίες θα γίνουν ατομικά και άλλες σε ομάδες εργασίας.

ΒΗΜΑ 1:

Στην αρχή της διδακτικής ώρας, ο Φιλόλογος της Λογοτεχνίας θα δώσει στους μαθητές μια ρουμπρίκα για να αξιολογήσουν την εργασία τους ως ομάδα, αργότερα. Η ρουμπρίκα θα βρίσκεται στο φάκελο του project στην πλατφόρμα CRISS. Οι μαθητές θα γνωρίζουν τι αναμένεται από αυτούς και το ελάχιστο της δουλειάς που μπορεί να γίνει αποδεκτό. Ο καθηγητής επίσης θα έχει μια ρουμπρίκα αξιολόγησης για την ομάδα αλλά και για την ατομική εργασία.

ΒΗΜΑ 2:

Θα σχηματιστούν ομάδες. Λαμβάνοντας υπόψη την ανάγκη εργασίας με Η/Υ, κάθε ομάδα θα πρέπει να έχει 4 μέλη με διαφορετικούς ρόλους που θα αλλάζουν κατά τη διάρκεια του project :

- **ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ:** Φροντίζει να ακούγεται η άποψη όλων. Κατευθύνει το έργο της ομάδας στο θέμα της κάθε άσκησης.
- **ΓΡΑΜΜΑΤΕΑΣ :** Συγκεντρώνει τις ιδέες των μελών κάθε ομάδας και επικοινωνεί με τον καθηγητή.

- **ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ/ ΑΡΧΗΓΟΣ:** Ενθαρρύνει την ομάδα να εστιάζει στην άσκηση . Υπενθυμίζει όταν ο χρόνος φτάνει στα μισά και όταν τελειώνει.
- **ΕΜΨΥΧΩΤΗΣ:** Βοηθά την ομάδα να ανακαλύψει και να εκμεταλλευτεί όλες τις δυνατότητές της για δημιουργική και εποικοδομητική εργασία.

Οι μαθητές που αναλαμβάνουν κάθε ρόλο μπορούν να αλλάξουν ανάλογα με την άσκηση ώστε καθένας να πάρει κάθε θέση τουλάχιστον μια φορά. Οι ρόλοι της ομάδας, δηλαδή, δεν είναι στατικοί. Οι μαθητές μπορούν να υιοθετούν ρόλους σε διαφορετικές στιγμές κατά την υλοποίηση του project. Οποιαδήποτε αλλαγή πρέπει να κοινοποιείται στον καθηγητή από τον γραμματέα.

ΒΗΜΑ 3:

Ο καθηγητής της Λογοτεχνίας θα χρησιμοποιεί το εργαλείο CRISS Messenger για αξιολόγηση της ομαδικής δουλειάς αλλά και ως ημερολόγιο μαθήματος για να αναστοχάζονται οι μαθητές όσον αφορά τη μαθησιακή διαδικασία. Οι μαθητές και ο/ οι καθηγητής/ές θα επικοινωνούν χρησιμοποιώντας αυτό το εργαλείο για να διατηρούν ένα αρχείο των εργασιών και των σκέψεων τους κατά τη διάρκεια του project. Αναλυτικότερα:

Μετά από κάθε άσκηση ο Εμπυχωτής της κάθε ομάδας θα γράφει ένα μήνυμα για την εργασία που έχει γίνει σε κάθε δραστηριότητα. Όλη η ομάδα θα έχει συνεργαστεί για να δημιουργήσει ένα κείμενο που θα ανακεφαλαιώνει την εργασία που έγινε στο σχολείο - ή στο σπίτι, αν έχει ανατεθεί στην ομάδα κάποια δουλειά μετά το σχολείο. Αυτά τα μηνύματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να κρατήσει ο καθηγητής αρχείο των εργασιών κάθε ομάδας.

Στα μηνύματα, η ομάδα θα εκφράζει τις σκέψεις της επί των εργασιών και θα αποτελούν ένα εργαλείο αξιολόγησης της ομάδας μαζί με τη ρουμπρίκα για την ομαδική εργασία. Αφού σχηματιστούν οι ομάδες από τον καθηγητή της Λογοτεχνίας, τα μέλη κάθε ομάδας μαζεύονται και γράφουν το πρώτο τους μήνυμα. [E2.1] [2.1.1.1] στο οποίο θα μιλούν για το νέο project , για τα μέλη της ομάδας και για τις προσδοκίες τους [2.1.1.2].

Αυτή η άσκηση θα επαναλαμβάνεται μετά από κάθε μάθημα, ώστε να τηρείται ένα ημερολόγιο της μαθησιακής πορείας . [2.2.1.1] [2.2.1.2].

Ο καθηγητής θα δίνει 10' στο τέλος κάθε μαθήματος για να ανακεφαλαιώνουν οι μαθητές τη δουλειά που έκαναν και να γράψουν ένα μήνυμα.

Χώρος υλοποίησης:

Εργαστήριο Η/Υ, εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας με ίντερνετ και ένα λάπτοπ ανά μαθητή ή έστω ανά δύο μαθητές και έναν διαδραστικό πίνακα ή Η/Υ με βιντεοπροβολέα

βλ. Σημειώσεις για τον καθηγητή

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήριο: [E2.1] το πρώτο μήνυμα

Εργαλείο αξιολόγησης : Ρουμπρίκα 2

Πόροι:

Πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Εργαλείο CRISS Messenger, ηλεκτρονικές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο (tablets, PC), τουλάχιστον μία για κάθε ομάδα και προτζέκτορας για την προβολή των αποτελεσμάτων.

Συνημμένα έγγραφα:

- ΟΔΗΓΙΕΣ / ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2.1: [Oliver-fyllo-ergasias-2.1](#)
- Ρουμπρίκα 2: [Oliver-rubric-2](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Εργασία 2.2: Φάκελος Google Drive



Για τη διδακτική αυτή ώρα η σκυτάλη του project περνάει στον καθηγητή Πληροφορικής, ο οποίος αποτελεί μέλος της ομάδας των εκπαιδευτικών που συνεργάζονται για να πραγματοποιηθεί το project.

Ειδικότερα, στο εργαστήριο Η/Υ, ο καθηγητής Πληροφορικής θα μιλήσει για τη σημασία της διατήρησης ενός κοινού φακέλου με όλη τη δουλειά του project. Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να συζητηθούν οι διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους οι μαθητές μπορούν να συνεργαστούν πάνω σε έναν κοινό φάκελο Google Drive ή σε ένα κοινό έγγραφο ή κοινή παρουσίαση, κτλ. Όλοι μαζί θα εξετάσουν τις διαφορετικές επιλογές και θα αποφασίσουν ποια είναι η καλύτερη για να είναι η εργασία όλων ασφαλής και ιδιωτική αν αυτό επιθυμούν.

Κάθε ομάδα μαθητών θα δημιουργήσει ένα **Αρχείο Google Drive** [E2.2] [3.2.1.1] για να συνεργαστούν στο project. Όλα τα μέλη της ομάδας θα μπορούν να επεξεργάζονται τα κοινά έγγραφα και να μεταφορτώνουν αυτά που θεωρούν ενδιαφέροντα για την υπόλοιπη ομάδα [3.2.1.3]. Όλοι οι συνεργαζόμενοι καθηγητές πρέπει να έχουν πρόσβαση σε όλους τους ομαδικούς φακέλους Google Drive προκειμένου να τηρούν αρχείο της δουλειάς που έχει γίνει από κάθε ομάδα και από κάθε μέλος. Ο καθηγητής καθοδηγεί τους μαθητές να μοιράζονται σωστά τον φάκελο Google Drive και τα έγγραφα [1.1.2.1] [1.1.2.2].

Χώρος υλοποίησης:

Εργαστήριο Η/Υ, εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας με ίντερνετ και ένα λάπτοπ ανά μαθητή ή έστω ανά δύο μαθητές και έναν διαδραστικό πίνακα ή Η/Υ με βιντεοπροβολέα

βλ. Σημειώσεις για τον καθηγητή

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήρια : [E2.2] Φάκελος Google Drive

Εργαλείο Αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 2

Πόροι:

Πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Εργαλείο CRISS Messenger. Ηλεκτρονικές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο (tablets, PC), τουλάχιστον μία για κάθε ομάδα και προτζέκτορας για την προβολή των αποτελεσμάτων.

Συνημμένα έγγραφα:

- ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2.2: [Oliver-fyllo-ergasias-2.2.1](#)

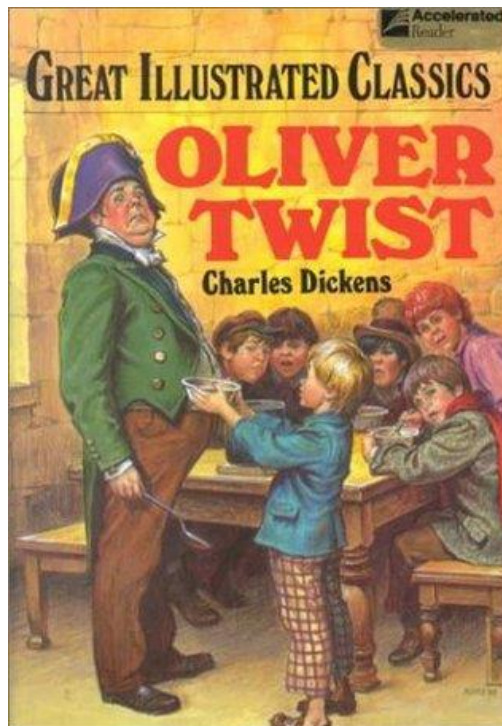
Φάκελος Google Drive για κάθε ομάδα

- Ρουμπρίκα 2: [Oliver-rubric-2](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Δραστηριότητα 3: Ποιος ήταν ο Όλιβερ;



Ο Φιλολόγος της Λογοτεχνίας διδάσκει τις επόμενες 6 διδακτικές ώρες, που αντιστοιχούν στη Δραστηριότητα 3.

Στη Δραστηριότητα αυτή, οι μαθητές θα ανακαλύψουν ποιος ήταν ο Όλιβερ Τουίστ και στοιχεία για την εποχή στην οποία γεννήθηκε ο ήρωας και το ομώνυμο μυθιστόρημα, εκπονώντας υποδραστηριότητες με τις οποίες προοδευτικά **ολοκληρώνεται η “εισαγωγική”, Α΄ Φάση μελέτης του μυθιστορήματος (“Πριν από την ανάγνωση”)** και **καλύπτεται όλη τη Β΄ Φάση (“Κυρίως Ανάγνωση”)**

Πιο συγκεκριμένα, οι δυο πρώτες υποδραστηριότητες **3.1** (προκαταρκτική ανίχνευση για το μυθιστόρημα μέσα από (ψηφιακά) αποσπάσματα και ερωτήσεις, πρώτα ατομικές απαντήσεις και στη συνέχεια από κοινού ως ομάδα) και **3.2** (μοίρασμα απαντήσεων ομάδων σε ψηφιακό τοίχο της πλατφόρμας CRISS και συζήτηση στην ολομέλεια) αφορούν σε μια γενικότερη εισαγωγική προσέγγιση “πρώτης γνωριμίας” και εντάσσονται στην **προαναγνωστική φάση** ανάλυσης του μυθιστορήματος. Η διάρκεια της κάθε υποδραστηριότητας, 3.1 και 3.2, είναι μία διδακτική ώρα 45’.

Στη συνέχεια, οι υποδραστηριότητες **3.3** (δουλειά πάνω στο λογοτεχνικό έργο) και **3.4** (ανασύνθεση με jigsaw και Kahoot) αντιστοιχούν στη Β' φάση μελέτης, την **(Κύρια) Ανάγνωση**, σύμφωνα με τη μεθοδολογία διδασκαλίας ολόκληρου λογοτεχνικού έργου με τη μέθοδο project.

Όπως αναλυτικότερα θα περιγραφεί παρακάτω, η υποδραστηριότητα 3.3. ("Δουλεύοντας πάνω στο κείμενο") συνολικά αναπτύσσεται σε 3 διδακτικές ώρες των 45' καθεμία:

- **3.3.α [1η ώρα]:** Παρουσίαση υπόθεσης και δομής από τους μαθητές, βάσει της πρώτης ανάγνωσης/προσέγγισης του μυθιστορήματος σε εξωσχολικό χρόνο.
- **3.3.β [2η ώρα]:** Βιωματική προσέγγιση στην τάξη -δραματοποίηση σκηνών.
- **3.3.γ. [3η ώρα]:** Ερωτήσεις για χαρακτηριστικά του έργου και σχέση με εποχή του, με αναζήτηση απαντήσεων σε διαδικτυακές πηγές και με χρήση ψηφιακού πίνακα.

Η υποδραστηριότητα 3.4. αφορά στην ανασύνθεση του μυθιστορήματος με ομάδες jigsaw και με quiz (Kahoot), έχει διάρκεια 1 διδακτική ώρα 45' και χρειάζεται Εργαστήριο Η/Υ ή κατάλληλα εξοπλισμένη αίθουσα διδασκαλίας με διαδίκτυο και Η/Υ φορητούς ανά ομάδα.

Συνοπτικά, στη δραστηριότητα 3, οι μαθητές ασκούνται στις ακόλουθες ψηφιακές ασκήσεις-υποδραστηριότητες:

Στην πρώτη άσκηση οι μαθητές χρησιμοποιώντας ανά ομάδες ένα φύλλο εργασίας (file) αναρτημένο από τον καθηγητή της Λογοτεχνίας στη Βιβλιοθήκη του CRISS θα πρέπει να απαντήσουν σε μερικές ερωτήσεις [α) πριν διαβάσουν το μεταφρασμένο απόσπασμα του Όλιβερ Τουίστ και β) σε άλλες ερωτήσεις, αξιοποιώντας συνδέσμους για πηγές από το διαδίκτυο (άλλα αποσπάσματα και σχετικά στοιχεία εποχής)]. Πρώτα απαντούν ατομικά και μετά θα πρέπει να βάλουν τις απαντήσεις τους μαζί με των υπόλοιπων μελών της ομάδας, σε ένα συνεργατικό Google Doc που έχει δημιουργηθεί από την ομάδα για την άσκηση. Στη συνέχεια (3.2.), όλες οι ομάδες μοιράζονται τα ευρήματά τους με την υπόλοιπη τάξη, σε έναν "ψηφιακό

τοίχο” (radlet), διαμέσου της πλατφόρμας CRISS. Περνώντας στη φάση της (Κύριας) Ανάγνωσης, στην υποδραστηριότητα 3.3, στην 3η ώρα της, οι μαθητές μέσα από φύλλο εργασίας με συνδέσμους στο ίντερνετ ανατρέχουν σε πηγές, αντλούν στοιχεία και απαντούν σε ερώτημα σχετικό με λογοτεχνικά γνωρίσματα του έργου. Αμέσως μετά, διαμέσου ενός συνεργατικού “ψηφιακού ασπροπίνακα”, κάθε μαθητής μοιράζεται τη δική του απάντηση, συζητά με τα άλλα μέλη της ομάδας, ανταλλάσσουν απόψεις και συνθέτουν **στον ψηφιακό πίνακα μια κοινή απάντηση**.

Στο τέλος της δραστηριότητας 3 (στην υποδραστηριότητα 3.4.), ανασυνθέτουν το μυθιστόρημα “Ολιβερ Τουίστ” με απαντήσεις σε ερωτήσεις για ομάδες (jigsaw) και με κουίζ (kahoot), που λειτουργεί ως ένα παιχνίδι με το οποίο μπορούν να ελέγξουν τις απαντήσεις τους.

Ως προς τον χώρο διδασκαλίας σε σχέση με τις ψηφιακές υποδομές:

Επειδή οι δύο πρώτες ώρες (3.3.α και 3.3.β) της υποδραστηριότητας 3.3 δεν περιλαμβάνουν ασκήσεις με κριτήρια πιστοποίησης του προγράμματος CRISS, η χρήση Η/Υ είναι προαιρετική, και επομένως μπορούν να γίνουν στην αίθουσα διδασκαλίας. Όλες οι υπόλοιπες ώρες της δραστηριότητας 3 θα πρέπει να πραγματοποιηθούν από τον Φιλόλογο της Λογοτεχνίας στο εργαστήριο Η/Υ. (Για εναλλακτική δυνατότητα, πραγματοποίησης των υποδραστηριοτήτων αυτών στην αίθουσα διδασκαλίας με κατάλληλο εξοπλισμό ψηφιακής υποδομής βλ. στους Πόρους κάθε υποδραστηριότητας όσα χρειάζονται καθώς και στις Σημειώσεις για τον Καθηγητή-Προϋποθέσεις υλοποίησης, σημείο 1 και ειδικότερα σε κάθε υποδραστηριότητα).

Συνολικός χρόνος εκπόνησης της δραστηριότητας:

6 διδακτικές ώρες	
υποδραστηριότητα 3.1	45'
υποδραστηριότητα 3.2	45'
υποδραστηριότητα 3.3 • 3.3.α • 3.3.β • 3.3.γ	3 διδακτικές ώρες των 45'
υποδραστηριότητα 3.4	45'

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 3 ώρες (4 διδακτικές ώρες)

Εργασία 3.1: Στα ίχνη του Όλιβερ

Εργασία 3.2: Ας μοιραστούμε όσα βρήκαμε

Εργασία 3.3: Δουλεύοντας πάνω στο λογοτεχνικό κείμενο [Έναρξη της φάσης της (Κύριας) “Ανάγνωσης”]

Εργασία 3.4: Ανασύνθεση του μυθιστορήματος “Όλιβερ Τουίστ” με ερωτήσεις για “ομάδες jigsaw” και με κουίζ (kahoot)

Εργασία 3.1: Στα ίχνη του Όλιβερ



Η υποδραστηριότητα 3.1 εντάσσεται στην “Προαναγνωστική φάση” μελέτης του μυθιστορήματος. Προοδευτικά, μετά τις έως τώρα υποδραστηριότητες (1.1 - 2.2.) που εισήγαγαν τους μαθητές στο θέμα του project, στις διαδικασίες και στα βασικά εργαλεία του (φάκελο google drive, διαμοιραζόμενα έγγραφα), η υποδραστηριότητα 3.1. προετοιμάζει το έδαφος για την ερμηνευτική προσέγγιση του μυθιστορήματος Όλιβερ Τουίστ (δηλ. για την κύρια φάση ανάγνωσης, που θα δούμε στην 3.3).

Ειδικότερα, στην 3.1, ο Φιλολόγος στη Λογοτεχνία αναθέτει στους μαθητές να “ανιχνεύσουν” σχετικά με τον ήρωα Όλιβερ Τουίστ και βασικά στοιχεία του

λογοτεχνικού έργου που τον εμπεριέχει, χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία και αναπτύσσοντας μεταξύ τους διάδραση και ανταλλαγή διαδικτυακών on line πληροφοριών.

Πιο συγκεκριμένα, κάθε ομάδα μαθητών έχει πρόσβαση σε ένα ηλεκτρονικό αρχείο (βλ. ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3.1), αναρτημένο (από τον Φιλολόγο της Λογοτεχνίας) στη Βιβλιοθήκη της πλατφόρμας CRISS, με το οποίο οι μαθητές θα προσεγγίσουν τον κόσμο του Όλιβερ Τουίστ μέσα από αποσπάσματα του λογοτεχνικού έργου και άλλο υλικό.

Ειδικότερα, αυτό το αναρτημένο στην πλατφόρμα CRISS φύλλο εργασίας περιέχει:

1. ένα μεταφρασμένο απόσπασμα του μυθιστορήματος “Όλιβερ Τουίστ” του Charles Dickens με ερωτήσεις εισαγωγικές-βασικές για το έργο.
2. μια σειρά από ερωτήσεις σχετικά με το περιεχόμενο του λογοτεχνικού έργου (πότε, πού διαδραματίζεται η ιστορία, γιατί εργάζεται ο Όλιβερ κ.ά), για την απάντηση των οποίων δίδονται ηλεκτρονικοί σύνδεσμοι με επιλεγμένο υλικό που πρέπει να αναζητήσουν και να διαβάσουν οι μαθητές.

Με βάση τις ερωτήσεις στο φύλλο εργασίας, οι μαθητές θα πρέπει να βρουν **ατομικά** τις απαντήσεις και έπειτα **να τις βάλουν από κοινού με τα υπόλοιπα μέλη της (τετραμελούς) ομάδας τους σε ένα Google Doc [E3.1]** που θα δημιουργήσουν ως ομάδα, για την υποδραστηριότητα αυτή. Στο τέλος του μαθήματος, αντίστοιχη ρουμπρίκα (3.1) χρησιμοποιείται για την αποτίμηση της αλληλεπίδρασης και ανταλλαγής online πληροφοριών με άλλους μαθητές διαμέσου ενός ή περισσότερων συστημάτων επικοινωνίας καθώς και για την επάρκεια και συνοχή των πληροφοριών που ανακοινώνονται στο κοινόχρηστο αρχείο. [2.1.3.1] [2.1.3.3].

Χώρος υλοποίησης: Εργαστήριο Η/Υ με σύνδεση στο διαδίκτυο, και επάρκεια Η/Υ, ώστε οι μαθητές ανά δύο (τουλάχιστον) να εργάζονται στον ίδιο Η/Υ για να εκπονούν τις ατομικές ασκήσεις και μετά να τις βάζουν μαζί σε ένα κοινόχρηστο Google Doc της ομάδας τους. Εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας του τμήματος, εφόσον διαθέτει σύνδεση στο διαδίκτυο και Η/Υ με βιντεοπροβολέα ή διαδραστικό (για προβολή στην ολομέλεια), και εφόσον ανά ομάδα 4 ατόμων μπορούν να φέρουν οι μαθητές 2 τουλάχιστον φορητούς Η/Υ, ώστε να διευκολυνθούν στις ατομικές εργασίες και να συνεργαστούν ως ομάδα στο κοινόχρηστο Google Doc.

βλ. Σημειώσεις για τον καθηγητή

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήρια: [E3.1] Google Doc

Εγχειρίδιο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 3

Πόροι:

Πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Ηλεκτρονικές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο (φορητοί Η/Υ ή κατάλληλα tablets), τουλάχιστον μία ηλεκτρονική συσκευή ανά 2 μαθητές (καθώς εκπονούνται και ατομικές ασκήσεις), σε κάθε τετραμελή ομάδα

Ένας κεντρικός Η/Υ με βιντεοπροβολέα στο χώρο της διδασκαλίας (για τον συντονισμό των ομάδων και τη συνοχή της ολομέλειας, π.χ. με την προβολή του φύλλου εργασίας).

Συνημμένα έγγραφα:

Φύλλο εργασίας με μεταφρασμένο απόσπασμα στα ελληνικά, ερωτήσεις και πηγές, βλ. ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3.1: [Oliver-fyllo-ergasias-3.1](#)

Έγγραφο Google Doc που δημιουργήθηκε από κάθε ομάδα

Ρουμπρίκα 3: [Oliver-rubric-3](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Εργασία 3.2: Ας μοιραστούμε όσα βρήκαμε



Οι ομάδες (αξιοποιώντας τις απαντήσεις των ερωτήσεων, στο συνεργατικό έγγραφο Google Doc που δημιούργησαν στην υποδραστηριότητα 3.1), προχωρούν στο να μοιραστούν τα “ευρήματα της έρευνάς τους” με τις άλλες ομάδες, στην ολομέλεια του τμήματος και πάλι στο πλαίσιο του μαθήματος της Λογοτεχνίας. Στο τέλος της ώρας, στις ρουμπρίκες της υποδραστηριότητας αυτής (βλ. στη Ρουμπρίκα 3, ρουμπρίκες για 3.2.), αποτιμάται η ποιότητα των παρεμβάσεων μεταξύ των ομάδων, ως προς την επιχειρηματολογία και τον σεβασμό στις άλλες ομάδες [2.2.2.2].

Για να επικοινωνήσουν στην ολομέλεια, οι μαθητές θα έχουν πρόσβαση σε έναν ψηφιακό τοίχο (όπως το **Padlet**) μέσω της πλατφόρμας CRISS στον οποίο κάθε ομάδα θα αναρτήσει τα ευρήματά της. Στις ρουμπρίκες αξιολόγησης αποτιμάται ο τρόπος χρήσης από τους μαθητές του διαδικτυακού συνεργατικού εργαλείου (ανάγκη για καθοδήγηση, αυτοπεποίθηση μαθητών) [2.2.2.3] [2.2.2.3]. Οι μαθητές και ο καθηγητής της Λογοτεχνίας θα κοιτάζουν τις απαντήσεις στο Padlet [Ε3.2] για να βρουν τις ομοιότητες και θα τις συζητήσουν.

Χώρος υλοποίησης: Εργαστήριο Η/Υ, με πρόσβαση στο διαδίκτυο και τουλάχιστον έναν Η/Υ ανά δύο μαθητές σε κάθε τετραμελή ομάδα. Εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας του τμήματος, εφόσον διαθέτει σύνδεση στο διαδίκτυο και Η/Υ με βιντεοπροβολέα ή διαδραστικό (για προβολή στην ολομέλεια κυρίως κατά την παρουσίαση των απαντήσεων των ομάδων στον ψηφιακό τοίχο (padlet), και εφόσον ανά ομάδα 4 ατόμων μπορούν να φέρουν οι μαθητές 2 τουλάχιστον φορητούς Η/Υ, ώστε να διευκολυνθούν στις ατομικές εργασίες και να συνεργαστούν ως ομάδα στο κοινόχρηστο Google Doc.

Με την υποδραστηριότητα 3.2. ολοκληρώνεται η Α' φάση, η "προαναγνωστική" που λειτουργεί "εισαγωγικά" ως προς την κυρίως επεξεργασία του μυθιστορήματος "Ολιβερ Τουίστ".

βλ. Σημειώσεις για τον καθηγητή

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήρια: [Ε3.2] Απαντήσεις

Εγχειρίδιο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 3

Πόροι:

Πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Ηλεκτρονικές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο (φορητοί Η/Υ ή κατάλληλα tablets), τουλάχιστον ένας φορητός Η/Υ (ή κατάλληλο tablet) ανά 2 μαθητές (καθώς εκπονούνται και ατομικές ασκήσεις), σε κάθε τετραμελή ομάδα.

Ένας κεντρικός Η/Υ με βιντεοπροβολέα στο χώρο της διδασκαλίας βοηθά στον συντονισμό των ομάδων και τη συνοχή της ολομέλειας, π.χ. κατά την προβολή των απαντήσεων όλων των ομάδων στον ψηφιακό τοίχο (padlet).

Συνημμένα έγγραφα: [Σύνδεσμος για τον ψηφιακό τοίχο padlet](#), [Oliver-rubric-3](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Εργασία 3.3: Δουλεύοντας πάνω στο λογοτεχνικό κείμενο [Έναρξη της φάσης της (Κύριας) “Ανάγνωσης”]



Περνάμε στη Β΄ φάση της “(Κύριας) Ανάγνωσης” του μυθ/τος, όπου εστιάζουμε στο κείμενο μέσα από διαδικασίες ερευνητικής, συμμετοχικής και βιωματικής μάθησης αλλά και ανάπτυξης της ψηφιακής ικανότητας (σύμφωνα με το CRISS).

Ειδικότερα, στο ελληνικό σενάριο, σε ανταπόκριση προς τη δυνατότητα διάθεσης διδακτικών ωρών στο μάθημα της Λογοτεχνίας για διδασκαλία ολόκληρου λογοτεχνικού έργου, η **υποδραστηριότητα 3.3. σχεδιάζεται να αναπτυχθεί σε 3 συνολικά διδακτικές ώρες των 45΄ καθεμιά:**

[1η ώρα]: 3.3.α “Η δική τους ανάγνωση”

Πριν την έναρξη του project (βλ. και Σημειώσεις για τον καθηγητή, -Προϋποθέσεις, σημείο 4) οι μαθητές έχουν μελετήσει στο σπίτι το μυθιστόρημα, με κατάλληλο προγραμματισμό και συντονισμό από τον Φιλολόγο της Λογοτεχνίας και έχουν ετοιμάσει περίληψη (συνοπτική παρουσίαση), που μπορεί να λειτουργήσει ως σημείο αναφοράς για την έναρξη της “κυρίως ανάγνωσης” (ερμηνευτικής επεξεργασίας στην τάξη. Στην ώρα αυτή δηλαδή, με τον Φιλολόγο σε ρόλο Συντονιστή της διαδικασίας, οι μαθητές παρουσιάζουν και συζητούν στην τάξη την

υπόθεση και τη βασική δομή του έργου, εκφράζουν συναισθήματα και πρώτες εντυπώσεις από την ανάγνωση όλου του έργου σε εξωσχολικό χρόνο. Η χρήση Η/Υ και βιντεοπροβολέα για ενδεχόμενες παρουσιάσεις με ήχο και εικόνα εργασιών των μαθητών για το έργο που διάβασαν μπορεί να προσδώσει ενδιαφέρον, ωστόσο στο πλαίσιο του παρόντος σεναρίου είναι προαιρετική, καθώς δεν περιλαμβάνονται κριτήρια και δείκτες για αξιολόγηση ψηφιακών υπο-ικανοτήτων. Καθώς είναι προαιρετική η χρήση Η/Υ στην τάξη, ο χώρος διδασκαλίας είναι η αίθουσα του τμήματος.

[2η ώρα]: 3.3.β Βιωματική προσέγγιση του μυθιστορήματος. Δραματοποίηση σκηνών στην τάξη

Στη συνέχεια της “κύριας ανάγνωσης”, οι μαθητές στην τάξη αναλαμβάνουν τη **δραματοποίηση σκηνών** από ολόκληρο το βιβλίο, με κριτήριο επιλογής τους τη βαθύτερη εντύπωση και τα δυνατά συναισθήματα που τους προκάλεσε (βλ. Σημειώσεις για τον εκπαιδευτικό). Η αίθουσα διδασκαλίας είναι ο κατάλληλος χώρος και δεν απαιτείται εξοπλισμός σε Η/Υ.

[3η ώρα]: 3.3γ Κοινωνία και Λογοτεχνία της Βιομηχανικής Επανάστασης

Την 3η ώρα της υποδραστηριότητας 3.3., με αντίστοιχο φύλλο εργασίας αναρτημένο στην πλατφόρμα CRISS (βλ. 3.3 ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ), οι μαθητές καλούνται να συνδέσουν σε αυτό το σημείο τα γνωρίσματα του μυθιστορήματος με τη **λογοτεχνία και την κοινωνία της Βιομηχανικής Επανάστασης. Επίσης, θα ανακαλύψουν στοιχεία για τη ζωή, το έργο και τις επιρροές του Καρόλου Ντίκενς ταξιδεύοντας νοερά στην Αγγλία της Βικτωριανής Εποχής.**

Στο φύλλο εργασίας παρατίθενται οι παρακάτω σύνδεσμοι που θα αξιοποιηθούν από τους μαθητές στην αναζήτησή τους:

[ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ Α' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ](#)

ΑΡΘΡΟ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ

<http://www.kathimerini.gr/954742/article/politismos/vivlio/o-tsarls-ntikens-ston-lavyrin8o-toy-londinou>

[Λεξικό Λογοτεχνικών όρων](#) (ΥΠΠΕΘ-ΙΕΠ)

Και βίντεο:

[ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΕΙΣ ΚΑΡΟΛΟ ΝΤΙΚΕΝΣ;](#)

Συγκεκριμένα, αντλώντας στοιχεία από τις παραπάνω διαδικτυακές δ/νσεις (πηγές), **κάθε μαθητής-μέλος της ομάδας καλείται να αναγνωρίσει στο λογοτεχνικό έργο “Ολιβερ Τουίστ” δύο χαρακτηριστικά του ρεαλισμού.**

Στη συνέχεια, κάθε μαθητής χρησιμοποιώντας έναν ψηφιακό πίνακα (όπως: <http://webwhiteboard.com>), που έχει δημιουργήσει ο Φιλόλογος της Λογοτεχνίας, μοιράζεται τις απαντήσεις του [Ε3.3] [2.2.3.1] με τα μέλη της ομάδας του. Η ομάδα, λαμβάνοντας υπόψη τις απαντήσεις που έδωσε κάθε μέλος, ανταλλάσσει απόψεις διαμέσου του ψηφιακού πίνακα, και **συνθέτει στον ψηφιακό πίνακα μια κοινή απάντηση [2.2.3.3] σχετικά με τα 2 πιο αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά του ρεαλισμού που αναγνωρίζει σε αυτό το λογοτεχνικό έργο, αιτιολογώντας σύντομα την άποψη της της.**

Το URL του συνεργατικού ψηφιακού πίνακα θα είναι προσβάσιμο από τη Βιβλιοθήκη της πλατφόρμας CRISS.

Χώρος υλοποίησης: Αίθουσα διδασκαλίας για την 1η ώρα (3.3 α) και τη 2η ώρα (3.3 β).

Για την 3η ώρα (3.3.γ): Εργαστήριο Η/Υ, με πρόσβαση στο διαδίκτυο και τουλάχιστον έναν Η/Υ ανά δύο μαθητές σε κάθε τετραμελή ομάδα. Εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας του τμήματος, εφόσον διαθέτει σύνδεση στο διαδίκτυο και Η/Υ με βιντεοπροβολέα ή διαδραστικό [για προβολή στην ολομέλεια κυρίως κατά την παρουσίαση των απαντήσεων των ομάδων στον συνεργατικό ψηφιακό πίνακα (<https://webwhiteboard.com>)] και εφόσον ανά ομάδα 4 ατόμων μπορούν να έχουν οι μαθητές 2 τουλάχιστον φορητούς Η/Υ, ώστε να διευκολυνθούν στις ατομικές εργασίες και να συνεργαστούν ως ομάδα.

βλ. Σημειώσεις για τον καθηγητή

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήρια: [Ε3.3] Συμπεριφορά

Εγχειρίδιο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 3

Συνημμένα έγγραφα: Ρουμπρίκα 3 [Oliver-rubric-3](#), ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3.3: [Oliver-fyllo-ergasias-3.3](#), [Συνεργατικός ψηφιακός πίνακας](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Εργασία 3.4: Ανασύνθεση του μυθιστορήματος “Ολιβερ Τουίστ” με ερωτήσεις για “ομάδες jigsaw” και με κουίζ (kahoot)



Στην υποδραστηριότητα 3.4, δίδεται αναρτημένο στην πλατφόρμα CRISS φύλλο εργασίας, με το οποίο οι μαθητές συνδυάζουν τη μάθηση με... παιχνίδι συνεργασίας.

Ειδικότερα:

α) Στο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3.4 οι μαθητές στο μάθημα της Λογοτεχνίας καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις με βάση ψηφιακό υλικό, αλλά πριν προχωρήσουν να αναζητήσουν απαντήσεις θα πρέπει να διαβάσουν και να εφαρμόσουν τα βήματα που θα ακολουθήσουν οι ομάδες δουλεύοντας με αυτή την τεχνική συνεργασίας (Jigsaw technique).

Συνοπτικά, σύμφωνα με τις οδηγίες, αρχικά, κάθε μέλος της ομάδας απαντά σε 1 ερώτηση, στη συνέχεια εμπλουτίζει την απάντηση σε προσωρινή ομάδα ειδημόνων και στο τέλος κάθε αρχική ομάδα JIGSAW συνθέτει τις απαντήσεις σε κοινόχρηστο έγγραφο Google Doc.

Εναλλακτική εφαρμογή για εξοικονόμηση χρόνου είναι η ακόλουθη, στο πλαίσιο της κάθε ομάδας: Κάθε μέλος της ομάδας αναλαμβάνει μία από τις ερωτήσεις. Μόλις όλοι έχουν την απάντησή τους [E3.4] [3.1.3.1] [3.1.3.2], θα πρέπει να πουν και να εξηγήσουν τα αποτελέσματά τους στην υπόλοιπη ομάδα, ώστε καθένας να έχει όλες τις απαραίτητες απαντήσεις.

Ο πρώτος μαθητής ή ζευγάρι μαθητών που τελειώσει τις δικές του απαντήσεις μπορεί να προσπαθήσει να βρει την απάντηση στην ερώτηση 5.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Ποιες αντιλήψεις του Καρόλου Ντίκενς για την κοινωνία εκφράζονται μέσα από το λογοτεχνικό του έργο ‘Όλιβερ Τουίστ’;
2. Ποιες συνέπειες της Βιομηχανικής Επανάστασης που αφορούν στη ζωή των παιδιών αναδεικνύονται μέσα από την υπόθεση του ‘Όλιβερ Τουίστ’;
3. Ποια είναι τα κύρια προβλήματα που τίγονται σε ένα λογοτεχνικό έργο που εντάσσεται στο ρεύμα του Ρεαλισμού;
4. Που γεννήθηκε ο ρεαλισμός ως λογοτεχνικό ρεύμα;
5. Ποια θεωρούνται θετικά στοιχεία σε ένα ρεαλιστικό μυθιστόρημα;

Μόλις όλα τα μέλη της ομάδας μοιραστούν με την ομάδα την απάντηση στην ερώτησή τους, θα τις γράψουν σε ένα νέο με τον τίτλο της άσκησης Google Doc [E3.4]. Επίσης, οι μαθητές θα συμπεριλάβουν τις αναφορές στις πηγές όπου βρήκαν τις απαντήσεις τους. [3.1.3.1] [3.1.3.2].

β) Αφού οι μαθητές ολοκληρώσουν το Google Doc, ο καθηγητής της Λογοτεχνίας θα δώσει άδεια πρόσβασης σε ένα kahoot (<https://kahoot.it/>) (εργαλείο παιγνιώδους αξιολόγησης της μάθησης) για να ελέγξουν τις απαντήσεις. Οι μαθητές θα απαντήσουν ομαδικά (ταυτόχρονα) και μπορούν να χρησιμοποιήσουν (συμβουλευτικά) το αρχείο με τις απαντήσεις που δημιούργησαν προηγουμένως.

Χώρος υλοποίησης:

Εργαστήριο Η/Υ, με πρόσβαση στο διαδίκτυο και τουλάχιστον έναν Η/Υ ανά δύο μαθητές σε κάθε τετραμελή ομάδα. Εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας του τμήματος, εφόσον διαθέτει σύνδεση στο διαδίκτυο και Η/Υ με βιντεοπροβολέα ή διαδραστικό και εφόσον ανά ομάδα 4 ατόμων μπορούν να έχουν οι μαθητές 2 τουλάχιστον φορητούς Η/Υ, ώστε να διευκολυνθούν στις ατομικές εργασίες και να συνεργαστούν ως ομάδα.

βλ. Σημειώσεις για τον καθηγητή**ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:**

Τεκμήρια: [E3.4] Google Doc με απαντήσεις και παραπομπές.

Εγχειρίδιο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 3

Πόροι:

Πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Ηλεκτρονικές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο, τουλάχιστον ένας φορητός Η/Υ ή κατάλληλο tablet ανά δύο μαθητές σε κάθε τετραμελή ομάδα.

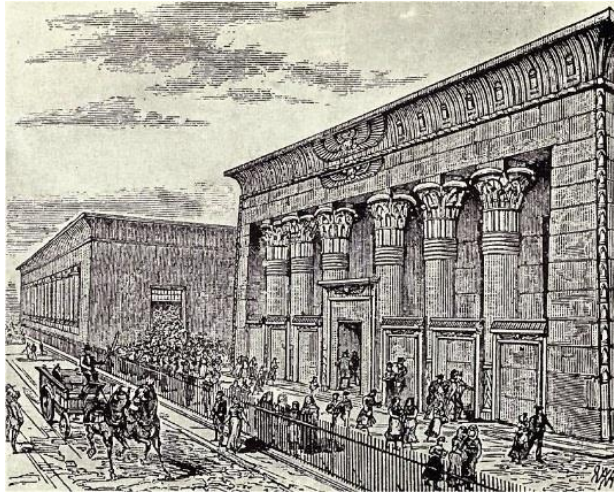
Προτζέκτορας ή διαδραστικός πίνακας.

Συνημμένα έγγραφα: Ρουμπρίκα 3: [Oliver-rubric-3](#), [Oliver-fyllo-ergasias-3.4](#)

Δημιουργία Google Doc από κάθε ομάδα, Σύνδεσμος kahoot (<https://kahoot.it/>)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)



Η δραστηριότητα 4 καθώς και η 5, εντάσσονται στην **“3η φάση ανίχνευσης του μυθιστορήματος: Μετά την Ανάγνωση”**, καθώς οι υποδραστηριότητές τους αφορούν σε διαθεματικές προεκτάσεις του μυθ/τος (σύνδεση με Ιστορία και γενικότερες παρουσιάσεις για την προβληματική του θέματος του project.)

Στη δραστηριότητα 4, ανά ομάδα, οι μαθητές θα πρέπει να απαντήσουν σε μια σειρά ερωτήσεων και να παρουσιάσουν τις απαντήσεις τους σε μια χρονογραμμή που θα παρουσιάσουν στην υπόλοιπη τάξη. Η δραστηριότητα 4 υλοποιείται στο πλαίσιο των μαθημάτων της Ιστορίας (υποδραστηριότητα 4.1. και 4.3) και της Πληροφορικής (4.2) από τους αντίστοιχους εκπαιδευτικούς, όπως αναλυτικότερα παρακάτω περιγράφεται.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

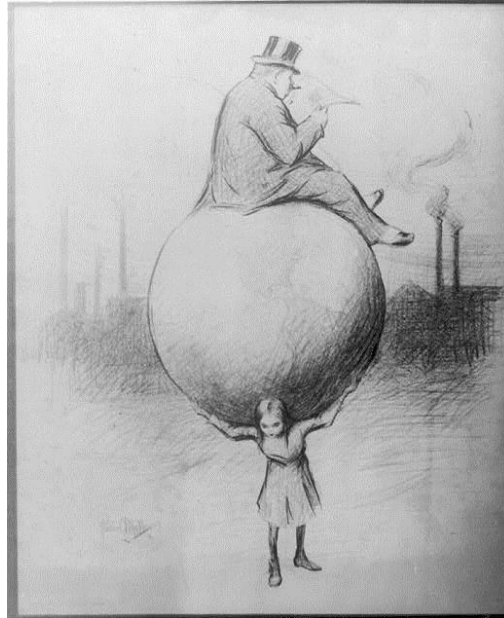
Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες και 15 λεπτά (3 διδακτικές ώρες)

Εργασία 4.1: Διαθεματική προσέγγιση του Όλιβερ Τουίστ. Από τη Λογοτεχνία στην Ιστορία: Δραστηριότητα jigsaw σχετική με τη Βιομηχανική Επανάσταση

Εργασία 4.2: Δημιουργία ομαδικής χρονογραμμής

Εργασία 4.3: Παρουσιάσεις χρονογραμμών

Εργασία 4.1: Διαθεματική προσέγγιση του Όλιβερ Τουίστ. Από τη Λογοτεχνία στην Ιστορία: Δραστηριότητα jigsaw σχετική με τη Βιομηχανική Επανάσταση



Στην υποδραστηριότητα 4.1. αρχίζει η η Γ' φάση επεξεργασίας του μυθιστορήματος στο πλαίσιο του project, η "μεταναγνωστική", κατά την οποία θα δώσουμε έμφαση στη διαθεματική προσέγγισή του, και ειδικότερα σε σχέση με την Ιστορία, αναζητώντας απάντηση στο βασικό ερώτημα του τίτλου (σχέση Όλιβερ Τουίστ με βιομηχανική επανάσταση).

Στο πλαίσιο αυτού του σχεδιασμού, τη σκυτάλη από το μάθημα της Λογοτεχνίας θα πάρει το μάθημα της Ιστορίας. Θα αξιοποιηθούν εδώ οι ενότητες σχετικά με τη βιομηχανική επανάσταση που έχουν διδαχθεί ήδη (βλ. στην Εισαγωγή του παρόντος σεναρίου, σημ. 2, σχετικά με την Ιστορία και στις Σημειώσεις για τον καθηγητή, στην αρχή, προϋποθέσεις διδασκαλίας, σημ. 3.). Οι μαθητές εμπεδώνουν καλύτερα και εμπλουτίζουν αυτά που είχαν διδαχθεί. Στις ομάδες δίνονται ερωτήσεις και για την αναζήτηση πληροφοριών οι μαθητές παραπέμπονται στις σχετικές ενότητες του διαδραστικού σχολικού εγχειριδίου για την Ιστορία της Γ' Γυμνασίου καθώς και σε επιλεγμένες άλλες διαδικτυακές πολυμεσικές πηγές (βλ. Φύλλο εργασίας 4.1). Οι ερωτήσεις αφορούν στην εποχή της βιομηχανικής επανάστασης, όμως εστιάζουν κυρίως στα κοινωνικά προβλήματα της εποχής, καθώς στο πλαίσιο του project συνδέουμε διαθεματικά την ιστορία με την προβληματική του μυθιστορήματος

(συνθήκες ζωής, εργασία παιδιών, έλλειψη κοινωνικής μέριμνας, εξαθλίωση κατώτερων οικονομικο-κοινωνικών στρωμάτων και ισχυρές ταξικές διαφορές).

Πιο συγκεκριμένα, στην υποδραστηριότητα 4.1, οι μαθητές θα μοιραστούν ένα Google Doc στο οποίο όλα τα μέλη της ομάδας θα έχουν πρόσβαση και θα μπορούν να το επεξεργαστούν. Θα ονομάσουν αυτό το έγγραφο: **‘Τι συνέβη στη Βιομηχανική Επανάσταση;’** [E4.1] και θα το διατηρήσουν στον Φάκελο Google Drive της ομάδας.

Ειδικότερα, στις ομάδες οι μαθητές πρέπει να βρουν απαντήσεις στις ερωτήσεις που ακολουθούν, ώστε προοδευτικά να δοθεί η απάντηση στο ερώτημα-τίτλο του project. Πριν όμως προχωρήσουν οι μαθητές να απαντήσουν, πρώτα θα καταστρώσουν ένα σχέδιο ‘έρευνας πληροφοριών’, (χρόνος, εργαλεία, στόχοι, κτλ.). Αυτό το σχέδιο θα καταγράψουν στο έγγραφο **‘Τι συνέβη στη Βιομηχανική Επανάσταση;’** [3.1.1.1] [3.1.1.2].

Στη συνέχεια, στις ομάδες, οι μαθητές θα απαντήσουν τις παρακάτω ερωτήσεις χρησιμοποιώντας την **τεχνική Jigsaw**. [3.1.2.1] [3.1.2.2] Ο πρώτος μαθητής ή οι πρώτοι μαθητές που θα που τελειώνουν τις δικές τους απαντήσεις, θα αναλαμβάνουν την απάντηση στην ερώτηση 5. [Βλ. στην υποδραστηριότητα 3.4 δύο εναλλακτικούς τρόπους για την ατομική απάντηση σε μία ερώτηση στο πλαίσιο των ομάδων που λειτουργούν με την τεχνική Jigsaw].

Στο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4.1 περιγράφονται αναλυτικά τα βήματα που ακολουθούν οι μαθητές για την εκπόνηση της υποδραστηριότητας αυτής.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Πότε ξεκίνησε και πότε επεκτάθηκε η Βιομηχανική Επανάσταση;
2. Γιατί πύκνωσε η εσωτερική μετανάστευση στις βιομηχανικές πόλεις;
3. Κάτω από ποιες συνθήκες δούλευαν και ζούσαν οι εργάτες εκείνη την περίοδο;
4. Ποιες ήταν οι κυριότερες κοινωνικές μεταβολές;
5. Ποια ‘επανάσταση’ έγινε στις συγκοινωνίες και στις επικοινωνίες;

Χώρος υλοποίησης: Εργαστήριο Η/Υ

Εργαστήριο Η/Υ, με πρόσβαση στο διαδίκτυο και τουλάχιστον έναν Η/Υ ανά δύο μαθητές σε κάθε τετραμελή ομάδα. Εναλλακτικά: αίθουσα διδασκαλίας του τμήματος, εφόσον διαθέτει σύνδεση στο διαδίκτυο και Η/Υ με βιντεοπροβολέα ή διαδραστικό και εφόσον ανά ομάδα 4 ατόμων μπορούν να έχουν οι μαθητές 2 τουλάχιστον φορητούς Η/Υ, ώστε να διευκολυνθούν στις ατομικές εργασίες και να συνεργαστούν ως ομάδα.

βλ. Σημειώσεις για τον καθηγητή

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήρια: [E4.1] “Τι συνέβη στη Βιομηχανική Επανάσταση;” (Google Doc)

Εγχειρίδιο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 4

Πόροι:

Πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Ηλεκτρονικές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο, μία συσκευή ανά μαθητή.

Χρήσιμοι σύνδεσμοι από το **διαδραστικό σχολικό εγχειρίδιο** για το μάθημα της Ιστορίας της Γ΄ Γυμνασίου:

[ενότητα1](#)

[ενότητα 12](#)

[ενότητα13](#)

και σχετικό βίντεο:

ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ <https://www.youtube.com/watch?v=tdMIIDO5Tg>

Συνημμένα έγγραφα: Ρουμπρίκα 4: [Oliver-rubric-4](#), ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4.1 [Oliver-fyllo-ergasias-4.1](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Εργασία 4.2: Δημιουργία ομαδικής χρονογραμμής



Η διδακτική αυτή ώρα (45΄) για τη υποδραστηριότητα 4.2 πραγματοποιείται στο μάθημα της Πληροφορικής από τον καθηγητή της Πληροφορικής (ο οποίος συμμετέχει στο project, έχοντας σχετική συνεννόηση με τον Φιλολόγο της Λογοτεχνίας και Ιστορίας). Ο καθηγητής Πληροφορικής θα διδάξει στους μαθητές τη δημιουργία χρονογραμμής με ψηφιακό εργαλείο και τα σχετικά με την ψηφιακή άδεια “πνευματικών δικαιωμάτων”. (Έτσι, την επόμενη διδακτική ώρα, στο μάθημα της Ιστορίας, με τον Φιλολόγο τους, κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τη χρονογραμμή της στην υπόλοιπη τάξη, σε διαθεματική σύνδεση με το μυθιστόρημα Όλιβερ Τουϊστ).

Στο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4.2 και 4.3 δίνονται στους μαθητές τα βήματα των εργασιών τους και τα ζητούμενα αυτής της διδακτικής ώρας.

Ειδικότερα, κατά την υποδραστηριότητα 4.2, με τις πληροφορίες από τα Google Docs και από τη Βιβλιοθήκη Πόρων της πλατφόρμας CRISS, οι μαθητές θα δημιουργήσουν ομαδικά μια χρονογραμμή [E4.2A] [4.1.1.2] [4.1.1.4] για να παρουσιάσουν τις πιο σημαντικές κοινωνικές και τεχνολογικές αλλαγές της Βιομηχανικής Επανάστασης (που διαθεματικά εμπλουτίζει τις γνώσεις των παιδιών για την εποχή που διαδραματίζεται το έργο). [4.1.4.1].

Πριν τη δημιουργία χρονογραμμής, θα φτιάξουν ένα προσχέδιο με χαρτί και μολύβι για να διασφαλίσουν ότι θα συμπεριληφθούν όλα τα στοιχεία που θέλουμε. Θα συζητηθεί ο σχεδιασμός, οι εικόνες που θα χρησιμοποιηθούν, τα κείμενα, κτλ. τα οποία θα συμπεριλάβουν στη φάκελό τους [4.1.3.2] [4.1.4.2] [4.1.5.1]. Οι μαθητές θα πρέπει να συμπεριλάβουν το προσχέδιο στο e-portfolio (π.χ. scan, φωτογραφία, κτλ) [E4.2B]

Για τη δημιουργία της χρονογραμμής θα χρησιμοποιήσουμε το [Timeline JS](#) , που είναι ενσωματωμένο στην πλατφόρμα CRISS.

Πριν προχωρήσουν οι μαθητές στην αναζήτηση υλικού για τη χρονογραμμή, είναι σημαντικό να μιλήσει ο καθηγητής της Πληροφορικής για την ηθική και νομική διάσταση της πνευματικής εργασίας. Θα αναφερθεί στις εικόνες, βίντεο , έγγραφα, κτλ. τα οποία ο μαθητής έχει άδεια να χρησιμοποιήσει. Για να βρουν οι μαθητές αυτούς τους πόρους θα χρησιμοποιηθεί η “μηχανή αναζήτησης πνευματικών δικαιωμάτων” (creative commons) και οι μαθητές θα ψάξουν για πόρους οι οποίοι θα έχουν άδεια που θα επιτρέπει την “εκ νέου χρήση του περιεχομένου”. Οι μαθητές θα εξασκηθούν ψάχνοντας εικόνες, έγγραφα,βίντεο, κτλ για να εξοικειωθούν στη μηχανή αναζήτησης <https://search.creativecommons.org/> Είναι σημαντικό η ομάδα να χρησιμοποιήσει υλικό με τις σωστές άδειες για τα πνευματικά δικαιώματα στη χρονογραμμή [1.2.3.2].

Αφού η κάθε ομάδα ολοκληρώσει τη χρονογραμμή της [4.1.3.3] [4.1.5.2], θα παραχωρήσει άδεια χρήσης της δουλειάς της ανάλογα με τη χρήση που επιθυμούν τα μέλη της να επιτρέψουν. Οι μαθητές θα ψάξουν διαφορετικά είδη πνευματικών δικαιωμάτων [1.2.3.1] και κάθε ομάδα θα σχεδιάσει τη δική της άδεια την οποία θα συμπεριλάβει στην χρονογραμμή της. Για να γίνει αυτό, οι ομάδες θα χρησιμοποιήσουν τις παρακάτω πληροφορίες Creative Commons (Πνευματικά Δικαιώματα): <https://creativecommons.org/share-your-work/>

Δίνεται φύλλο εργασίας (βλ. ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4.2 και 4.3)

Χώρος υλοποίησης: Εργαστήριο Η/Υ με σύνδεση στο διαδίκτυο.

βλ. Σημειώσεις για τον καθηγητή

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήρια: [E4.2A] χρονογραμμή [E4.2B] προσχέδιο χρονογραμμής (ψηφιακή εκδοχή)

Εγχειρίδιο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 4

Πόροι:

Χαρτί, μαρκαδόροι.

Πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Ηλεκτρονικές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο, μία συσκευή (Η/Υ προτιμότερος) ανά μαθητή

Χρήσιμοι σύνδεσμοι:

Χρονογραμμή : Timeline JS

Μηχανή αναζήτησης Πνευματικών Δικαιωμάτων (Creative Commons):
<https://search.creativecommons.org/>

Άδειες Πνευματικών Δικαιωμάτων (Creative Commons licences):
<https://creativecommons.org/share-your-work/>

Συνημμένα έγγραφα: Ρουμπρίκα 4: [Oliver-rubric-4](#), ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4.2 και 4.3:
[Oliver-fyllo-ergasias-4.2&4.3](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Εργασία 4.3: Παρουσιάσεις χρονογραμμών



Κάθε ομάδα παρουσιάζει τη χρονογραμμή της στην υπόλοιπη τάξη και θα απαντήσει στην ερώτηση του project: **Ήταν ο Όλιβερ Τουίστ παιδί της Βιομηχανικής Επανάστασης;**

Κάθε ομάδα θα έχει καθορισμένο χρόνο παρουσίασης (5'-8'). Οι μαθητές θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τα παρακάτω σημεία στην παρουσίασή τους:

1. Μεταδοτικότητα (οπτική επαφή)
2. Περιεχόμενο/ Οργάνωση (γνώση επί του θέματος)
3. Σχέση με το κοινό
4. Διαχείριση χρόνου (προσαρμογή στην διάρκεια που καθορίζεται για την παρουσίαση)

Οι οδηγίες προς τους μαθητές ως προς τα παραπάνω σημεία και τον χρόνο δίνονται στους μαθητές στο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4.2 και 4.3 .

Χώρος υλοποίησης: Εργαστήριο Η/Υ

βλ. Σημειώσεις για τον καθηγητή

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: δεν υπάρχει αξιολόγηση με βάση τους δείκτες του προγράμματος *CRISS*. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιολογεί την παρουσίαση στο πλαίσιο της γενικότερης αξιολόγησης των μαθητών. Για παράδειγμα, μπορεί να αξιολογεί την ικανότητα των μαθητών να προσαρμόζουν την παρουσίαση της χρονογραμμής τους στις περιστάσεις επικοινωνίας και στο κοινό τους. Βλ. ενδεικτικά προαναφερόμενα σημεία.

Πόροι:

Πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Χρονογραμμές των ομάδων

Προτζέκτορας

Συνημμένα Έγγραφα: ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4.2 και 4.3: [Oliver-fyllo-ergasias-4.2&4.3](#), [Oliver-rubric-4](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Δραστηριότητα 5: Ανακεφαλαιώνοντας το project



Κάθε μαθητής θα δημιουργήσει τη δική του πολυμεσική παρουσίαση στην οποία θα φαίνεται η μαθησιακή διαδικασία που ακολουθήθηκε και η δουλειά που έγινε κατά τη διάρκεια του project.

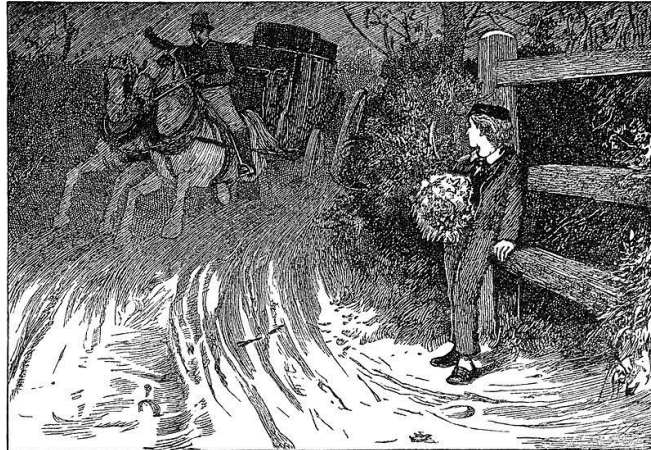
Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: μία ώρα και 30 λεπτά (2 διδακτικές ώρες)

Εργασία 5.1: Πολυμεσική παρουσίαση

Εργασία 5.2: Γράφω μια έκθεση - απολογισμό

Εργασία 5.1: Πολυμεσική παρουσίαση



Με την επιτυχή ολοκλήρωση των προηγούμενων 4 δραστηριοτήτων, οι μαθητές μπορούν να δουλέψουν **ατομικά** για τη δημιουργία της δικής τους πολυμεσικής παρουσίασης (Portability) [E5.1] που θα αποτελεί τεκμήριο για το δικό τους CRISS portfolio. Η πολυμεσική αυτή παρουσίαση αποτελεί μια “ανακεφαλαίωση” όλων των ψηφιακών εργασιών που έγιναν, αναδεικνύοντας την ερευνητική πορεία που ακολουθήθηκε στο project.

Η υποδραστηριότητα 5.1 σχεδιάζεται να πραγματοποιηθεί στο μάθημα της Πληροφορικής, ώστε ο Καθηγητής Πληροφορικής να καθοδηγήσει τους μαθητές στη χρήση του **Portability** ως κατάλληλου εργαλείου για πολυμεσική παρουσίαση στο πλαίσιο του όλου project.. Ειδικότερα, κάθε μαθητής πρέπει να δημιουργήσει **πολυμεσική παρουσίαση** στην οποία θα συμπεριλάβει όλες τις ψηφιακές εργασίες με τις οποίες ασχολήθηκε [3.2.2.1]. Κάθε μαθητής δίνει έναν τίτλο στο τεκμήριό του και επιλέγει μια μορφή (layout). [3.2.2.3] [4.2.1.2].

Στοιχεία που πρέπει να συμπεριλαμβάνονται σ’ αυτή την πολυμεσική δουλειά [4.1.3.3] [4.1.3.5]:

- Ψηφιακοί τοίχοι στους οποίους συμμετείχε ο μαθητής.
- Συνεργατική χρονογραμμή

- απαντήσεις στις ερωτήσεις του project.
- απαντήσεις σε ερωτήσεις πάνω στο απόσπασμα (υπο-δραστηριότητα 3.1)
- όλες τις απαντήσεις από τις υπο-δραστηριότητες που αφορούσαν την ανάλυση ολόκληρου του λογοτεχνικού έργου.

Χώρος υλοποίησης: Εργαστήριο Η/Υ

βλ. Σημειώσεις για τον καθηγητή

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήρια: [E5.1] πολυμεσική παρουσίαση

Εργαλείο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 5

Πόροι:

Πρόσβαση στο διαδίκτυο και στην πλατφόρμα CRISS ,Ηλεκτρονικές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο (tablets, Η/Υ ανά μαθητή για τη δημιουργία της ατομικής πολυμεσικής παρουσίας), προτζέκτορας/διαδραστικός για την προβολή των αποτελεσμάτων.

Συνημμένα έγγραφα: Ρουμπρίκα 5: [Oliver-rubric-5](#), ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5.1 και 5.2: [Oliver-fyllo-ergasias-5.1&5.2](#)

Πολυμεσική παρουσίαση στην πλατφόρμα CRISS .

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (Μία διδακτική ώρα)

Εργασία 5.2: Γράφω μια έκθεση - απολογισμό

Η “μεταναγνωστική φάση” της μελέτης του λογοτεχνικού έργου με τη μέθοδο project ολοκληρώνεται.

Για την ολοκλήρωση του project οι μαθητές θα πρέπει να γράψουν έναν απολογισμό του project [E5.2] σε ένα Google Doc το οποίο θα μοιραστούν με τον καθηγητή της Λογοτεχνίας, όπου θα αναφέρουν συνοπτικά όσα έχουν μάθει για τον

Όλιβερ Τουίστ και τη Βιομηχανική Επανάσταση καθώς και τις εντυπώσεις τους από την “ψηφιακή εμπειρία” τους στη Λογοτεχνία και την Ιστορία.



Οι μαθητές μπορούν να αξιοποιήσουν την πολυμεσική παρουσίαση ως οδηγό για να μην παραλείψουν κάποια από τις εργασίες που εκπονήθηκαν κατά τη διάρκεια του project. Ο Φιλολόγος της Λογοτεχνίας θα αξιολογήσει την έκθεση αναφοράς σύμφωνα με μια ρουμπρίκα την οποία θα έχει ήδη δώσει στους μαθητές. Ο καθηγητής θα ορίσει την έκταση της έκθεσης ανάλογα με τις επιδόσεις των μαθητών. [4.1.1.2] [4.1.1.4] Δίνεται φύλλο εργασίας (βλ. ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5.1 και 5.2)

Χώρος υλοποίησης: Αίθουσα διδασκαλίας

βλ. Σημειώσεις για τον καθηγητή

Ο καθηγητής θα ορίσει την έκταση της έκθεσης ανάλογα με τις επιδόσεις των μαθητών.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήρια: [E5.2] Έκθεση αναφοράς σε Google Doc

Εργαλεία αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 5

Πόροι: Πολυμεσική παρουσίαση για την δουλειά που έχει γίνει, Google Doc, Ρουμπρίκα 5. [Oliver-rubric-5](#), [Oliver-fyllo-ergasias-5.1&5.2](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (Μία διδακτική ώρα)

3.2 Τίτλος Σεναρίου: Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί

Πρωτότυπος Τίτλος: Through the Screen, and What Alice Found There

Συγγραφέας: Maria Moreno

Απόδοση -Προσαρμογή: Βασίλης Ορφανάκης

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 15-16

Σχετικά Μαθήματα: Κοινωνικές επιστήμες, Πληροφορική, Βιολογία, Αγγλική Γλώσσα

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 7 ώρες και 30 λεπτά

Δραστηριότητες: 4

Διδακτική μέθοδος: μέθοδος project



Το «Η Αλίκη μέσα από τον καθρέφτη» (1872) είναι ένα μυθιστόρημα του Lewis Carroll (Charles Lutwidge Dodgson), που είναι η συνέχεια του «Περιπέτειες της Αλίκης στη χώρα των θαυμάτων» (1865). Έξι μήνες αργότερα από το προηγούμενο βιβλίο, η Αλίκη εισέρχεται και πάλι σε έναν φανταστικό κόσμο, αυτή τη φορά μέσα από έναν καθρέφτη που μπορεί να δει πέρα από αυτόν.

Σε αυτό το σενάριο, οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνται να δουν μέσα από τις οθόνες συσκευών για να προβληματιστούν τόσο για τις αρνητικές όσο και για τις θετικές επιπτώσεις και τις χρήσεις που οι ψηφιακές τεχνολογίες θα μπορούσαν να έχουν στην προσωπική μας ζωή, το κοινωνικό περιβάλλον και τη φύση. Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα συμμετέχουν ενεργά μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών τόσο για τη βελτίωση του κοινωνικού περιβάλλοντος όσο και για την ανάπτυξη πρωτοβουλιών για τη βιωσιμότητα του φυσικού περιβάλλοντος.

Το σενάριο αυτό έχει σχεδιαστεί για μαθητές-μαθήτριες ηλικίας 15-16 ετών. (Γ' Γυμνασίου – Α' Λυκείου (ΓΕΛ & ΕΠΑΛ))

Το «Μεσ στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί» αποτελείται από 3 δραστηριότητες και έχει διάρκεια 10 διδακτικών ωρών.

Η διδακτική προσέγγιση που θα χρησιμοποιηθεί σε αυτό το σενάριο είναι η μάθηση βάσει περιπτώσεων και θα χρησιμοποιηθεί επειδή είναι μια ευκαιρία για τους μαθητές και τις μαθήτριες να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους σε σενάρια του πραγματικού κόσμου.

Οι μαθητές και οι μαθήτριες που θα αναπτύξουν το σενάριο κατά κανόνα θα εργαστούν ατομικά και σε ορισμένες περιπτώσεις με συνεργατικό τρόπο (σε ομάδες).

Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται σε αυτό το σενάριο είναι: Πληροφορική / Πολιτικές-Κοινωνικές Επιστήμες / Βιολογία / Ξένες Γλώσσες (Αγγλικά)

Οι ψηφιακές ικανότητες αναπτύσσονται μέσω της συμμετοχής στη βελτίωση της κοινωνικής ευημερίας και της περιβαλλοντικής βιωσιμότητας και στην ενίσχυση της προσωπικής ενδυνάμωσης με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών.

Τα θέματα που εμπλέκονται είναι η Πολιτική / Κοινωνική Εκπαίδευση, η Βιολογία και το κύριο θέμα είναι να κατανοήσουν τόσο τις αρνητικές όσο και τις θετικές επιπτώσεις και χρήσεις που θα μπορούσαν να έχουν οι ψηφιακές τεχνολογίες στην προσωπική μας ζωή, το κοινωνικό περιβάλλον και τη φύση.

Η αξιολόγηση του «Μεσ στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί» πραγματοποιείται μέσω της διαμόρφωσης και της συνοπτικής αξιολόγησης από

τον/την εκπαιδευτικό, από τους συνομηλίκους και από την ατομική αυτοαξιολόγηση. Η διαμορφωτική αξιολόγηση του εκπαιδευτικού θα χρησιμοποιηθεί ως συνεχής διαδικασία συλλογής πληροφοριών για όλη τη διαδικασία εκμάθησης με τη χρήση ρουμπρικών αξιολόγησης για κάθε μία από τις εργασίες.

Δραστηριότητα: 0 - Εισαγωγή

Σε αυτή τη δραστηριότητα, ο/η εκπαιδευτικός πρόκειται να εισαγάγει το Σενάριο Πιστοποίησης Ψηφιακής Ικανότητας. Θα παράσχει τις βασικές πληροφορίες για το σενάριο: τι θα ζητηθεί από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να δημιουργήσουν (μια ψηφιακή αφίσα (κανόνες 3R)) και να συμμετάσχουν ενεργά στις πρωτοβουλίες κοινωνικής βελτίωσης και περιβαλλοντικής βιωσιμότητας) και πώς θα εργαστούν (μεμονωμένα και σε ομάδες).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 15 λεπτά

Εργασία 0.1: Επεξήγηση του σεναρίου

Εργασία 0.1: Επεξήγηση του σεναρίου

Ο/η εκπαιδευτικός θα εξηγήσει τις βασικές πληροφορίες του σεναρίου:

- Το σενάριο είναι για μια ιστορία από το βιβλίο «Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί». Η πρόσκληση προς τους/τις μαθητές/μαθήτριες είναι να δουν μέσα από τις οθόνες συσκευών για να κατανοήσουν τόσο τις αρνητικές όσο και τις θετικές επιπτώσεις και τις χρήσεις που οι ψηφιακές τεχνολογίες θα μπορούσαν να έχουν στην προσωπική μας ζωή, το κοινωνικό περιβάλλον και τη φύση.
- Τα αντικείμενα που εμπλέκονται είναι η Πληροφορική, η Βιολογία οι Ξένες Γλώσσες (Αγγλικά) και οι Κοινωνικές Επιστήμες Εκπαίδευση.
- Το σενάριο έχει 4 δραστηριότητες (δραστηριότητα εισαγωγής και 3 δραστηριότητες) και η διάρκειά του είναι 10 διδακτικές ώρες. Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, οι μαθητές/μαθήτριες θα διαβάσουν την ιστορία της Αλίκης (φανταστική ιστορία). Η ιστορία θα καλέσει τους μαθητές να την βοηθήσουν σε ορισμένα ζητήματα. Για να γίνει αυτό, οι μαθητές θα διαβάσουν μερικές

πληροφορίες ή θα παρακολουθήσουν κάποια βίντεο για να εισαχθούν στα θέματα, να αναζητήσουν σχετικές πληροφορίες σχετικά με τους κανόνες των 3R, την κυκλική οικονομία, τις επιπτώσεις των συσκευών και τι μπορούν να κάνουν οι άνθρωποι γι' αυτό.

- Κατά τη διάρκεια του σεναρίου, οι μαθητές/μαθήτριες θα εργάζονται ξεχωριστά ως γενικός κανόνας και σε μερικές εργασίες με συνεργατικό τρόπο (σε ομάδες).
- Ο/η εκπαιδευτικός και οι ομάδες θα είναι ενεργοί για την αξιολόγηση του σεναρίου (αξιολόγηση των εκπαιδευτικών, αξιολόγηση από ομοτίμους και αυτοαξιολόγηση). Τα όργανα αξιολόγησης θα είναι ρουμπρικές και λίστες ελέγχου. Η αξιολόγηση προγραμματίζεται μετά από τις υποδραστηριότητες ή τις δραστηριότητες.

Συνημμένα: [Alice-book](#), [Alice-Rubrics](#)

Απαιτούμενος Χρόνος: 15 λεπτά

Δραστηριότητα: 1 – Βγες στην άλλη πλευρά

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές και οι μαθήτριες θα διαβάσουν το πρώτο κεφάλαιο του βιβλίου και θα βοηθήσουν την Αλίκη να βρει τον τρόπο να φτάσει σε κάποια σημεία όπου εκτελείται μια εκστρατεία.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 15 λεπτά

Εργασία 1.1 - Στην άλλη πλευρά

Εργασία 1.2 -Η Αλίκη βρίσκει το δρόμο της

Εργασία 1.1 - Στην άλλη πλευρά

Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα διαβάσουν το Κεφάλαιο 1 από το βιβλίο «Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί».

Οι μαθητές/μαθήτριες πρέπει να επιλέξουν μία από τις καμπάνιες που αναφέρονται στο sumofus.org σύμφωνα με τα προσωπικά τους ενδιαφέροντα. Θα πρέπει να δικαιολογήσουν την επιλογή τους αλλά δεν χρειάζεται να την υπογράψουν. Απλά κάνουν μία επιλογή και στη συνέχεια γράφουν ένα κείμενο εξηγώντας τους λόγους

για τους οποίους έκαναν αυτήν την επιλογή σε σχέση με τις άλλες και ανεβάζουν το κείμενό τους στον ηλεκτρονικό τους φάκελο [Τεκμήριο 1.1].

Συνημμένα: [Alice-book-1](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 15 λεπτά

Εργασία 1.2 - Η Αλίκη βρίσκει το δρόμο της

Αφού οι μαθητές και οι μαθήτριες επιλέξουν μια επιλογή στην Εργασία 1.1, πρέπει να βοηθήσουν την Αλίκη να μεταβεί από το σχολείο τους στο πιο σχετικό μέρος που αναφέρεται στην επιλεγμένη καμπάνια. Για να γίνει αυτό, πρέπει να προσομοιώσουν ένα ταξίδι από το σχολείο τους στο μέρος αυτό. Πως; Αναζητώντας ιστοσελίδες όπου μπορούν να κάνουν κράτηση εισιτηρίων από όλα τα στάδια που χρειάζεται το ταξίδι τους και να φτιάξουν έναν οδηγό για να βοηθήσουν την Αλίκη να βρει το δρόμο της.

Προκειμένου να δημιουργήσουν τον ταξιδιωτικό οδηγό [Τεκμήριο 1.2-A] οι μαθητές και οι μαθήτριες θα πρέπει να φτιάξουν ένα έγγραφο χρησιμοποιώντας στιγμιότυπα οθόνης, κείμενο, πίνακες κλπ.

Η Αλίκη μερικές φορές όμως έχει ζαλάδες όταν χρησιμοποιεί μέσα μεταφοράς - δεν έχει σημασία τι είδους - και για το λόγο αυτό ο ταξιδιωτικός οδηγός θα πρέπει να περιλαμβάνει τρεις διαφορετικές διαδρομές, λαμβάνοντας υπόψη διαφορετικούς δρόμους, διαφορετικούς προϋπολογισμούς, αποστάσεις και συνολικό χρόνο που θα διαρκέσει το ταξίδι. Οι μαθητές και οι μαθήτριες συγκρίνουν τις τρεις επιλογές σε ένα υπολογιστικό φύλλο [Τεκμήριο 1.2-B]. Στη συνέχεια, επιλέγουν την καλύτερη διαδρομή εξηγώντας τους λόγους για τους οποίους έκαναν αυτή την επιλογή.

Τέλος το υπολογιστικό φύλλο που δημιουργούν οι μαθητές και οι μαθήτριες το μοιράζονται με τον/την καθηγητή/καθηγήτριά τους και να βοηθήσουν την Αλίκη να πραγματοποιήσει το ταξίδι.

Συνημμένα: [Alice-fyllo-ergasias-1.2](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Δραστηριότητα: 2 - Τι σημαίνει αυτό το αυτοκόλλητο;

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές και οι μαθήτριες διαβάζουν το δεύτερο και το τρίτο κεφάλαιο του βιβλίου. Στη συνέχεια θα συζητήσουν για την κυκλική οικονομία και τι μπορούν να κάνουν οι άνθρωποι γι 'αυτό. Επίσης, οι μαθητές θα δημιουργήσουν μια αφίσα σχετικά με τους κανόνες των 3R. Για να γίνει αυτό, οι μαθητές και οι μαθήτριες θα αναζητήσουν πληροφορίες.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 3 ώρες

Εργασία 2.1 - Κυκλική Οικονομία

Εργασία 2.2 - Τι είναι οι κανόνες των «3R»

Εργασία 2.3 - Δημιουργία αφίσας

Εργασία 2.1 - Κυκλική Οικονομία

Αφού οι μαθητές και οι μαθήτριες διαβάσουν το Κεφάλαιο 2 από το βιβλίο «Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί» παρακολουθούν τα παρακάτω βίντεο για να δουν μια σύντομη επισκόπηση του καταναλωτισμού μας και της ανάγκης για αλλαγή!

[Maayke Damen - Ομιλίες TED \(11'30"\)](#). Ο Maayke, ο οποίος δημιούργησε τον μεγαλύτερο Ολλανδικό συνασπισμό για την UNFCCC, έδειξε στο κοινό τη σημασία της δημιουργίας μιας κυκλικής οικονομίας και της αξιοποίησης των πολύτιμων υλικών της γης με πιο βιώσιμο τρόπο.



[Η κυκλική οικονομία \(3'48''\)](#). «Ο επαναπροσδιορισμός της προόδου» διερευνά το πώς με τη μεταβολή της προοπτικής μπορούμε να σχεδιάσουμε εκ νέου τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η οικονομία μας - σχεδιάζοντας προϊόντα που μπορούν να «γίνουν ξανά» και τροφοδοτώντας το σύστημα με ανανεώσιμη ενέργεια. Το ερώτημα είναι κατά πόσο με τη δημιουργικότητα και την καινοτομία μπορούμε να οικοδομήσουμε μια αποκαταστατική οικονομία.



Οι μαθητές και οι μαθήτριες επίσης διαβάζουν το παρακάτω άρθρο:
<https://kids.niehs.nih.gov/topics/reduce/index.htm>

- Οι μαθητές και οι μαθήτριες σε ομάδες (4-5 ατόμων) συζητούν για τις ταινίες και το άρθρο, με έμφαση στις ακόλουθες ερωτήσεις:
- Πώς μπορεί κανείς να ενεργήσει υπεύθυνα με την ψηφιακή τεχνολογία;
- Πιστεύετε ότι εσείς ενεργείτε υπεύθυνα με την ψηφιακή τεχνολογία; Γιατί;
- Ποια είναι τα σημαντικότερα οφέλη της υπεύθυνης δράσης με την ψηφιακή τεχνολογία; Ποιος είναι ο πιο ωφελημένος;

Οι μαθητές απαντούν ξεχωριστά στις προηγούμενες ερωτήσεις [Τεκμήριο 2.1] και φορτώνουν στο ηλεκτρονικό τους χαρτοφυλάκιο το σχετικό κείμενο.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία: Εργασία 2.2 - Τι είναι οι κανόνες των «3R»

Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα διαβάσουν το Κεφάλαιο 2 από το βιβλίο «Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί».

Οι μαθητές βοηθούν την Αλίκη να καταλάβει ποια είναι η σημασία των «3R» που βρήκε στα αυτοκόλλητα σε κάθε συστατικό μέρος του υπολογιστή της. Για να γίνει αυτό, οι μαθητές αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο σχετικά με τους κανόνες των «3R» και συμπληρώνουν τον «Πρότυπο Πίνακα Αναζήτησης» [Τεκμήριο 2.2] με τις πληροφορίες που έχουν βρει.

Συνημμένα: [Alice-fyllo-ergasias-2.2](#), [Alice-book-2](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: Εργασία 2.3 - Δημιουργία αφίσας

Οι μαθητές και οι μαθήτριες δημιουργούν μια αφίσα [Τεκμήριο 2.3] που αντικατοπτρίζει μερικά από τα πράγματα που μπορεί να κάνει η Αλίκη για να μειώσει τις επιπτώσεις στο περιβάλλον όταν χρησιμοποιούνται ψηφιακές τεχνολογίες. Οι μαθητές και οι μαθήτριες πρέπει να λάβουν υπόψη τα σχόλια

του/της εκπαιδευτικού για να βελτιώσουν τις πληροφορίες που βρέθηκαν στην προηγούμενη εργασία.

Η επιλογή του εργαλείου για τη δημιουργία της αφίσας και του σχεδιασμού της εξαρτάται από τον μαθητή (το canva είναι μια καλή επιλογή). Η αφίσα θα πρέπει να περιλαμβάνει την επεξήγηση των κανόνων «3R» και τουλάχιστον δύο παραδείγματα για κάθε κανόνα που να δείχνει πώς μπορούν να τα εφαρμοστούν.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Δραστηριότητα: 3 - Περισσότερες πλευρές από την Επιστήμη του Πολίτη - Δημοτικό

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές και οι μαθήτριες διαβάζουν το 3ο κεφάλαιο του βιβλίου. Επίσης, καλούνται να συμμετάσχουν σε πρωτοβουλίες μέσω του Διαδικτύου και να προβληματιστούν για τη συμμετοχή τους.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 3 ώρες

Εργασία 3.1: Επιστήμη των Πολιτών

Εργασία 3.2: Αναστοχασμός - Δημοτικό

Εργασία 3.3: Συνέχεια... - Δημοτικό

Εργασία 3.1 - Επιστήμη των Πολιτών

Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα διαβάσουν το 3ο κεφάλαιο του βιβλίου «Μεσ στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί»

Ως Αλίκη, μπορούν να συμμετέχουν σε διάφορες πρωτοβουλίες μέσω διαδικτύου. Προτείνετε να επιλέξουν ένα πρόγραμμα επιστήμης για να συμμετάσχουν με τους ερευνητές. Η άμεση συμμετοχή του κοινού στην επιστημονική έρευνα είναι γνωστή ως Επιστήμη των Πολιτών.

Προτείνονται τρεις διαφορετικές επιλογές, αλλά ο/η εκπαιδευτικός και οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να επιλέξουν το πρόγραμμα που είναι πιο κοντά στα

ενδιαφέροντα τους. Είναι σημαντικό οι μαθητές/μαθήτριες να συμμετάσχουν τουλάχιστον δύο φορές σε μία ή περισσότερες πρωτοβουλίες.

Οι μαθητές συμπληρώνουν το «Πρότυπο Συμμετοχής» [Τεκμήριο 3.1] σχετικά με τη συμμετοχή τους στην πρωτοβουλία (πριν - κατά τη διάρκεια - μετά). Συνιστάται στους μαθητές και στις μαθήτριες να διαβάσουν το «Πρότυπο Συμμετοχής» πριν ξεκινήσουν τη συμμετοχή τους σε μια πρωτοβουλία. Μόλις ολοκληρωθεί η εργασία, οι μαθητές και οι μαθήτριες θα φορτώσουν το «Πρότυπο Συμμετοχής» τους στο χαρτοφυλάκιό τους και θα το στείλουν για να αξιολογηθεί.

ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΕΣ

1η Επιλογή (Περιβάλλον): «Πλαστικά 0»

Κάθε μέρα σε κάθε γωνιά του πλανήτη φωτογραφίζονται, περιγράφονται και αναλύονται πλαστικά, από ανθρώπους σαν εσάς. Πρέπει να τα ποσοτικοποιήσουμε και να μάθουμε πού συσσωρεύονται, για να μπορέσουμε να σκεφτούμε μαζί μια παγκόσμια λύση.

πρωτοβουλία «Πλαστικά 0» είναι ένα από τα project που περιλαμβάνονται στο Seawatchers, «Ο ιστοχώρος της επιστήμης των πολιτών για να ασχοληθεί με τη θαλάσσια έρευνα».

Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε εδώ: «Πλαστικά 0».

2η Επιλογή (Αγγλικά): Mind Paths

Το πείραμα Mind Paths χρησιμοποιεί ένα βίντεο-παιχνίδι για να δημιουργήσει ένα σημασιολογικό χάρτη όπου οι εθελοντές ορίζουν τις αποστάσεις μεταξύ των λέξεων. Η σημασιολογική ανάλυση αποτελεί σημαντική πρόκληση για την επιστήμη και την καινοτομία, καθώς είναι ένα πολύπλοκο έργο που απαιτεί προηγμένα μοντέλα και επικύρωση εμπειρογνομόνων.

Αυτό που θα δημιουργηθεί είναι μια εφαρμογή της επιστήμης των πολιτών με βάση μια προσέγγιση παιχνιδιού, η οποία θα εντοπίσει την απόσταση χιλιάδων λέξεων.

Παίξτε το παιχνίδι εδώ.

3η Επιλογή (Βιολογία): [Καταπολεμήστε τα μικρόβια](#)

Η ανακάλυψη αντιβιοτικών στα μέσα του 20ού αιώνα συνέβαλε στη μείωση του αριθμού των θανάτων από μολυσματικές ασθένειες παγκοσμίως. Δυστυχώς, η χρήση αντιβιοτικών έχει οδηγήσει σε ανάπτυξη ανθεκτικών βακτηρίων.

Ο ερευνητικός στόχος μας είναι να χρησιμοποιήσουμε μια γενετική προσέγγιση που θα βελτιώσει τη θεραπεία της φυματίωσης και θα μειώσει την εξάπλωση της βακτηριακής αντοχής στα αντιβιοτικά.

Συνημμένα: [Alice-fyllo-ergasias-3.1-3.3](#), [Alice-book-3](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία 3.2 - Αναστοχασμός

Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα διαβάσουν το 4ο και τελευταίο κεφάλαιο από το βιβλίο «Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί».

Ως Αλίκη, οι μαθητές και οι μαθήτριες μπορούν να γράψουν μια καταχώρηση στο ημερολόγιό τους [Τεκμήριο 3.2] (προτείνεται το *journalate*) που αφορά στη συμμετοχή τους στην πρωτοβουλία. Οι μαθητές πρέπει να απαντήσουν στα ακόλουθα σημεία για να γράψουν τον αναστοχασμό τους:

- Πώς αξιολογείτε την εμπειρία της συμμετοχής σας στις πρωτοβουλίες;
- Πώς αξιολογείτε τη συμμετοχή σας κατά τη διάρκεια της εμπειρίας (θετική, αρνητική ...);
- Έχετε την αίσθηση ότι έχετε βοηθήσει κάποιον;
- Σας άρεσε που συμμετείχατε σε μια πρωτοβουλία; Θα συμμετάσχετε σε άλλη πρωτοβουλία;
- Πιστεύετε ότι όλοι πρέπει να συμμετέχουν σε πρωτοβουλίες όπως αυτές; Γιατί;
- Τι πρέπει να γίνει ώστε περισσότεροι άνθρωποι να συμμετέχουν σε τέτοιες πρωτοβουλίες;

Συνημμένα: [Alice-book-4](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία 3.3 - Συνέχεια...

Τώρα, οι μαθητές και οι μαθήτριες ξέρουν πώς μπορούν να συμμετάσχουν σε μια πρωτοβουλία και τα οφέλη που προσφέρει αυτό στις κοινότητες και τις εικονικές οργανώσεις. Θα πρέπει λοιπόν να βρουν μία άλλη πρωτοβουλία και να συμμετάσχουν σε αυτήν.

Μετά τη συμμετοχή τους, συμπληρώνουν το «Πρότυπο Συμμετοχής» [Τεκμήριο 3.3]. Οι μαθητές και οι μαθήτριες λαμβάνουν υπόψη την ανατροφοδότηση που ο/η εκπαιδευτικός είχε δώσει στην εργασία 3.1 και οι μαθητές/μαθήτριες θα πρέπει να το συμπληρώσουν καλύτερα από την πρώτη φορά.

Μόλις γίνει η εργασία, οι μαθητές θα φορτώσουν το πρότυπο συμμετοχής στο ηλεκτρονικό χαρτοφυλάκιό τους και θα το στείλουν για αξιολόγηση.

Συνημμένα: [Alice-fyllo-ergasias-3.1-3.3](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

3.3 Τίτλος Σεναρίου: Αναζητώντας τα λόγια

Πρωτότυπος Τίτλος: Locked-in

Συγγραφείς: Canan Blake, Ειρήνη Περισυνάκη

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 15-16

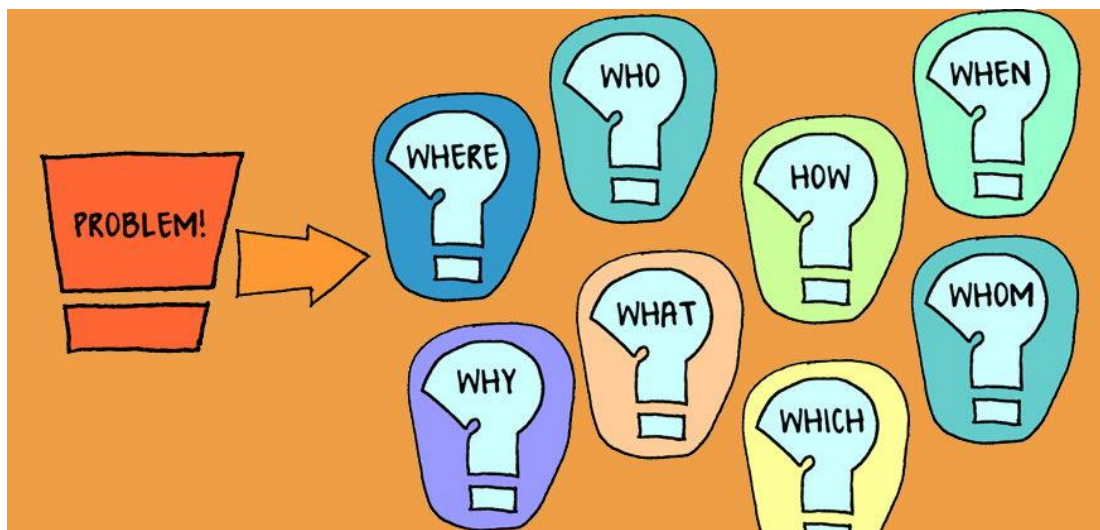
Σχετικά Μαθήματα: Κοινωνικές επιστήμες, Οικονομία, Πληροφορική

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 3 ώρες και 35 λεπτά

Δραστηριότητες: 4

Διδακτική μέθοδος: Υπολογιστική επίλυση προβλήματος



Το σενάριο αυτό αποτελεί μετάφραση και προσαρμογή του σεναρίου "[Locked-in](#)" της Canan Blake.

Το "Αναζητώντας τα Λόγια" είναι ένα έργο που στοχεύει στην ευαισθητοποίηση σχετικά με την ένταξη και την προσβασιμότητα σε περιβάλλοντα μάθησης στο διαδίκτυο και τη διερεύνηση των δυνατοτήτων της τεχνολογίας για την επίλυση προβλημάτων. Συγκεκριμένα, το σενάριο εισάγει την έννοια της προσβασιμότητας ως απαίτηση κατά το σχεδιασμό δικτυακών τόπων και εργαλείων και στη συνέχεια παρουσιάζει δραστηριότητες υπολογιστικής σκέψης και τον τρόπο με τον οποίο η πληροφορική βοηθά στην επίλυση προβλημάτων για τους ανθρώπους.

Το σενάριο αυτό έχει σχεδιαστεί για μαθητές ηλικίας 14-16 ετών. Αποτελείται από 4 δραστηριότητες (συμπεριλαμβανομένης της εισαγωγικής δραστηριότητας) και διαρκεί 3 ώρες και 35 λεπτά.

Οι μεθοδολογίες μάθησης (ή η καθοδηγούμενη προσέγγιση) που θα χρησιμοποιηθούν σε αυτό το σενάριο είναι η αναζήτηση πληροφοριών σε αξιόπιστες πηγές και η επίλυση προβλήματος μέσω της υπολογιστικής σκέψης. Στόχος είναι να γίνει κατανοητό το τι είναι ένας αλγόριθμος, τι είναι η γραμμική αναζήτηση και το πώς διαφορετικοί αλγόριθμοι μπορούν να συγκριθούν ως προς την αποδοτικότητά τους. Επίσης, μέσα από τις δραστηριότητες σκιαγραφείται το πώς η υπολογιστική σκέψη είναι κάτι πολύ περισσότερο από τον σχεδιασμό λύσεων που βασίζονται στον υπολογιστή. Η υπολογιστική σκέψη αφορά την επίλυση προβλημάτων για τον άνθρωπο.

Οι μαθητές θα αναπτύξουν την εργασία τους κυρίως ατομικά παρόλο που κάποιες δραστηριότητες θα μπορούσαν να διεξαχθούν συνεργατικά, ακολούθως μετά την εισαγωγή του δασκάλου.

Τα γνωστικά αντικείμενα/ μαθήματα που εμπλέκονται στο σενάριο είναι: ΤΠΕ/Επιστήμη Υπολογιστών, Μαθηματικά, Κοινωνιολογία

Η Ψηφιακή Ικανότητα αναπτύσσεται μέσω της ενεργούς συμμετοχής σε εργασίες και με την παροχή των απαιτούμενων αποτελεσμάτων.

Η αξιολόγηση του "Αναζητώντας τα Λόγια" πραγματοποιείται μέσω της διαμορφωτικής και της συνοπτικής αξιολόγησης. Η διαμορφωτική αξιολόγηση θα βοηθήσει τους μαθητές να λάβουν ανατροφοδότηση για την εργασία τους ώστε να εντοπίσουν τα σημεία που θα πρέπει να βελτιώσουν. Η συνοπτική αξιολόγηση θα βοηθήσει στην αναγνώριση της ψηφιακής ικανότητας.

Το εργαλείο αξιολόγησης παρουσιάζεται ως ρουμπρίκα (διαβαθμισμένα κριτήρια) και παρέχει σε δάσκαλο και μαθητές έναν οδηγό ώστε να έχουν μια σαφή ιδέα για το τι απαιτείται ως μαθησιακά αποτελέσματα στο τέλος κάθε εργασίας. Η τελική αξιολόγηση παρουσιάζεται χρησιμοποιώντας το ταμπλό του εκπαιδευτικού. Η διαμορφωτική αξιολόγηση θα διεξαχθεί κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας και η συνοπτική αξιολόγηση θα είναι στο τέλος της δραστηριότητας.

Οι δραστηριότητες με τίτλο "Εισαγωγή στο σύνδρομο εγκλεισμού" και "20 Ερωτήσεις" εξαρχής σχεδιάστηκαν από το cs4fn project (<https://teachinglondoncomputing.org/>) και ενσωματώθηκαν στο παρόν σενάριο και μοιράζονται με άδεια Creative Commons: [Creative Commons BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/), ενώ η μετάφρασή της δραστηριότητας "[Σύνδρομο εγκλεισμού](#)" στα ελληνικά έγινε από τον Γιώργο Μπουκέα.

Δραστηριότητα:0 - Εισαγωγή



Με αυτή την δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός εισαγάγει το CAS. Ο δάσκαλος εξηγεί τα σημαντικά σημεία του Σεναρίου:

Αυτό το σενάριο καλύπτει τα ακόλουθα θέματα: Προσβασιμότητα, όπου οι μαθητές

1. Μαθαίνουν σχετικά με την ενεργοποίηση των δυνατοτήτων προσβασιμότητας στα προγράμματα περιήγησης ιστού (φυλλομετρητές).
2. Αναπτύσσουν την επίγνωση για τις απαιτήσεις προσβασιμότητας και τις προσωπικές ανάγκες που σχετίζονται με το μαθησιακό υλικό.
3. Μαθαίνουν να προσαρμόζουν τα προγράμματα περιήγησης ιστού για προσωπικές ανάγκες.

Η δραστηριότητα για το σύνδρομο εγκλεισμού, όπου οι μαθητές

1. Διερευνούν το σχεδιασμό ενός αλγορίθμου που επιτρέπει σε κάποιον με σύνδρομο εγκλεισμού να επικοινωνεί.
2. Μαθαίνουν σχετικά με την υπολογιστική σκέψη, τους αλγόριθμους αναζήτησης και τη σύγκριση αλγορίθμων.

Οι μαθητές θα εργαστούν ατομικά και σε ομάδες προκειμένου να ολοκληρώσουν τις εργασίες και θα χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία της πλατφόρμας του CRISS για να μοιραστούν τη δουλειά τους.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 λεπτά

Εργασία:0.1 - Επεξηγήσεις για το Σενάριο

Εργασία:0.1 - Επεξηγήσεις για το Σενάριο



Ο εκπαιδευτικός θα εξηγήσει στους μαθητές τις βασικές πληροφορίες για το Σενάριο:

-Το σενάριο είναι μια γενική εισαγωγή των ζητημάτων προσαρμογής και προσβασιμότητας στο πλαίσιο των ηλεκτρονικών μαθησιακών περιβαλλόντων και της υπολογιστικής σκέψης. Εξετάζει επίσης τις δυνατότητες της τεχνολογίας για την επίλυση προβλημάτων.

-Το σενάριο έχει 4 δραστηριότητες (συμπεριλαμβανομένης της εισαγωγικής δραστηριότητας) και η διάρκειά του είναι 3 ώρες και 35 λεπτά. Αφού εξετάσουν και μάθουν πώς να ενεργοποιήσουν τις δυνατότητες προσβασιμότητας σε προγράμματα περιήγησης ιστού, οι μαθητές θα εξετάσουν πώς να βοηθήσουν κάποιον με σύνδρομο εγκλεισμού να εργάζεται ατομικά και συνεργατικά. Στη συνέχεια, θα εξετάσουν γραμμικούς και δυαδικούς αλγορίθμους αναζήτησης και θα διερευνήσουν την αποδοτικότητά τους για διάφορα προβλήματα.

-Κατά τη διάρκεια του έργου, οι μαθητές θα εργαστούν με διαφορετικούς φυλλομετρητές και θα διερευνήσουν θέματα σχετικά με την προσβασιμότητα στο διαδίκτυο. Οι μαθητές θα εργάζονται μεμονωμένα και σε ομάδες για να ολοκληρώσουν τις εργασίες και θα χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία της πλατφόρμας CRISS για να μοιραστούν τη δουλειά τους.

-Το εργαλείο αξιολόγησης παρουσιάζει την επικεφαλίδα για κάθε δείκτη που περιλαμβάνεται στο σενάριο. Τόσο ο εκπαιδευτικός όσο και οι μαθητές θα συμμετάσχουν ενεργά στην αξιολόγηση της εργασίας κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων και ο δάσκαλος θα εκτελέσει την συνοπτική αξιολόγηση στο τέλος του σεναρίου.

Συνημμένα έγγραφα: [LockedIn-Rubrics-sp](#), [LockedIn-Rubrics-gen](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 λεπτά

Δραστηριότητα:1 – Προσβασιμότητα

Το σημείο εστίασης αυτής της δραστηριότητας είναι η προσβασιμότητα σε ιστότοπους και εργαλεία δικτύου. Οι ιστότοποι και τα εργαλεία δικτύου πρέπει να σχεδιάζονται για όλους, ανεξάρτητα από το υλικό ή το λογισμικό που χρησιμοποιούν, τη γλώσσα τους, το πού βρίσκονται ή ποιες είναι οι ικανότητές τους. Όταν οι ιστότοποι έχουν σχεδιαστεί και αναπτυχθεί σωστά, τα άτομα με αναπηρίες μπορούν να τους χρησιμοποιήσουν. Σε αυτή τη δραστηριότητα θα εξερευνήσετε ιστότοπους για να διαπιστώσετε εάν έχουν ή όχι τις απαιτούμενες προδιαγραφές προσβασιμότητας ώστε η χρήση τους να καθίσταται εύκολη σε όλους καθώς επίσης και εάν παρέχουν τρόπους προσαρμογής για προσωπικές ανάγκες (π.χ. μεγέθυνση χαρακτήρων).



Τα χαρακτηριστικά των φυλλομετρητών για την προσβασιμότητα βοηθούν τα άτομα με αναπηρίες να μπορούν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία πιο εύκολα. Αν οι ιστότοποι καθίστανται προσβάσιμοι σε οποιονδήποτε, αυτό θα ωφελήσει τόσο τα άτομα όσο και την κοινωνία. Στο τέλος αυτής της δραστηριότητας θα είστε ενήμεροι για αυτές τις προσωπικές ανάγκες που σχετίζονται με την πρόσβαση σε μαθησιακό περιεχόμενο στον ιστό και θα διερευνήσετε τρόπους για να προσαρμόσετε τους φυλλομετρητές για την κάλυψη αυτών των αναγκών.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία:1.1 - Προσβασιμότητα στον Ιστό

Εργασία:1.2 - Παγιδευμένο ποντίκι

Εργασία:1.1 - Προσβασιμότητα στον Ιστό

Το ακόλουθο απόσπασμα από την κοινοπραξία W3C Web Accessibility (<https://www.w3.org/WAI/intro/accessibility.php>) εξηγεί τα σχετικά με την προσβασιμότητα στο διαδίκτυο θέματα με σαφήνεια. Μπορείτε επίσης να επισκεφθείτε τον ιστότοπο και να εξερευνήσετε πολλά άλλα θέματα σχετικά με την προσβασιμότητα. Για τους σκοπούς αυτής της δραστηριότητας θα χρησιμοποιήσουμε την ακόλουθη περιγραφή προσβασιμότητας και θα παρακολουθήσουμε το βίντεο όπου παρουσιάζονται παραδείγματα ζητημάτων που πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά το σχεδιασμό υλικών για τον ιστό, για παράδειγμα εκπαιδευτικού υλικού.



Τι είναι η προσβασιμότητα στο διαδίκτυο

Προσβασιμότητα στο διαδίκτυο σημαίνει ότι οι ιστοσελίδες, τα εργαλεία και οι τεχνολογίες σχεδιάζονται και αναπτύσσονται έτσι ώστε τα άτομα με αναπηρίες να μπορούν να τα χρησιμοποιούν. Πιο συγκεκριμένα, οι άνθρωποι μπορούν:

- να αντιλαμβάνονται, να κατανοούν, να περιηγούνται και να αλληλεπιδρούν με τον Ιστό
- να συμβάλλουν στον Ιστό

Η προσβασιμότητα στο διαδίκτυο περιλαμβάνει όλες τις αναπηρίες που επηρεάζουν την πρόσβαση στον Ιστό, συμπεριλαμβανομένων:

- ακουστική ικανότητα
- νοητική κατάσταση
- νευρολογική κατάσταση
- φυσική κατάσταση
- ικανότητα λόγου
- ικανότητα όρασης

Η προσβασιμότητα στο διαδίκτυο ωφελεί και τα άτομα χωρίς αναπηρία, για παράδειγμα:

- άτομα που χρησιμοποιούν κινητά τηλέφωνα, έξυπνα ρολόγια, έξυπνες τηλεοράσεις και άλλες συσκευές με μικρές οθόνες, διαφορετικές λειτουργίες εισαγωγής κ.λπ.
- ηλικιωμένους με μεταβαλλόμενες ικανότητες λόγω της γήρανσης
- άτομα με «προσωρινές αναπηρίες», όπως σπασμένο χέρι ή χαμένα ποτήρια

- άτομα με "περιορισμούς κατάστασης" όπως σε έντονο ηλιακό φως ή σε περιβάλλον όπου δεν ακούνε ήχο
- άτομα που χρησιμοποιούν αργή σύνδεση στο διαδίκτυο ή που έχουν περιορισμένη ή ακριβή εύρυζωνική σύνδεση

Παρακολουθήστε αυτό το βίντεο (περίπου 8 λεπτά) από την WC3 Web Accessibility Initiative (<https://www.w3.org/WAI/perspectives/>) δίνοντας ιδιαίτερη προσοχή στα παρακάτω σημεία προσβασιμότητας:

- Συμβατότητα πληκτρολογίου
- Κατανοητή διάταξη και σχεδιασμός
- Μεγάλοι σύνδεσμοι, κουμπιά και σημεία ελέγχου
- Προσαρμόσιμο κείμενο
- Κατανοητό περιεχόμενο
- Χρώματα με καλή αντίθεση
- Κείμενο σε ομιλία
- Υπότιτλοι σε βίντεο
- Αναγνώριση φωνής
- Ειδοποιήσεις και ανατροφοδότηση

Αφού παρακολουθήσετε το βίντεο, επιλέξτε έναν ιστότοπο τον οποίο γνωρίζετε και εξετάστε τους φραγμούς προσβασιμότητας σε αυτόν τον ιστότοπο λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω σημεία. Παρουσιάστε την ανάλυσή σας στους συμμαθητές σας δημοσιεύοντας ένα κείμενο στην κοινόχρηστη συζήτησή σας (περίπου 250-500 λέξεις) και σχολιάστε την ανάλυση δύο συμμαθητών σας. Στα σχόλιά σας εξετάστε αν ο συμμαθητής σας έχει καλύψει τα θέματα επαρκώς και αν υπάρχουν σημεία που θα θέλατε να προσθέσετε στην ανάλυσή τους όσον αφορά τα εμπόδια προσβασιμότητας που περιλαμβάνονται στον ιστότοπο. Θα λάβετε επίσης σχόλια από τους συμμαθητές σας και μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε για να βελτιώσετε τη συνεισφορά σας και να δημοσιεύσετε μια τελική ανάλυση.

Πρόσθετη πηγή:

<https://accessibility.blog.gov.uk/2016/09/02/dos-and-donts-on-designing-for-accessibility/>

[E1.1] Ένα κοινό έγγραφο που εισάγει στον τομέα της προσβασιμότητας στον ιστό και μια ανάλυση ενός ιστότοπου όσον αφορά την τήρηση των απαιτήσεων προσβασιμότητας.

Συνημμένα έγγραφα: [LockedIn-TeachingNotes-1.1](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές και Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 1.2 - Παγιδευμένο ποντίκι



Σε αυτή την εργασία θα εξετάσουμε τρόπους για να κάνουμε τους ιστότοπους ευκολότερους στη χρήση και θα δοκιμάσουμε μια δραστηριότητα που προτείνεται από τον ειδικό ψηφιακής προσβασιμότητας Richard Morton (βλέπε <https://accessibility.blog.gov.uk/2016/05/19/dump-your-mouse-for-an-hour/>)

Στην ιστοσελίδα του παρουσιάζει τη δραστηριότητα ως εξής:

Απενεργοποιήστε το ποντίκι σας για 10 λεπτά

Τι συμβαίνει εάν δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αποτελεσματικά ή καθόλου το ποντίκι: εξαιτίας ίσως ενός [τρέμουλου](#), ή αρθρίτιδας ή έλλειψης άκρων ή τύφλωσης ή προβλημάτων όρασης; ίσως τότε να χρειαστεί να βασιστείτε στο πληκτρολόγιο, ή την [υποστηρικτική τεχνολογία](#) όπως είναι [το λογισμικό αναγνώρισης ομιλίας](#), ή ένας [εξωτερικός διακόπτης](#) που εν γένει προσομοιάζει τα στοιχεία ελέγχου του πληκτρολογίου.

Δοκιμάστε να επισκεφθείτε έναν ιστότοπο που σας αρέσει χωρίς ποντίκι ή trackpad (επιφάνεια αφής) για 10 λεπτά για να αναζητήσετε πληροφορίες και να δείτε αν υπάρχουν εμπόδια στην αναζήτησή σας. Αν έχετε ποντίκι τότε κλειδώστε το και απενεργοποιήστε το trackpad.

Ακολουθούν μερικές εντολές πληκτρολογίου που μπορεί να χρειαστείτε:

- **tab** - μετακίνηση μεταξύ των περιοχών εστίασης στη σελίδα, για παράδειγμα συνδέσμους, στοιχεία ελέγχου φόρμας, κουμπιά, στοιχεία ελέγχου συσκευών αναπαραγωγής πολυμέσων. Το Shift μαζί με το Tab κάνει το ίδιο αντίστροφα.
- **enter ή return** – ενεργοποιεί έναν σύνδεσμο ή ένα σημείο ελέγχου
- **spacebar** (κενό) – ενεργοποιεί ένα κουμπί ή ένα πλαίσιο επιλογής (checkbox)
- **κουμπιά δρομέα** (βελάκια) – μετακινηθείτε σε κουμπιά επιλογής (radio buttons); σύρτε την σελίδα πάνω / κάτω και αριστερά / δεξιά
- **esc** – μπορεί να κλείσει ένα αναδυόμενο παράθυρο ή μια επικάλυψη

Συγκρίνετε αυτό με την εμπειρία σας όταν χρησιμοποιείτε ένα ποντίκι ή trackpad. Για παράδειγμα, όταν τοποθετείτε το δείκτη του ποντικιού πάνω από την πλοήγηση ή τους συνδέσμους, συχνά αλλάζουν εμφάνιση. Συμβαίνει το ίδιο και όταν χρησιμοποιείτε πλήκτρα; Η εμπειρία δεν χρειάζεται να είναι ίδια, φτάνει να είναι ισοδύναμη. Με άλλα λόγια, πρέπει να υπάρχει κάποια οπτική ένδειξη για το πού είναι η εστίαση στην οθόνη.

Τώρα διερευνήστε τις ρυθμίσεις προσβασιμότητας στον φυλλομετρητή που χρησιμοποιείτε και δείτε εάν μπορείτε να τις προσαρμόσετε για να βοηθήσετε τους ανθρώπους που έχουν:

- δυσκολία στη χρήση του ποντικιού,
- αδύναμη όραση,
- δυσκολία στην ακοή

Μπορείτε να μάθετε για την προσαρμογή των δυνατοτήτων προσβασιμότητας από πολλές πηγές και ο ιστότοπος του W3C Web Accessibility Initiative website είναι ένα καλό μέρος για να βρείτε πληροφορίες:

<https://www.w3.org/WAI/users/browsing#keyboard>

Παρουσιάστε την εργασία σας σχετικά με την προσαρμογή των δυνατοτήτων προσβασιμότητας για οποιονδήποτε από τους τρεις τύπους χρηστών και ετοιμάστε οδηγίες καθοδηγώντας τους βήμα προς βήμα για το πώς να προσαρμόσουν τον φυλλομετρητή τους και προτείνετε οποιαδήποτε πρόσθετα εργαλεία που θα τους βοηθήσουν να περιηγούνται εύκολα στους ιστότοπους. Υποβάλετε την εργασία σας στον κοινόχρηστο φάκελο που υποδηλώνει ο δάσκαλος σας.

[E1.2] Ηλεκτρονικό έγγραφο με βήμα-προς-βήμα οδηγίες για την προσαρμογή των φυλλομετρητών για μία από τις ειδικές ανάγκες των ατόμων που αναφέρονται στην εργασία.

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Δραστηριότητα:2 - Εισαγωγή στο σύνδρομο εγκλεισμού



Σε αυτή τη δραστηριότητα θα εξετάσουμε πώς οι επιστήμονες υπολογιστών επιλύουν προβλήματα. Πρόκειται να εξετάσετε ένα πολύ ανθρώπινο πρόβλημα.

Μια από τις χειρότερες δυνατές παθήσεις είναι το σύνδρομο εγκλεισμού. Σε αφήνει εντελώς παράλυτο, ικανό μόνο να ανοιγοκλείνει το ένα σου μάτι. Ένα ευφυές μυαλό παραμένει φυλακισμένο σ' ένα άχρηστο σώμα, ικανό να αισθανθεί τα πάντα, αλλά ανίκανο να επικοινωνήσει. Μπορεί να συμβεί ξαφνικά στον οποιονδήποτε, σαν αποτέλεσμα ενός εγκεφαλικού. Ένας προφανής τρόπος να βοηθήσετε ανθρώπους με σύνδρομο εγκλεισμού θα ήταν να γίνετε γιατροί ή νοσοκόμοι, αλλά πως θα μπορούσε να βοηθήσει ένας επιστήμονας της πληροφορικής;

Δεν υπάρχει θεραπεία για το σύνδρομο εγκλεισμού, οπότε δεν υπάρχουν πολλά πράγματα που μπορεί να κάνει το ιατρικό προσωπικό, εκτός από το να φροντίζει ώστε οι ασθενείς να αισθάνονται άνετα. Ένα μεγάλο πρόβλημα που θα πρέπει να αντιμετωπιστεί ωστόσο είναι πως θα μπορούσε κανείς να βοηθήσει αυτούς τους ανθρώπους να «μιλήσουν». Ένας επιστήμονας της πληροφορικής θα μπορούσε προφανώς να αναπτύξει κάποια νέα τεχνολογία για να βοηθήσει. Ωστόσο, με λίγη υπολογιστική σκέψη μπορούμε να δώσουμε μια πολύ καλύτερη απάντηση από ένα απλό «χρειαζόμαστε την τεχνολογία».

«Το Σκάφανδρο κι η Πεταλούδα» είναι ένα βιβλίο που εμπνέει απίστευτη δύναμη. Είναι η αυτοβιογραφία του Ζαν-Ντομινίκ Μπομπύ (Jean-Dominique Bauby), την οποία έγραψε αφού ξύπνησε σε ένα κρεβάτι νοσοκομείου, σε πλήρη παραλυσία. Στο βιβλίο περιγράφει πως είναι να ζεις με σύνδρομο εγκλεισμού. Όμως είχε έναν τρόπο να επικοινωνεί, όχι μόνο για να γράψει το βιβλίο, αλλά και με το ιατρικό προσωπικό, τους φίλους και τους συγγενείς. Το κατάφερε χωρίς να χρησιμοποιήσει οποιοδήποτε τεχνολογικό μέσο. Πώς;

Βάλτε τον εαυτό σας στη θέση του, ξυπνώντας στο κρεβάτι του νοσοκομείου. Πώς θα μπορούσατε να επικοινωνήσετε; Πώς θα μπορούσατε να γράψετε ένα ολόκληρο βιβλίο; Έχετε μόνο μια βοηθό με χαρτί και μολύβι για να καταγράψει τις «λέξεις» σας. Το μόνο που μπορείτε να κάνετε είναι να ανοιγοκλείσετε το ένα σας μάτι, να βλεφαρίσετε. Δεν μπορείτε να κινηθείτε με κανέναν άλλον τρόπο. Αυτό σημαίνει ότι δεν μπορείτε και να μιλήσετε. Μπορείτε να σκεφτείτε έναν τρόπο επικοινωνίας;

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 2.1 - Διερευνώντας τρόπους επικοινωνίας

Εργασία:2.1 - Διερευνώντας τρόπους επικοινωνίας



1. Προτείνετε τρόπους με τους οποίους ο Bauby θα μπορούσε να επικοινωνήσει με την βοηθό ανοιγοκλείνοντας το βλέφαρο. Μοιραστείτε την ιδέα σας στο Padlet.
2. Συζητήστε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα κάθε πρότασης
3. Δοκιμάστε μερικές από αυτές τις προτάσεις για να δείτε τι συμβαίνει και πόσο χρόνο χρειάζεται για να γράψετε μια πρόταση, για παράδειγμα: «Η Πληροφορική αφορά την επίλυση προβλημάτων για τους ανθρώπους».
4. Μπορείτε να σκεφτείτε κάποια βελτίωση; Μπορείτε να βρείτε μια λύση που πραγματικά λειτουργεί;

[E2.1] Οι μαθητές θα δημιουργήσουν έναν γραπτό αλγόριθμο αναζήτησης που επιτρέπει σε κάποιον με σύνδρομο εγκλεισμού να επικοινωνεί με άλλους και θα το υποβάλουν στην κοινή περιοχή του CRISS.

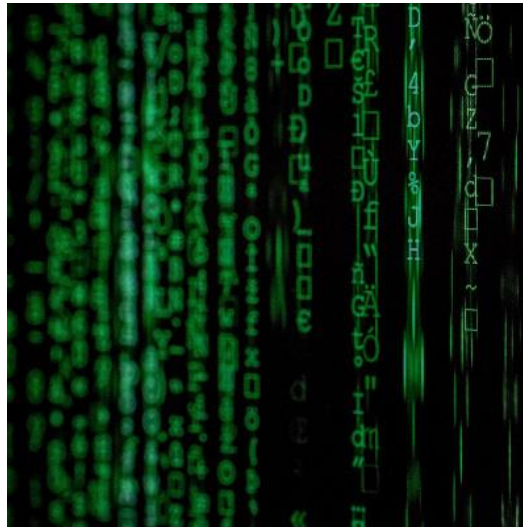
Συνημμένα έγγραφα: [LockedIn-TeachingNotes-2.1](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Δραστηριότητα:3 - 20 Ερωτήσεις και Αλγόριθμοι Αναζήτησης

Αυτή η δραστηριότητα στοχεύει να διδάξει την ιδέα του «διαίρει και βασίλευε» για την επίλυση προβλημάτων στο πλαίσιο αλγορίθμων αναζήτησης. Εισάγει επίσης την ιδέα της ανάλυσης αποδοτικότητας ως τρόπο σύγκρισης αλγορίθμων.



Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 15 λεπτά

Εργασία:3.1 - 20 Ερωτήσεις

Εργασία:3.2 - Βρείτε τον ταχύτερο αλγόριθμο

Εργασία:3.1 - 20 Ερωτήσεις



Παίξτε το παιχνίδι των 20 ερωτήσεων στην τάξη. Κάποιος σκέφτεται ένα διάσημο άτομο και οι υπόλοιποι προσπαθούν να μαντέψουν ποιο σκέφτηκε θέτοντας ερωτήσεις οι οποίες απαντούνται με ναι ή όχι. Έχετε περιθώριο 20 ερωτήσεων για

να μαντέψετε σωστά. Προσπαθήστε να κάνετε όσο το δυνατόν πιο εύστοχες ερωτήσεις. Ένα παιχνίδι μπορεί να πηγαίνει ως εξής:

1. “Είναι γυναίκα;”
2. Όχι.
3. “Έχει πεθάνει;”
4. Ναι.
5. “Είναι αστέρι του σινεμά;”
6. Όχι.
7. “Είναι από την Αγγλία;”
8. Όχι.
9. “Είναι από την Αμερική;”
10. Όχι.
11. “Είναι από την Ασία;”
12. Ναι.
13. “Είναι από την Ινδία;”
14. Ναι.
15. “Είναι πολιτικός;”
16. Ναι.
17. “Είναι ο Γκάντι;”
18. Ναι.

Ερωτήσεις

1. Ποια τακτική ακολουθήσατε για να εντοπίσετε ποιο πρόσωπο σκέφτηκε ο συμμαθητής σας;
2. Σκεφτείτε την εξής παραλλαγή του παιχνιδιού των 20 ερωτήσεων: κάποιος συμμαθητής σας σκέφτεται ένα από τα γράμματα Α, Β, Γ, Δ, Ε, Ζ, Η ή Θ. Με ποιον τρόπο θα καταφέρετε να εντοπίσετε το γράμμα που σκέφτηκε θέτοντας μονάχα 3 ερωτήσεις;
3. Χρησιμοποιήστε πχ το radlet για να δημιουργήσετε το διάγραμμα ροής που αναπαριστά την τακτική που ακολουθήσατε στην ερώτηση 2.

[E3.1] Διαγράμματα ροής για τους αλγόριθμους της γραμμικής και της δυαδικής αναζήτησης

Συνημμένα έγγραφα: [LockedIn-TeachingNotes-3.1](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 3.2 - Βρείτε τον ταχύτερο αλγόριθμο



Συγκρίνοντας αλγόριθμους αναζήτησης στο Scratch:

Πειραματιστείτε με τα ακόλουθα προγράμματα scratch. Όπως θα δείτε, κάποιος χαρακτήρας προσπαθεί να μαντέψει έναν αριθμό που σκέφτεστε. Οι αλγόριθμοι αναζήτησης σε κάθε πρόγραμμα είναι διαφορετικοί κι εσείς θα προσδιορίσετε το ποιος είναι ο πιο αποδοτικός δηλαδή ποιος εντοπίζει τον αριθμό σας σε λιγότερα βήματα.

<https://scratch.mit.edu/projects/72163986/>

<https://scratch.mit.edu/projects/72166092/>

Ερωτήσεις

1. Προσαρμόστε τα παραπάνω προγράμματα ώστε να κάνουν αναζήτηση ενός αριθμού από το 1 έως το 10.
2. Ποιές μαντεπιές κάνει ο χαρακτήρας της ιστορίας στην περίπτωση που ο αριθμός που αναζητάει είναι ο 7 (α) στην γραμμική αναζήτηση και (β) ποιές στην δυαδική;
3. Χρησιμοποιήστε πχ το radlet για να δημιουργήσετε τα διαγράμματα ροής ένα για την γραμμική αναζήτηση και ένα για την δυαδική αναζήτηση.

[E3.2] Προσαρμογή των προγραμμάτων για αναζήτηση στο ίδιο εύρος αριθμών και δημιουργία διαγραμμάτων ροής για κάθε προσέγγιση.

Συνημμένα έγγραφα: [LockedIn-TeachingNotes-3.2](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

3.4 Τίτλος Σεναρίου: Από τον Χρυσό Αιώνα του Περικλή στη φρίκη του Πελοποννησιακού Πολέμου

Πρωτότυπος Τίτλος: Was Oliver Twist a son of the Industrial Revolution?

Συγγραφέας: Ιωάννης Παναγιώτης Αμπελάς

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 15-16

Σχετικά Μαθήματα: Ιστορία, Αρχαία, Λογοτεχνία

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 15 ώρες

Δραστηριότητες: 5

Διδακτική μέθοδος: Μέθοδος project και ομαδική/συνεργατική διδασκαλία -

Διαφοροποιημένη διδασκαλία - Ερμηνευτική προσέγγιση - Αξιοποίηση ΤΠΕ



Εισαγωγή

Το σενάριο "Από τον Χρυσό Αιώνα του Περικλή στη φρίκη του Πελοποννησιακού πολέμου" αποτελεί μία δημιουργική εργασία με αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. της οποίας ο βασικός σκοπός είναι η κατασκευή μιας ψηφιακής ιστοριογραμμής (timeline) που θα βοηθήσει τους/τις μαθητές/τριες: 1) να εντοπίσουν και να κατανοήσουν τα πολιτισμικά στοιχεία που δικαιολογούν τον χαρακτηρισμό "χρυσός αιώνας" για τον 5ο αι. π.Χ., 2) να συνειδητοποιήσουν τη φρίκη του Πελοποννησιακού πολέμου καταγράφοντας και ερμηνεύοντας ανάλογα ιστορικά γεγονότα μέσα από τις

αρχαίες πηγές, 3) να ερμηνεύσουν τους λόγους που η πολιτισμική άνθηση του 5ου αι. π.Χ., ειδικά στην Αθήνα, δεν απέτρεψε βίαιες συμπεριφορές εκ μέρους των Αθηναίων. Τα αποδεικτικά στοιχεία κάθε εργασίας θα αναρτηθούν στην ειδική βιβλιοθήκη της πλατφόρμας του προγράμματος CRISS από τον/την εκπαιδευτικό ή τους/τις μαθητές/τριες ανάλογα με τον τύπο του πόρου ή του προϊόντος, και στη συνέχεια οι πόροι αυτοί θα χρησιμοποιηθούν από κάθε μαθητή/τρια για τη δημιουργία της δικής του/της Πολυμεσικής Παρουσίασης.

Διάρκεια project

Το συγκεκριμένο διαθεματικό σενάριο είναι **σχεδιασμένο για μαθητές/τριες ηλικίας 15-16 χρονών (Α΄ Λυκείου) που φοιτούν σε Γενικό Λύκειο, περιλαμβάνει 5 βασικές δραστηριότητες με επιμέρους εργασίες και έχει διάρκεια 20 ωρών (διδασκικών) (10 διδακτικά δώρα), οι οποίες θα πραγματοποιηθούν στο Εργαστήριο Πληροφορικής (ή εναλλακτικά στην αίθουσα διδασκαλίας του μαθήματος Γενικής Παιδείας, εφόσον υπάρχει τέτοια δυνατότητα). Κάποιες δραστηριότητες μπορούν να γίνουν την ίδια εβδομάδα παράλληλα στο μάθημα της ΑΕΓΓ και στο μάθημα της Ιστορίας, ώστε ο τελικός χρόνος να περιοριστεί σε 5-6 εβδομάδες. Επίσης, η τελική εργασία σύνθεσης (Γραπτό Δοκίμιο-Απολογισμός) (Εργασία 5.2) μπορεί να γίνει και στο σπίτι, ώστε να μειωθεί ο τελικός χρόνος απασχόλησης στο σχολείο στις 18 ώρες.**

Μεθοδολογία - Στοχοθεσία

Πρόκειται για **εμπλουτισμένη/διαφοροποιημένη διδασκαλία**, εφόσον βασίζεται σε πρόσθετο διδακτικό υλικό της έμπνευσης του/της εκπαιδευτικού, ο/η οποίος/α λειτουργεί στη λογική του εκπαιδευτικού σεναρίου ως «δάσκαλος δημιουργός». Η εκπαιδευτική μέθοδος-τεχνική που επιλέγεται, συνδυάζει την **ερμηνευτική μέθοδο** μέσω ερωτήσεων και απαντήσεων κατά την επεξεργασία κειμένων, τη **χρήση των πολυμέσων και ψηφιακών εργαλείων web 2.0**, αξιοποιώντας σε συμπληρωματική σχέση μορφές **ασύγχρονης και σύγχρονης εκπαίδευσης στο πλαίσιο της ομαδικής-συνεργατικής διδασκαλίας κατά την υλοποίηση ενός project**. Η συγκεκριμένη παιδαγωγική διαδικασία έχει πολλαπλά οφέλη σε διαφορετικά επίπεδα (γνώσεις, δεξιότητες, στάσεις): α) Οι μαθητές/τριες αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες, κάνουν υποθέσεις, ελέγχουν και οργανώνουν τις σκέψεις τους και γενικά ενεργοποιούν

ποικίλες **νοητικές διεργασίες**. β) Ενισχύονται δραστικά η **κοινωνική μάθηση** των παιδιών και οι **κοινωνικές δεξιότητές** τους (συμμετοχικές διαδικασίες, πνεύμα συνεργασίας, διάλογος). γ) Οι μαθητές/τριες αναπτύσσουν **θετικά στοιχεία στην προσωπικότητά** τους και **αλλάζουν στάσεις και μορφές συμπεριφοράς** (μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμηση, αυτενέργεια, ενεργοποίηση διστακτικών μαθητών, σεβασμός προς τον άλλο κλπ). Ωστόσο, θα υλοποιηθούν και κάποιες μεμονωμένες εργασίες προκειμένου να δοθεί χρόνος για ατομική σκέψη και δημιουργία.

Μέθοδος project και ομαδική/συνεργατική διδασκαλία

Η μάθηση μέσω project είναι μια ανοιχτή σύγχρονη μέθοδος διδασκαλίας στην οποία οι μαθητές/τριες αποκτούν γνώσεις και δεξιότητες ασχολούμενοι/ες με ένα ζήτημα για μεγάλο χρονικό διάστημα προκειμένου να ερευνήσουν και να απαντήσουν σε ένα σύνθετο, πραγματικό ερώτημα ή πρόβλημα. Τα στοιχεία που υπάρχουν στη συγκεκριμένη μέθοδο διδασκαλίας είναι:

- **Γνώση, κατανόηση και δεξιότητες.** Το project πρέπει να επικεντρώνεται στους μαθησιακούς στόχους, το περιεχόμενο και τις δεξιότητες των μαθητών/τριών.
- **Επίλυση προβλήματος.** Μια ουσιαστική ερώτηση, ένα ουσιαστικό πρόβλημα είναι η αφετηρία του project.
- **Διαρκής έρευνα.** Οι μαθητές/τριες εμπλέκονται σε μια διαδικασία ερωτήσεων, ανεύρεσης πόρων και χρήσης πληροφοριών για την παροχή απαντήσεων.
- **Αυθεντικότητα.** Το project παρουσιάζει πραγματικό πλαίσιο.
- **Αυτενέργεια.** Οι μαθητές/τριες μπορούν να λάβουν τις δικές τους αποφάσεις στο πλαίσιο του project.
- **Αναστοχασμός.** Οι μαθητές/τριες πρέπει να σκεφτούν τη διαδικασία εκμάθησης, την ποιότητα και την εργασία που κάνουν, τις δυσκολίες και τον τρόπο αντιμετώπισής τους.
- **Κριτική και αναθεώρηση.** Η ανατροφοδότηση είναι σημαντική για τη βελτίωση της μαθησιακής διαδικασίας των μαθητών/τριών. Οι μαθητές/τριες πρέπει να παρέχουν και να λαμβάνουν σχόλια από τους/τις εκπαιδευτικούς, αλλά και από τους/τις άλλους/ες μαθητές/τριες.

- **Δημόσιο προϊόν.** Οι μαθητές/τριες πρέπει δημοσιοποιήσουν το έργο τους παρουσιάζοντάς το. Θα ήταν ιδανικό να αναδειχθεί και πέρα από τη σχολική τάξη.

Ομαδική/συνεργατική διδασκαλία

Σύμφωνα με τον ορισμό της UNESCO Professor Deirdre Butler.

"Η συνεργατική μάθηση είναι μια διαδικασία μέσω της οποίας **οι εκπαιδευόμενοι/ες διαφορετικών επιδόσεων συνεργάζονται σε μικρές ομάδες προς έναν κοινό σκοπό**. Πρόκειται για μια διδακτική προσέγγιση **με επίκεντρο τον/την μαθητή/τρια**, η οποία βασίζεται στις θεωρίες κοινωνικής μάθησης, καθώς και στην κοινωνικο-κονστрукτιβιστική προοπτική της μάθησης. Η συνεργατική μάθηση είναι μια σχέση μεταξύ των μαθητών/τριών που προάγει τη θετική αλληλεξάρτηση, την ατομική λογοδοσία και τις διαπροσωπικές δεξιότητες. Για να είναι αποτελεσματική η συνεργατική μάθηση, η διδασκαλία πρέπει να θεωρείται ως μια διαδικασία ανάπτυξης της ικανότητας των μαθητών/τριών να μαθαίνουν. **Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού** δεν είναι να μεταδώσει πληροφορίες, αλλά να λειτουργήσει **ως διευκολυντής/τρια για τη μάθηση**. Αυτό συνεπάγεται τη δημιουργία και τη διαχείριση σημαντικών μαθησιακών εμπειριών και την τόνωση της σκέψης των μαθητών/τριών μέσω πραγματικών προβλημάτων. **Ο σκοπός πρέπει να είναι σαφής**, και να καθοδηγείται από συγκεκριμένους επιμέρους στόχους και δραστηριότητες. Μερικές φορές η ομαδική διδασκαλία και η συνεργατική μάθηση χρησιμοποιούνται ως όροι εναλλακτικά, αλλά **η ομαδική διδασκαλία συνήθως υποδηλώνει τη διαίρεση εργασίας μεταξύ των μελών μιας ομάδας, ενώ η συνεργατική μάθηση σημαίνει ότι όλα τα μέλη της ομάδας αντιμετωπίζουν τα προβλήματα μαζί σε μια συντονισμένη προσπάθεια.**"

Συνεργατική μάθηση: Jigsaw technique (Τεχνική παζλ)

Η τεχνική Jigsaw είναι μια συνεργατική τεχνική μάθησης που προάγει τη μάθηση, βελτιώνει τα κίνητρα και καθιστά τους/τις μαθητές/τριες υπεύθυνους/ες για τη δική τους μαθησιακή διαδικασία. Υπάρχουν μερικά βασικά βήματα που πρέπει να ακολουθήσουμε για να τα χρησιμοποιήσουμε στην τάξη:

1. **Δημιουργία ομάδων** (5-6 ατόμων)· στην περίπτωση μας έχουμε ομάδες με **4 μαθητές/τριες**, ώστε να μπορέσουμε να υλοποιήσουμε τις συγκεκριμένες δραστηριότητες.
2. Ο συντονιστής της ομάδας θα είναι ο **αρχηγός της ομάδας Jigsaw**.
3. **Διάρθρωση του μαθήματος σε 5 ή 6 υποενότητες**. Στην περίπτωση μας έχουμε 5 ερωτήσεις στις οποίες κάθε ομάδα πρέπει να βρει τις απαντήσεις.
4. Ανάθεση σε **κάθε μαθητή/τρια μίας υποενότητας ή ερώτησης**. Απευθύνουμε, επιπλέον, ερώτηση σε όποιον/α τελειώνει γρηγορότερα.
5. Οι μαθητές/τριες **διαθέτουν τον απαιτούμενο χρόνο για να σκέφτονται, να ερευνούν και να βρίσκουν την απάντηση** στην ερώτηση που τους έχει δοθεί.
6. Δημιουργία προσωρινών "**ομάδων ειδικών**" (μαθητές/τριες που ερευνούν την ίδια ερώτηση) που προέρχονται από τις επιμέρους ομάδες jigsaw. **Διάθεση χρόνου για να μοιραστούν τα ευρήματα** και την παρουσίαση που θα κάνουν σε επίπεδο ολομέλειας.
7. Επαναφορά **των μαθητών/τριών πίσω στις αρχικές ομάδες του Jigsaw**.
8. **Παρουσίαση** από τους/τις μαθητές/τριες **των υποενοτήτων και των απαντήσεων τους στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας**.
9. Ο/Η εκπαιδευτικός επισκέπτεται τις ομάδες για να βρει και να **επιλύσει πιθανά προβλήματα**. Ο **αρχηγός της ομάδας** μπορεί να **εκπαιδευτεί για να το κάνει αυτό, ψιθυρίζοντας μια οδηγία για το πώς να παρέμβει**.
10. Στο τέλος της εργασίας δίνεται ένα **κουίζ** (δραστηριότητα παιχνιδώδους μορφής) σχετικά με το προς εκμάθηση υλικό. Στην περίπτωση μας, οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν συνεργατικά μία ιστοριογραμμή με τα ευρήματά τους και θα την παρουσιάσουν στην υπόλοιπη τάξη.

Σε διδακτικό επίπεδο αναμένεται να αναπτυχθούν δεξιότητες όπως η **επικοινωνιακή ικανότητα στη μητρική γλώσσα (Νέα Ελληνική Γλώσσα)**, αλλά και η καλύτερη κατανόηση της **Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας**, **ψηφιακές δεξιότητες** αλλά και **μεταγνωστικές δεξιότητες (μαθαίνω πώς να μαθαίνω)**.

Η ψηφιακή ικανότητα (Digital Competence) αναμένεται να καλλιεργηθεί και να πιστοποιηθεί κατά βάση μέσω του σχεδιασμού **μίας ιστοριογραμμής πολυμέσων**, όπου οι μαθητές/τριες θα αναρτήσουν βίντεο, εικόνες και κείμενα που θα έχουν

δημιουργήσει οι ίδιοι/ες, χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες που αναζήτησαν και βρήκαν στο Διαδίκτυο, σε σχολικά βιβλία, βιβλία αναφοράς κλπ., μεριμνώντας για τον σεβασμό των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών. Οι μαθητές/τριες θα παίξουν, επίσης, διαδικτυακά ομαδικά παιχνίδια για να ελέγξουν τις υπάρχουσες γνώσεις τους για το θέμα, και θα μοιραστούν τις ιδέες και τα αποτελέσματά τους χρησιμοποιώντας ψηφιακούς "τοίχους" που θα δημιουργηθούν από τον/την εκπαιδευτικό. Τέλος, οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν μία **Πολυμεσική Παρουσίαση** με όλα τα αποδεικτικά στοιχεία της εργασίας τους στην πλατφόρμα CRISS σύμφωνα με το συγκεκριμένο σενάριο.

Γνωστικά αντικείμενα - Σύνδεση με τα ΑΠΣ του Γενικού Λυκείου

Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται κατά κύριο λόγο είναι η **Ιστορία** και η **Αρχαία Ελληνική Γλώσσα και Γραμματεία (ΑΕΓΓ)**, ενώ δυνητικά/επικουρικά μπορεί να αξιοποιηθούν η **Νεοελληνική Γλώσσα** στο πλαίσιο της ενίσχυσης των γραμματισμών του γραπτού λόγου και η **Πληροφορική** στο πλαίσιο των αντίστοιχων γραμματισμών. Κύριες θεματικές περιοχές είναι α) η **ιστορική περίοδος μετά την Καλλίειο ειρήνη και μέχρι το τέλος του Πελοποννησιακού πολέμου [445 π.Χ- 404 π.Χ.]** β) η **Αρχαία Ελληνική Ιστοριογραφία [Θουκυδίδης, Ξενοφών, Πλούταρχος]**. Πιο συγκεκριμένα, και με βάση τις τελευταίες οδηγίες (2017-18) του ΥΠΠΕΘ για τη διδασκαλία των συγκεκριμένων μαθημάτων θα αξιοποιηθούν:

α) **από την Ιστορία** (με βάση τις σελίδες του σχολικού βιβλίου):

- **Η εποχή του Περικλή**, σ. 100-103 (αναλυτική παρουσίαση)
- **Ο Πελοποννησιακός Πόλεμος**, σ. 103-104 (συνοπτική παρουσίαση)
- **Ο πολιτισμός**, σ. 112-114 (συνοπτική παρουσίαση)
- **Αρχιτεκτονική, Πλαστική, ζωγραφική**, σ. 114-117(λέξεις-κλειδιά)

β) **από την ΑΕΓΓ:**

- **Ξενοφώντος Έλληνικά, 2.2.1-4** (αντίδραση Αθηναίων στην αναγγελία της καταστροφής στους Αιγός ποταμούς)
- **Θουκυδίδου, Ίστορικοί, 3.82-83** (Παθολογία)

Η διδακτική αξιοποίηση των παραπάνω ενοτήτων ή κεφαλαίων θα γίνει προφανώς με πιο ελεύθερο, συνθετικό και δημιουργικό τρόπο εκ μέρους του/της εκπαιδευτικού για τις ανάγκες του σεναρίου. **Σημειώνουμε πάντως ότι προβλέπονται συνολικά από τις παραπάνω οδηγίες περίπου 10 ώρες από κοινού, άρα η χρονική επέκτασή τους στις 20 έχει να κάνει με την έμφαση που δίνεται στη δημιουργικότητα και την ομαδικότητα στο πλαίσιο ενός project.**

Οι εκπαιδευτικοί που διδάσκουν Ιστορία και ΑΕΓΓ στην Α΄ Λυκείου θα χρειαστεί να συνεργαστούν κατά τον σχεδιασμό, την υλοποίηση και την αξιολόγηση του συγκεκριμένου project, αλλά δεν είναι απαραίτητο πάντα να παρευρίσκονται από κοινού στην αίθουσα (χωρίς να αποκλείεται κάτι τέτοιο). Επίσης, κάποιες δραστηριότητες μπορούν να γίνουν κι εκτός σχολείου (ασύγχρονη εκπαίδευση) κατά την κρίση των διδασκόντων π.χ. η δημιουργία ενός εννοιολογικού χάρτη, το Γραπτό Δοκίμιο του Απολογισμού. Οι προτεινόμενες δραστηριότητες θα υλοποιηθούν με συγκεκριμένη σειρά, ώστε να υπάρχει η απαιτούμενη συνέχεια και συνέπεια. **Δεν είναι όμως υποχρεωτικό να εκτελούνται σε συνεχή χρόνο (π.χ. κάθε εδομάδα), αλλά και κατά διαστήματα, ανάλογα με τη συνολική πορεία του μαθήματος της Ιστορίας, ώστε να μην παρατηρηθεί καθυστέρηση σε σχέση με τα άλλα τμήματα. Για λόγους καλύτερης υλοποίησης του σεναρίου προτείνουμε αυτό να εκπονηθεί σε συνεχόμενα δίωρα, όπως άλλωστε προβλέπεται στις ομαδικές εργασίες (δημιουργικές, ερευνητικές, συνθετικές κλπ). Τέλος, υποστηρικτικό ρόλο στην εφαρμογή του σεναρίου θα έχει και ο/η εκπαιδευτικός της Πληροφορικής και πιο συγκεκριμένα κατά τη δημιουργία της Πολυμεσικής Παρουσίασης.**

Η προτεινόμενη σειρά είναι η ακόλουθη:

1ο δίωρο:

- Δραστηριότητα 1η (Ιστορία): 1 ώρα [διδασκτική] Εργασία 1.1
- Δραστηριότητα 2η (Ιστορία): 1 ώρα [διδασκτική] Εργασία 2.1

2ο, 3ο, 4ο δίωρο:

- Δραστηριότητα 3η (Ιστορία, **ΑΕΓΓ**): 6 ώρες [διδασκτικές] Υπο-δραστηριότητες 3.1, 3.2, 3.3/ **3.4/ 3.5**

5ο, 6ο, 7ο, 8ο δίωρο:

- Δραστηριότητα 4η (Ιστορία, **ΑΕΓΓ**): 8 ώρες [διδασκτικές] Υπο-δραστηριότητες 4.1α/ **4.1β/ 4.2/4.2- 4.3/**

9ο, 10ο δίωρο (στο σπίτι)

- Δραστηριότητα 5η (Ιστορία): 4 ώρες [διδασκτικές] Υπο-δραστηριότητες 5.1, **5.2**

Αν και το συγκεκριμένο σενάριο θα εκπονηθεί στο πλαίσιο του μαθήματος της Ιστορίας, το μάθημα της ΑΕΓΓ μπορεί να συνεισφέρει στο πλαίσιο της ιστορικής τεκμηρίωσης μέσω των αρχαίων πηγών (από πρωτότυπο και από μετάφραση) με αξιοποίηση της Ψηφιακής Βιβλιοθήκης της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας (Μνημοσύνη) προσδίδοντας μια διαθεματική προσέγγιση. Μετά τη 1η διδακτική ώρα, που θα γίνει Εισαγωγή στο συγκεκριμένο project, οι δύο εκπαιδευτικοί (Ιστορίας και ΑΕΓΓ) μπορούν να υλοποιούν το σενάριο παράλληλα. Ωστόσο, είναι προφανές ότι το μέρος του σεναρίου που αφορά το μάθημα της ΑΕΓΓ είναι πιο σύντομο. Επίσης, μπορούν να δοθούν κάποιες επιπλέον ώρες από το μάθημα της ΑΕΓΓ για την υλοποίηση του σεναρίου πέρα από τις προβλεπόμενες στον σχεδιασμό, ώστε να ολοκληρωθεί η εκπαιδευτική διαδικασία νωρίτερα. Σχετικά με το υπόλοιπο σενάριο που σχετίζεται με το μάθημα της Ιστορίας απαιτείται περισσότερος διδακτικός χρόνος (4-5 εβδομάδες) ο οποίος εξαρτάται από το αν θα εκπονηθούν όλες οι δραστηριότητες στο Εργαστήριο Πληροφορικής (ή στη σχολική αίθουσα) ή αν κάποιες θα ανατεθούν τελικά και για το σπίτι.

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση του σεναρίου "Από τον Χρυσό Αιώνα του Περικλή στη φρίκη του Πελοποννησιακού πολέμου" περιλαμβάνει τόσο **διαμορφωτική** όσο και **αθροιστική αξιολόγηση** από τον/την εκπαιδευτικό, αυτοαξιολόγηση από **κάθε ομάδα μαθητών/τριών** και **ατομική** αυτοαξιολόγηση. Η διαμορφωτική αξιολόγηση εκ μέρους του/της εκπαιδευτικού θα λειτουργήσει ως συνεχής διαδικασία συλλογής πληροφοριών καθ' όλη τη διδακτική διαδικασία με τη χρήση συγκεκριμένων

αξιολογικών κριτηρίων-πινάκων (rubrics) για κάθε μία από τις προβλεπόμενες δραστηριότητες και υπο-δραστηριότητες. Η αξιολόγηση αυτή θα χρησιμοποιηθεί εν συνεχεία για την καταγραφή των επιμέρους εργασιών, των στάσεων και της ανάπτυξης των ικανοτήτων των μαθητών, αλλά μπορεί να αξιοποιηθεί και για την τυχόν αναπροσαρμογή του σχεδιασμού των συνεδριών, των δραστηριοτήτων, των καθηκόντων, των ομάδων κλπ.. **Στο τέλος του έργου ο/η εκπαιδευτικός θα κάνει μια αθροιστική αξιολόγηση** των αποδεικτικών στοιχείων που θα ενσωματωθούν στην **Πολυμεσική Παρουσίαση** του/της μαθητή/τριας (Portability), όπου θα πρέπει να περιλαμβάνονται όλες οι υπο-δραστηριότητες στις οποίες συμμετείχε κάθε μαθητής/τρια, ο/η οποίος/α στο τέλος θα πρέπει να παραδώσει ένα γραπτό δοκίμιο απαντώντας στο βασικό ερευνητικό ερώτημα που θέτει το σενάριο (*Πώς ο αρχαιοελληνικός κόσμος από την ύψιστη πολιτιστική άνθηση του 5ου αι. οδηγήθηκε στη φρίκη του Πελοποννησιακού πολέμου;*), αλλά και να δείξει παράλληλα τι αυτός/η έχει μάθει για το συγκεκριμένο ιστορικό χρονικό διάστημα.

Τα εργαλεία αξιολόγησης που αναπτύχθηκαν είναι πίνακες με συγκεκριμένα κριτήρια αξιολόγησης (rubrics) για τους/τις εκπαιδευτικούς, τους/τις μαθητές/τριες και τις ομαδικές δραστηριότητες, καθώς κι ένα ψηφιακό εργαλείο αυτοαξιολόγησης με παιγνιώδη μορφή (Kahoot). Πριν την έναρξη του project θα γίνει μια πρώτη αξιολόγηση για να διαπιστωθούν οι προγενέστερες γνώσεις των μαθητών/τριών, ώστε ο/η εκπαιδευτικός να αναπροσαρμόσει τις μελλοντικές συνεδρίες, αν απαιτηθεί αυτό. Κατά τη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου, οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές/τριες θα χρησιμοποιήσουν τους προαναφερθέντες πίνακες αξιολόγησης για να αξιολογήσουν τη διαδικασία εκμάθησής τους, ενώ στο τέλος, όπως προαναφέρθηκε, θα πραγματοποιηθεί μια τελική αξιολόγηση του τελικού προϊόντος - των αποδεικτικών στοιχείων της **Πολυμεσικής Παρουσίασης** (Portability) - εκ μέρους του/της εκπαιδευτικού. Ο/Η εκπαιδευτικός θα αξιολογήσει, επίσης, ένα γραπτό δοκίμιο απολογισμού από κάθε μαθητή/τρια στο οποίο θα εκφράζει το τι έχει μάθει στο συγκεκριμένο project. Αυτό το γραπτό δοκίμιο θα μεταφορτωθεί, επίσης, στην πλατφόρμα CRISS. Κάθε δραστηριότητα και εργασία θα έχει τους δικούς της πίνακες αξιολόγησης.

Ειδικότερα, στην αρχή κάθε δραστηριότητας οι μαθητές/τριες θα λάβουν τον πίνακα με τα κριτήρια βαθμολογίας που θα χρησιμοποιηθούν για την αξιολόγηση

κάθε επιμέρους άσκησης (υπο-δραστηριότητας), και θα ενημερωθούν για τις ελάχιστες απαιτήσεις προκειμένου να επιτύχουν τους στόχους και τις αντίστοιχες δραστηριότητες. Κάθε μαθητής/τρια πρέπει να τηρεί ένα αρχείο των σημείων που αξιολογούνται και των αντίστοιχων βαθμολογιών, όπως και κάθε ομάδα πρέπει να κάνει το ίδιο με τα σημεία αξιολόγησης της ομάδας και τις αντίστοιχες βαθμολογίες. Οι μαθητές/τριες θα ενημερωθούν από την αρχή του project, όπως προαναφέρθηκε, ότι στο τέλος του θα παραδώσουν ατομικά ένα γραπτό δοκίμιο με αναστοχασμό επί της μαθησιακής διαδικασίας και με την απάντησή τους στο βασικό ερώτημα του project.

Συμπερασματικά, θα έχουμε:

- Αξιολόγηση εκ μέρους του/της εκπαιδευτικού των τελικών προϊόντων, της μαθησιακής διαδικασίας (ημερολόγια μάθησης), των ασκήσεων και των δραστηριοτήτων (πίνακες αξιολόγησης), καθώς και του τελικού δοκιμίου στο οποίο οι μαθητές/τριες πρέπει να συντάξουν μια περίληψη αυτού που έμαθαν.
- Αυτο-αξιολόγηση (πίνακας αξιολόγησης).
- Ομαδική αξιολόγηση (πίνακας αξιολόγησης).

Επίσης, θα εφαρμοστούν:

α) **διαμορφωτική αξιολόγηση** ως μια συνεχής διαδικασία συλλογής πληροφοριών καθ' όλη την εκπαιδευτική πορεία του σεναρίου. Η αξιολόγηση αυτή θα χρησιμοποιηθεί για την προσαρμογή ή και αναπροσαρμογή του σχεδιασμού των επιμέρους ασκήσεων και των αντίστοιχων δραστηριοτήτων. Η αξιολόγηση μέσω ημερολογίου μάθησης είναι ένας καλός τρόπος για να καταγράφεται το έργο του/της μαθητή/τριας, η ανατροφοδότηση, τα συναισθήματα για το project, αλλά και τα πιθανά προβλήματα εντός της ομάδας. Θα χρησιμοποιηθούν πίνακες με συγκεκριμένα κριτήρια αξιολόγησης.

β) **αθροιστική αξιολόγηση** αναφορικά με το σύνολο των εργασιών που πραγματοποιούνται από κάθε μαθητή/τρια. Θα γίνει στο τέλος του έργου και θα είναι ένα γραπτό δοκίμιο της ατομικής μαθησιακής διαδικασίας κάθε μαθητή/τριας. Ο/Η εκπαιδευτικός θα αξιολογήσει αυτές τις εργασίες χρησιμοποιώντας ένα συγκεκριμένο πίνακα κριτηρίων που θα δοθεί στους/στις μαθητές/τριες από πριν.

Δραστηριότητα 1: Παρουσίαση του project και προηγούμενες γνώσεις – Ιδεοκαταιγισμός



1ο Δίωρο 1η ώρα (διδασκτική)

Σε αυτή την πρώτη δραστηριότητα **θα παρουσιάσουμε το θέμα** του σεναρίου που είναι ο **Χρυσός αιώνας του Περικλή** (άνθηση Αθηναϊκής δημοκρατίας, δημιουργία Αθηναϊκής Ηγεμονίας, μεγάλες πολιτιστικές κατακτήσεις), αλλά και ο **Πελοποννησιακός πόλεμος** με ιδιαίτερη έμφαση σε γεγονότα που αποτυπώνουν τη φρίκη του, ώστε να προβληματιστούν σχετικά οι μαθητές/τριες μας. **Βασικός γνωστικός στόχος** του σεναρίου είναι α) **να κατανοήσουν** ότι την εποχή που η αρχαιοελληνική κοινωνία οδηγείται στην κορύφωση του αποκαλούμενου "ελληνικού θαύματος", την ίδια ακριβώς περίοδο βιώνει την πιο θανατηφόρα και βίαιη πολεμική σύγκρουση, β) **να ερμηνεύσουν** την παραπάνω διαπίστωση. Επιπλέον, θα γίνει μια πρώτη **αξιολόγηση των προηγούμενων γνώσεων** των μαθητών/τριών μας για το θέμα με τη **μέθοδο του ιδεοκαταιγισμού** (brainstorming).

Πριν από την έναρξη της δραστηριότητας και των επιμέρους εργασιών, ο/η εκπαιδευτικός θα παράσχει σε κάθε μαθητή/τρια **ένα αντίγραφο του Πίνακα Αξιολόγησης 1** με πληροφορίες σχετικά με το τι αναμένεται να κάνει για αυτή τη δραστηριότητα και τις ελάχιστες απαιτήσεις προκειμένου να θεωρηθεί επιτυχής η συμμετοχή του/της. **Αυτό θα γίνεται στην αρχή κάθε δραστηριότητας**. Οι πίνακες αξιολόγησης θα είναι πάντα διαθέσιμοι στον σχετικό φάκελο του που θα έχει

δημιουργήσει προηγουμένως ο/η εκπαιδευτικός στην πλατφόρμα CRISS. Στο τέλος κάθε εργασίας οι μαθητές/τριες θα αξιολογούν την απόδοσή τους και θα την καταγράφουν στα ημερολόγια μάθησης. Οι μαθητές/τριες θα ενημερωθούν, επίσης, ότι στο τέλος του project κάθε ένας/μία από αυτούς/ές θα πρέπει να υποβάλει **ένα γραπτό δοκίμιο απολογισμού απαντώντας αφενός στο βασικό ερώτημα του σεναρίου** (όπως περιγράφηκε παραπάνω), και **αφετέρου καταγράφοντας τον αναστοχασμό του/της σχετικά με τη διαδικασία μάθησης (μεταγνωστικές δεξιότητες).**

Ο/Η εκπαιδευτικός θα καθοδηγήσει τους/τις μαθητές/τριες μέσω της πλατφόρμας CRISS, ώστε να εξοικειωθούν σε αυτήν και να βρίσκουν εύκολα τους σχετικούς πόρους για το project.

Πίνακας Αξιολόγησης 1

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία 1.1: Ποιος ήταν ο Χρυσός αιώνας;

Εργασία 1.1: Ποιος ήταν ο Χρυσός αιώνας;

Ο/Η εκπαιδευτικός θα θέσει το βασικό ερώτημα: «*Πώς ο αρχαιοελληνικός κόσμος, και ειδικότερα η Αθήνα, από την ύψιστη πολιτιστική άνθηση του 5ου αι. οδηγήθηκε στη φρίκη του Πελοποννησιακού πολέμου;*» και θα ζητήσει από τους/τις μαθητές/τριες να έχουν πρόσβαση σε **δύο ψηφιακούς τοίχους** [2.2.2.3] που θα δημιουργηθούν από τον/την εκπαιδευτικό για να απαντήσουν σε αυτά τα δύο ερωτήματα:

- Ποιος ήταν ο Χρυσός αιώνας;
- Τι γνωρίζετε για τον Πελοποννησιακό πόλεμο;

Οι μαθητές/τριες θα κληθούν να σκεφτούν πριν απαντήσουν και να δώσουν όσες ιδέες μπορούν [2.2.2.1] προκειμένου να αποκτήσουν μια πρώτη εικόνα της προηγούμενων γνώσεών τους. Όταν ο/η μαθητής/τρια δημοσιεύει μια νέα καταχώρηση στον ψηφιακό τοίχο, πρέπει να γράψει το όνομά του/της στον **Τίτλο**,

έτσι ώστε ο/η εκπαιδευτικός να γνωρίζει ποιος/ποια συνέβαλε στον ιδεοκαταιγισμό. Οι μαθητές/τριες μπορούν να βρουν τους ψηφιακούς τοίχους στη βιβλιοθήκη της πλατφόρμας CRISS σ' έναν σχετικό φάκελο με την επωνυμία του project.

Συνημμένα έγγραφα: [Periklis-TeachingNotes-1.1](#), [Periklis-Rubric-1](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Δραστηριότητα 2: Δημιουργία ομάδων - Ημερολόγια μάθησης



2η Διδακτική ώρα

Οι ομάδες θα βρεθούν για πρώτη φορά και κάθε μέλος της θα επιλέξει τον ρόλο του στην ομάδα. Η πρώτη δραστηριότητα στο πλαίσιο της ομάδας θα είναι να σταλεί ένα μήνυμα που αναφέρεται στα μέλη της ομάδας και το project χρησιμοποιώντας το **εργαλείο CRISS Messenger**. Στο τέλος της συγκεκριμένης ημέρας, όπως και κάθε φορά στο μέλλον, η ομάδα θα γράψει ένα μήνυμα απευθυνόμενη στον/στην εκπαιδευτικό, όπου θα περιγράφει το έργο που έχει γίνει κατά τη διάρκεια των συγκεκριμένων (διδακτικών) ωρών. **Ο/Η εκπαιδευτικός θα δημιουργήσει τις συνεργατικές ομάδες με συγκεκριμένα κριτήρια.**

[Periklis-Rubric-2](#)

Συνολική Διάρκεια Δραστηριότητας : 1 ώρα [διδασκτική]

(υπο-δραστηριότητα 2.1 - (35 λεπτά) - Δημιουργία ομάδων + (10 λεπτά) - Αποστολή πρώτου μηνύματος στο CRISS Messenger)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία 2.1: Δημιουργία Ομάδων Εργασίας

Εργασία 2.1: Δημιουργία Ομάδων Εργασίας

2η Διδακτική ώρα

Το project πρόκειται να υλοποιηθεί με δύο διαφορετικούς τύπους εργασίας: ατομική εργασία και εργασία σε συνεργατικές ομάδες.

Αρχικά ο/η εκπαιδευτικός που διδάσκει Ιστορία, θα παρουσιάσει στους/στις μαθητές/τριες τον πίνακα αξιολόγησης της ομαδικής εργασίας για να είναι σε θέση να αξιολογήσουν την εργασία τους ως ομάδα. Ο πίνακας μαζί με το υπόλοιπο υλικό βρίσκεται στον φάκελο του project στην πλατφόρμα CRISS. Οι μαθητές/τριες θα γνωρίζουν έτσι από την αρχή τι αναμένεται από αυτούς/ες και το ελάχιστο έργο που μπορεί να γίνει αποδεκτό ώστε να θεωρηθεί επιτυχής η συμμετοχή τους. Ο/Η εκπαιδευτικός θα έχει, επίσης, έναν πίνακα αξιολόγησης για να αξιολογήσει τόσο την ομάδα όσο και την ατομική εργασία.

Κατόπιν, ο/η εκπαιδευτικός θα σχηματίσει τις ομάδες εργασίας των μαθητών/τριών. Το καλύτερο είναι κάθε ομάδα να έχει 4 μέλη με διαφορετικούς ρόλους που θα αλλάξουν κατά τη διάρκεια του project. Οι ρόλοι είναι οι ακόλουθοι:

- **ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ/ΤΡΙΑ:** Βεβαιώνεται ότι ακούγεται κάθε άποψη στην ομάδα του. Εστιάζει την εργασία της ομάδας στην εκάστοτε άσκηση.
- **ΓΡΑΜΜΑΤΕΑΣ:** Συνδιαμορφώνει και καταγράφει τις ιδέες των μελών της ομάδας και επικοινωνεί με τον/την εκπαιδευτικό.
- **ΕΠΟΠΤΗΣ/ΤΡΙΑ:** Ενθαρρύνει την ομάδα να παραμείνει προσηλωμένη στην άσκησή της. Ενημερώνει, όταν έχει διανυθεί ο προβλεπόμενος χρόνος κατά το ήμισυ και όταν ο χρόνος είναι προς την λήξη του.

- **ΕΜΨΥΧΩΤΗΣ/ΤΡΙΑ:** Βοηθά την ομάδα να ανακαλύψει και να αξιοποιήσει όλες τις δυνατότητές της για δημιουργική και επικοινωνιακή ομαδική εργασία.

Σημαντικό να συνδιαμορφωθεί το **συμβόλαιο τάξης** με τους κανόνες, τις υποχρεώσεις και τα δικαιώματα όλων όσοι/ες συμμετέχουν στο συγκεκριμένο project είτε σε επίπεδο ομάδας είτε σε ατομικό επίπεδο.

Σε περίπτωση που δεν είναι εφικτή η κατανομή σε ομάδες των 4 ατόμων είναι προτιμότερο να δημιουργηθούν ομάδες των 3 ατόμων, όπου κατά την κρίση του διδάσκοντος ο ρόλος του/της ΕΠΟΠΤΗ/ΤΡΙΑΣ και του/της ΕΜΨΥΧΩΤΗ/ΤΡΙΑ μπορεί να ανατεθεί σε έναν/μία μαθητή/τρια. **Οι 5μελείς ομάδες μπροστά σε μία οθόνη Η/Υ δεν ενδείκνυνται για προφανείς λόγους.**

Οι μαθητές/τριες μπορούν να αλλάξουν ρόλους ανάλογα με την εξέλιξη του project και τις δραστηριότητες, ώστε **όλοι/ες να αναλάβουν καθένα από τους παραπάνω ρόλους τουλάχιστον από μία φορά**. Επομένως, οι ρόλοι των ομάδων δεν είναι στατικοί. Οποιοσδήποτε αλλαγές πρέπει πάντως να γνωστοποιούνται στον/στην εκπαιδευτικό από τον/την γραμματέα.

Επιπλέον, ο/η εκπαιδευτικός θα χρησιμοποιήσει το εργαλείο CRISS Messenger για την αποστολή μηνυμάτων, αλλά και ως ημερολόγιο μάθησης για κάθε ομάδα. Οι μαθητές/τριες και οι εκπαιδευτικοί θα επικοινωνήσουν χρησιμοποιώντας αυτό το εργαλείο για να διατηρήσουν ένα αρχείο των εργασιών που έγιναν κατά τη διάρκεια του έργου, αλλά και των προβληματισμών που τους γεννήθηκαν.

Ειδικότερα, μετά από κάθε εργασία ο/η ΕΜΨΥΧΩΤΗΣ/ΤΡΙΑ της ομάδας θα γράφει ένα μήνυμα σχετικά με την εργασία που έχει γίνει κατά τη διάρκεια κάθε δραστηριότητας όποτε αυτό απαιτείται. Πιο συγκεκριμένα, **ολόκληρη η ομάδα θα συνεργαστεί για να δημιουργήσει ένα κείμενο που θα συνοψίζει το τι έχει γίνει** μετά από κάθε διδακτικό δίωρο ή συνεδρία στο σχολείο (ή και στο σπίτι, εάν η ομάδα έχει κάποια δουλειά μετά το σχολείο). Αυτά τα μηνύματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τον/την εκπαιδευτικό για να τηρείται ένα αρχείο των εργασιών που πραγματοποιούνται από κάθε ομάδα.

Στα μηνύματα, η ομάδα μπορεί να εκφράσει επίσης τις σκέψεις της για την εργασία που επιτελέστηκε, ώστε να λειτουργήσει ως ένα εργαλείο ομαδικής

αξιολόγησης, παράλληλα με τον πίνακα αξιολόγησης για την ομαδική εργασία, που τους έχει ήδη δοθεί.

Συνοψίζοντας, μόλις δημιουργηθούν οι ομάδες από τον/την εκπαιδευτικό, τα μέλη κάθε ομάδας **θα συνεδριάσουν από κοινού και θα γράψουν το πρώτο τους μήνυμα** [E2.1] [2.1.1.1] στο οποίο θα μιλήσουν για το project, τα μέλη της ομάδας και τι περιμένουν να μάθουν [2.1.1.2]. **Αυτό το πρώτο μήνυμα είναι καλό να αποσταλεί στο πλαίσιο της συγκεκριμένης διδακτικής ώρας**, ώστε να κατανοηθεί ο σκοπός και η χρήση του εργαλείου.

Γενικότερα, ο/η εκπαιδευτικός είναι χρήσιμο να παρέχει 8-10 λεπτά στο τέλος κάθε διδακτικής συνεδρίας στους/στις μαθητές/τριες προκειμένου να συνοψίσουν την εργασία που έγινε κατά τη διάρκεια του μαθήματος και να γράψουν το σχετικό μήνυμα, αλλά και να υπάρχει ένα ημερολόγιο της μαθησιακής διαδικασίας [2.2.1.1] [2.2.1.2]. Ωστόσο, η συγκεκριμένη δραστηριότητα μπορεί να γίνει και εκτός σχολείου από το σπίτι (με εξαίρεση την πρώτη φορά).

Συνημμένα έγγραφα: Teaching notes: [Periklis-TeachingNotes-2.1](#), [Periklis-Rubric-2](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

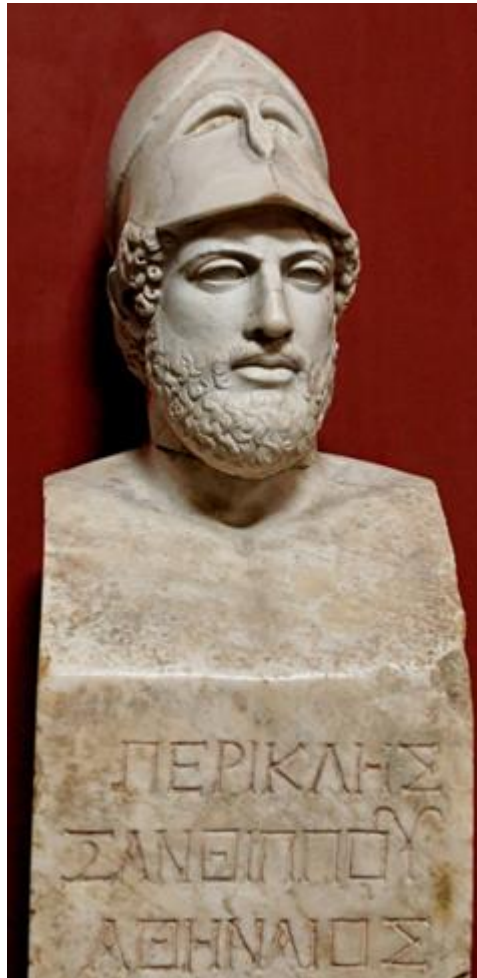
Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

**Δραστηριότητα 3: Γιατί αποκαλείται ο 5ος αι. π.Χ. Χρυσός Αιώνας του Περικλή;
2ο, 3ο, 4ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΔΙΩΡΟ**

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες θα προσπαθήσουν να απαντήσουν στο ερώτημα **γιατί ο 5ος αι. π.Χ. χαρακτηρίζεται ως ο Χρυσός αιώνας του Περικλή.**

Α΄ ΦΑΣΗ (Προετοιμασία)

Αρχικά, θα δημιουργηθεί ένας κοινόχρηστος φάκελος π.χ. Google Drive ανά ομάδα στον οποίο θα έχουν πρόσβαση όλα τα μέλη της ομάδας καθώς και οι δύο εκπαιδευτικοί (Ιστορίας και ΑΕΓΓ). Στον φάκελο αυτό θα συνεργάζονται τα μέλη της ομάδας για να κάνουν κάποιες από τις εργασίες του συνολικού σχεδίου εργασίας.



Β΄ ΦΑΣΗ (Ερευνα - Συγγραφή)

Στη συνέχεια ως βασική εργασία οι μαθητές/τριες θα πρέπει να απαντήσουν σε μερικές ερωτήσεις (μπορεί να δοθεί και με τη μορφή φύλλου εργασίας), ώστε να κατανοήσουν γιατί ο 5ος αι. π.Χ. χαρακτηρίζεται ως Χρυσός Αιώνας του Περικλή. Ειδικότερα, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να αναζητήσουν πληροφορίες στο Διαδίκτυο σε επιλεγμένους ιστότοπους και να τις μοιραστούν πρώτα με την υπόλοιπη ομάδα χρησιμοποιώντας ένα συνεργατικό Έγγραφο Google και, κατόπιν, με την υπόλοιπη τάξη. Για να ολοκληρωθεί η δραστηριότητα προβλέπεται ένα παιχνίδι με τη μορφή κουίζ γνώσεων, όπου οι μαθητές θα μπορούν να ελέγξουν τις απαντήσεις τους στις ερωτήσεις.

Πίνακας Αξιολόγησης 3

Συνολική Διάρκεια Δραστηριότητας 6 ώρες (διδασκτικές)

- (εργασία 3.1 - 10 λεπτά)
- (εργασία 3.2 - 45 λεπτά)
- (εργασία 3.3 - 35 λεπτά)
- (εργασία 3.4 - 2 ώρες [διδασκτικές])
- (εργασία 3.5 - 2 ώρες [διδασκτικές])

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 4 ώρες και 30 λεπτά

Εργασία 3.1: Δημιουργία Κοινόχρηστου Φακέλου π.χ. Google Drive

Εργασία 3.2: Η εποχή του Περικλή

Εργασία 3.3: Ας μοιραστούμε τις απαντήσεις μας

Εργασία 3.4: Τι λένε οι Αρχαίες Πηγές για τον Περικλή;

Εργασία 3.5: Jigsaw και Kahoot δραστηριότητες για τον Περικλή

Εργασία 3.1: Δημιουργία Κοινόχρηστου Φακέλου π.χ. Google Drive

Ο/Η εκπαιδευτικός θα τονίσει τη σημασία της διατήρησης **ενός κοινού φακέλου ομάδας με όλη τη δουλειά του project**. Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να γίνει μία σύντομη συζήτηση για τους διαφορετικούς τρόπους συνεργασίας σε ένα κοινόχρηστο φάκελο π.χ. Google Drive (τα κοινόχρηστα έγγραφα, τις παρουσιάσεις κλπ), και να εξεταστεί από κοινού ποια είναι η καλύτερη επιλογή για να είναι ασφαλής η δουλειά μας, και ενδεχομένως χωρίς δημόσια πρόσβαση αν αυτό είναι που επιθυμούμε.

Κάθε ομάδα μαθητών θα δημιουργήσει ένα κοινόχρηστο Φάκελο π.χ. Google Drive [E3.1] [3.2.1.1] για να συνεργαστούν στο project. Όλα τα μέλη της ομάδας θα μπορούν να επεξεργαστούν τα κοινά έγγραφα και να μεταφορτώσουν ό,τι θεωρούν ενδιαφέρον για την υπόλοιπη ομάδα [3.2.1.3]. **Και οι δύο εκπαιδευτικοί (Ιστορίας και ΑΕΓΓ) θα πρέπει να συμπεριληφθούν σε όλους τους φακέλους Google Drive των ομάδων** για να μπορούν να διατηρήσουν ένα αρχείο των εργασιών που έχουν γίνει από κάθε ομάδα και από κάθε μέλος της. Οι μαθητές/τριες καθοδηγούνται από τους/τις εκπαιδευτικούς, ώστε να μοιράζονται σωστά τον φάκελο και τα έγγραφα του Google Drive [1.1.2.1] [1.1.2.2].

Συνημμένα έγγραφα: [Periklis-TeachingNotes-3.1](#), [Periklis-Rubric-3](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Εργασία 3.2: Η εποχή του Περικλή

Κάθε ομάδα μαθητών/τριών αξιοποιεί την εμπλουτισμένη ηλεκτρονική έκδοση του σχολικού βιβλίου της Ιστορίας της Α΄ Λυκείου ΓΕΛ σε συνδυασμό με τις αναφορές στη σχετική σελίδα του ΙΜΕ προκειμένου να απαντήσει σ' ένα σύνολο ερωτήσεων που περιλαμβάνονται σε σχετικό φύλλο εργασίας και διατίθεται στη βιβλιοθήκη της πλατφόρμας CRISS (βλ. Επισυναπτόμενο έγγραφο). Σκοπός της συγκεκριμένης εργασίας είναι να κατανοήσουν οι μαθητές/τριες **τον πρωταγωνιστικό ρόλο του Περικλή στην αθηναϊκή πολιτική σκηνή**. Οι μαθητές/τριες **θα πρέπει να βρουν ξεχωριστά τις απαντήσεις στις ερωτήσεις** και στη συνέχεια να τις μοιραστούν με τα υπόλοιπα μέλη των ομάδων μέσω ενός Εγγράφου Google [E3.2] που δημιουργήθηκε για αυτή την εργασία. [2.1.3.1] [2.1.3.3]

Συνημμένα έγγραφα: [Periklis-TeachingNotes-3.2](#), [Periklis-Fyllo-Ergasias- 3.2](#), , [Periklis-Rubric-3](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία 3.3: Ας μοιραστούμε τις απαντήσεις μας

Description:

Οι ομάδες κοινοποιούν τις απαντήσεις τους στις ερωτήσεις του [Φύλλου Εργασίας 3.2](#) (χρησιμοποιώντας το Έγγραφο Google που δημιουργήθηκε στην εργασία 3.2) πριν τη μελέτη του σχολικού βιβλίου [2.2.2.2]. Οι μαθητές/τριες θα έχουν πρόσβαση στον ψηφιακό τοίχο (όπως το Padlet) μέσω της πλατφόρμας CRISS, στην οποία κάθε ομάδα θα δημοσιεύσει τα ευρήματά της [2.2.2.3]. Οι μαθητές/τριες μαζί με τον/την εκπαιδευτικό θα εξετάσουν τις απαντήσεις στο Padlet [E3.3] για να βρουν κοινά στοιχεία και θα συζητηθούν οι απαντήσεις.

Συνημμένα έγγραφα: [Periklis-Fyllo-Ergasias- 3.3](#), , [Periklis-Rubric-3](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 35 λεπτά

Εργασία 3.4: Τι λένε οι Αρχαίες Πηγές για τον Περικλή;

Σε αυτή την εργασία **υπεύθυνος/η είναι ο/η εκπαιδευτικός του μαθήματος της ΑΕΓΓ**. Βασικός σκοπός είναι να μπορέσουν οι μαθητές/τριες να διαμορφώσουν άποψη για την προσωπικότητα του Περικλή μέσα από τα αρχαία κείμενα σε συνεξέταση πρωτοτύπου και μετάφρασης, αλλά και να εξοικειωθούν με τον αρχαιοελληνικό λόγο. Τα βασικά αποσπάσματα που θα χρησιμοποιήσουμε, διατίθενται ηλεκτρονικά στη [Μνημοσύνη την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας](#) και είναι τα ακόλουθα:

- [Θουκυδίδης, Ιστορία, 2.65.4 - 2.65.9](#)

- [Πλούταρχος, Περικλής, 8.1-8.4](#)

Αφού κάνουμε μία σύντομη εισαγωγή για τα δύο κείμενα, **οι μαθητές/τριες τα διαβάζουν κατά μόνας την πρώτη φορά** με τη βοήθεια ενός [Φύλλου Εργασίας](#). Οι μαθητές/τριες θα προσπαθήσουν να αντιστοιχίσουν κάποιες φράσεις ή λέξεις από τις προτεινόμενες μεταφράσεις με τις αντίστοιχες από το πρωτότυπο. Στη συνέχεια **θα πρέπει να αναζητήσουν κάποιες λέξεις σε ηλεκτρονικό λεξικό** της αρχαίας ελληνικής και να προσπαθήσουν να επιλέξουν από τις προτεινόμενες αποδόσεις στη νέα ελληνική, εκείνη η οποία είναι προσφορότερη με βάση τα συμφραζόμενα του κειμένου.

[Liddell & Scott Λεξικό της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας \(Επιτομή του Μεγάλου Λεξικού, εκδ. Πελεκάνος 2007\)](#)

http://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/tools/liddell-scott/search.html

Παραθέτουμε ενδεικτικά μερικές λέξεις και από τα δύο κείμενα:

- μετρίως
- αρχή
- φιλοτιμίας

- βαφή
- δόξα

Επιπλέον, μπορούμε να αξιοποιήσουμε την ιστοσελίδα <http://atticgreek.org/index.html> προκειμένου οι μαθητές/τριες να συνειδητοποιήσουν την αρχαιοελληνική προφορά και τις διαφοροποιήσεις της από τη νεοελληνική. π.χ. *βίος, είς, δημοκρατία, ἄγω, δόξα, γνώμη*

Στη συνέχεια θα ήταν καλό να προχωρήσουν οι μαθητές/τριες σε μία δεύτερη ανάγνωση με τη βοήθεια και μίας ηχητικής καταγραφής κειμένου (νεοελληνικής μετάφρασης), όπου ο κατάλληλος τόνος μπορεί να βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση. Με δεδομένο ότι δεν υπάρχει έτοιμο τέτοιο αρχείο podcast μπορούμε να δημιουργήσουμε εμείς από πριν επιλέγοντας να ηχογραφήσουμε κάποιον/α μαθητή/τρια με δεξιότητες εκφραστικής ανάγνωσης. Το συγκεκριμένο ηχητικό αρχείο θα είναι διαθέσιμο μέσω της πλατφόρμας CRISS (CRISS platform Library).

Χρησιμοποιώντας έναν ψηφιακό συνεργατικό πίνακα (όπως: <https://webwhiteboard.com>) κάθε μαθητής/τρια μοιράζεται τον ορισμό των λέξεων [E3.4] [2.2.3.1]. Η ομάδα θα συζητήσει μέσω του ψηφιακού πίνακα για κάθε ορισμό και θα βρει τον κατάλληλο ορισμό για το πλαίσιο του κειμένου [2.2.3.3]. Το ίδιο μπορεί να κάνει για τις διαφοροποιήσεις στην προφορά των λέξεων. Για κάθε λέξη θα χρησιμοποιηθεί διαφορετικός πίνακας.

Η διεύθυνση URL του συνεργατικού ψηφιακού πίνακα (collaborative whiteboards) θα είναι προσβάσιμη από τη Βιβλιοθήκη της Πλατφόρμας (Library of CRISS).

Συνημμένα έγγραφα: [Periklis-TeachingNotes-3.4](#), [Periklis-Fyllo-Ergasias- 3.4](#), [Periklis-Rubric-3](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία 3.5: Jigsaw και Kahoot δραστηριότητες για τον Περικλή

Η εργασία θα γίνει στο πλαίσιο του μαθήματος της ΑΕΓΓ. Οι μαθητές/τριες θα απαντήσουν στο [Φύλλο Εργασίας 3.5](#) με ερωτήσεις για τον Περικλή ως ομάδα

χρησιμοποιώντας την τεχνική Jigsaw. Κάθε ένα από τα 4 μέλη της ομάδας είναι υπεύθυνο για μία από τις παρακάτω ερωτήσεις. Ακολουθεί η δημιουργία προσωρινών "ομάδων ειδικών" (μαθητές/τριες που ερευνούν την ίδια ερώτηση) που προέρχονται από τις επιμέρους ομάδες, ώστε να μοιραστούν τα ευρήματά τους και να ανταλλάξουν απόψεις.

Μόλις απαντήσουν όλοι [E3.5] [3.1.3.1] [3.1.3.2], θα πρέπει να εξηγήσουν τα αποτελέσματα στην υπόλοιπη ομάδα, ώστε όλοι να έχουν όλες τις απαιτούμενες απαντήσεις.

Ο/Η πρώτος/η μαθητής/τρια ή ζευγάρι μαθητών/τριών που ολοκληρώνουν τις απαντήσεις τους μπορεί να προσπαθήσει να βρει την απάντηση στην ερώτηση 5.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Με ποιες προϋποθέσεις, κατά τον Περικλή, θα μπορούσαν να νικήσουν οι Αθηναίοι στον Πελοποννησιακό πόλεμο;
2. Ποια ήταν η σχέση του Περικλή με τον αθηναϊκό λαό;
3. Ποιος ήταν δάσκαλος του Περικλή και τι του δίδαξε;
4. Ποιος χαρακτηρισμός δόθηκε στον Περικλή και γιατί;
5. Πώς κατανοείτε την αναφορά του Θουκυδίδη " ἐγίνετο τε λόγω μὲν δημοκρατία, ἔργω δὲ ὑπὸ τοῦ πρώτου ἀνδρὸς ἀρχή".

Από τη στιγμή που όλα τα μέλη της ομάδας θέσουν από κοινού τις απαντήσεις στις ερωτήσεις τους, στη συνέχεια θα τις γράψουν **σε ένα νέο Έγγραφο Google** με τον τίτλο της άσκησης [E3.5]. Επίσης, οι μαθητές/τριες θα συμπεριλάβουν αναφορές από το αρχαίο κείμενο (Αντιγραφή-Επικόλληση) απ' όπου έχουν βρει τις σχετικές απαντήσεις [3.1.3.1] [3.1.3.2].

Μόλις ολοκληρώσουν όλες οι ομάδες το Έγγραφο Google, ο/η εκπαιδευτικός θα παράσχει τον κωδικό πρόσβασης σε ένα εργαλείο [Kahoot](#) (εργαλείο αξιολόγησης με παιχνιδιώδη τρόπο) για να ελέγξει τις απαντήσεις στις ερωτήσεις. Οι μαθητές/τριες θα απαντήσουν στο Kahoot κατά ομάδες (ταυτόχρονα) και μπορούν να χρησιμοποιήσουν το συνεργατικό έγγραφο που δημιούργησαν με τις απαντήσεις στις ερωτήσεις.

Συνημμένα έγγραφα: [Periklis-Fyllo-Ergasias- 3.5](#), [Periklis-TeachingNotes-3.5](#), [Periklis-Rubric-3](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Δραστηριότητα 4: Ποιες εξελίξεις συνέβησαν τον χρυσό αιώνα στην Αρχαία Ελλάδα και ειδικότερα στην Αρχαία Αθήνα;



5ο, 6ο, 7ο, 8ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΔΙΩΡΟ

Κατά ομάδες οι μαθητές/τριες θα πρέπει να βρουν τις απαντήσεις σε μια σειρά ερωτήσεων και να τις δείξουν σε μία ιστοριογραμμή που θα παρουσιάσουν στην υπόλοιπη τάξη.

Πίνακας Αξιολόγησης 4

Συνολική Διάρκεια Δραστηριότητας: 8 ώρες (διδασκτικές)

- (Εργασία 4.1α - 2 ώρες [διδασκτικές])
- (Εργασία 4.1β - 2 ώρες [διδασκτικές])
- (Εργασία 4.2 - 3 ώρες [διδασκτικές])
- (Εργασία 4.3 - 1 ώρα [διδασκτική])

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 6 ώρες

Εργασία: 4.1α Jigsaw Δραστηριότητα: Τα πολιτισμικά γεγονότα του Χρυσού Αιώνα.

Εργασία 4.1β: "Ο πόλεμος βίαιος διδάσκαλος"

Εργασία 4.2: Δημιουργία ιστοριογραμμής κατά ομάδες

Εργασία 4.3: Παρουσίαση Ιστοριογραμμής κατά ομάδες

Εργασία: 4.1α Jigsaw Δραστηριότητα: Τα πολιτισμικά γεγονότα του Χρυσού Αιώνα.

Στην εργασία αυτή με ευθύνη του εκπαιδευτικού που διδάσκει Ιστορία, οι μαθητές/τριες θα μοιραστούν ένα Έγγραφο Google στο οποίο θα έχουν πρόσβαση και άδεια για επεξεργασία όλα τα μέλη της ομάδας. Θα ονομάσουν αυτό το έγγραφο: "**Ποιες πολιτισμικές εξελίξεις συνέβησαν στην Αρχαία Ελλάδα και ειδικότερα στην Αρχαία Αθήνα;**" [E4.1] και θα το κρατήσουν στον κοινόχρηστο φάκελο π.χ. Google Drive της ομάδας τους. Βασικός σκοπός της εργασίας είναι να συνδέσουν τα σημαντικότερα πολιτισμικά γεγονότα που σημειώνονται την εποχή που η Αθήνα γίνεται το πολιτισμικό κέντρο του αρχαίου ελληνικού κόσμου (χάρη και στον Περικλή). Για την καλύτερη οργάνωση της εργασίας θα δοθεί σχετικό Φύλλο Εργασίας 4.1α.

Για να γίνει αυτή η άσκηση, πρώτα απ' όλα οι μαθητές/τριες θα σχεδιάσουν μια αναζήτηση πληροφοριών για να βρουν τις απαντήσεις στις ακόλουθες ερωτήσεις (χρονοδιάγραμμα, εργαλεία, στόχοι κ.λπ.). Οι μαθητές θα γράψουν τον προγραμματισμό τους στο συνεργατικό έγγραφο "**Ποιες πολιτισμικές εξελίξεις συνέβησαν στην Αρχαία Ελλάδα και ειδικότερα στην Αρχαία Αθήνα**" [3.1.1.1] [3.1.1.2]. Οι μαθητές/τριες θα χρησιμοποιήσουν την τεχνική Jigsaw για να βρουν τις απαντήσεις στις ερωτήσεις [3.1.2.1] [3.1.2.2]. Θα σχηματιστούν **και πάλι ομάδες "ειδικών"** με βάση τη θεματική των ερωτήσεων (Αρχιτεκτονική, Πλαστική, Ζωγραφική-Αγγειογραφία, Θέατρο-Φιλοσοφία) Ο/Η πρώτος/η μαθητής/τρια ή ζευγάρι μαθητών/τριών που ολοκληρώνει τις απαντήσεις μπορεί να προσπαθήσει να βρει την απάντηση στην ερώτηση 5.

Προτείνονται οι παρακάτω ενδεικτικές πηγές αναζήτησης πληροφοριών:

- [Ο πολιτισμός της Κλασικής Εποχής](#) από την ιστοσελίδα του ΙΜΕ

- [Ο πολιτισμός της Κλασικής Εποχής](#) από την εμπλουτισμένη έκδοση του Βιβλίου του Μαθητή στο Ψηφιακό Σχολείο
- [Πλούταρχος Περικλής 13.1-13.16](#) "Τα έργα και οι καλλιτέχνες" από την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας
- [Αγαπούμε το ωραίο διακριτικά](#) στις Ψηφίδες για την ελληνική γλώσσα
- [Οι σοφιστές και το κίνημα του Διαφωτισμού](#) από την εμπλουτισμένη έκδοση του Βιβλίου του Μαθητή (Φιλοσοφικός Λόγος) στο Ψηφιακό Σχολείο

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Ποιες εξελίξεις σημειώνονται στον τομέα της αρχιτεκτονικής; Ποια είναι τα σημαντικότερα μνημεία της Αθήνας στην εποχή του Περικλή;
2. Ποιες αλλαγές σημειώνονται στη γλυπτική τέχνη; Να αναφέρετε τον σημαντικότερο γλύπτη της εποχής και τα σημαντικότερα έργα του στην αρχαία Αθήνα;
3. Ποιες εξελίξεις σημειώνονται στη ζωγραφική τέχνη και ποιοι είναι πιο σημαντικοί ζωγράφοι της εποχής;
4. Τι αλλάζει στην ποίηση και τις φιλοσοφικές απόψεις της εποχής;
5. Εξηγήστε γιατί στην Αθήνα σημειώθηκε αυτή η πνευματική άνθηση τον 5ο αι. π.Χ. και όχι για παράδειγμα στη Σπάρτη.

Οι μαθητές/τριες θα μοιράζονται ένα Έγγραφο Google στο οποίο όλα τα μέλη της ομάδας θα έχουν πρόσβαση και άδεια για επεξεργασία. Θα ονομάσουν αυτό το έγγραφο: "**Ποιες πολιτισμικές εξελίξεις συνέβησαν τον χρυσό αιώνα στην Αρχαία Ελλάδα και ειδικότερα στην Αρχαία Αθήνα;**" και θα το κρατήσουν στο φάκελο Google Drive της ομάδας τους. Σε αυτό το έγγραφο οι μαθητές θα μοιραστούν τα ευρήματά τους, τους συνδέσμους κλπ.

Συνημμένα έγγραφα: [Periklis-TeachingNotes-4.1α](#), [Periklis-Fyllo-Ergasias- 4.1a](#), [Periklis-Rubric-4](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία 4.1β: "Ο πόλεμος βίαιος διδάσκαλος"



Βασικός σκοπός αυτής της εργασίας [ΣΗΜ: η υλοποίηση αυτή της άσκησης σε σχέση με το αρχικό σενάριο ενισχύει τη διαθεματικότητα μεταξύ των δύο διδακτικών αντικειμένων και αποτρέπει την εξιδανίκευση του 5ου αι] που γίνεται με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού που διδάσκει το μάθημα της ΑΕΓΓ είναι να μπορέσουν οι μαθητές/τριες να διαμορφώσουν άποψη για τις βιαιότητες των Αθηναίων κατά τη διάρκεια του Πελοποννησιακού Πολέμου μέσα από τα αρχαία κείμενα σε συνεξέταση πρωτοτύπου και μετάφρασης. Ήδη γνωρίζουν από τη διδασκαλία των Έλληνικων του Ξενοφώντος (2.2.3-4) [ποια ήταν τα συναισθήματα των Αθηναίων](#) στην αναγγελία της ήττας και της καταστροφής των Αθηναίων στους Αιγός ποταμούς. Τα βασικά αποσπάσματα που θα χρησιμοποιήσουμε, διατίθενται ηλεκτρονικά στη [Μνημοσύνη την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας](#) και είναι τα ακόλουθα:

- [Θουκυδίδης 1.114](#)
- [Θουκυδίδης 5.32](#)
- [Θουκυδίδης 5. 112, 113, 116](#)

Επίσης θα αξιοποιηθεί το προβλεπόμενο για διδασκαλία από μετάφραση κείμενο της Παθολογίας με βάση την εμπλουτισμένη έκδοση του βιβλίου για τον μαθητή στο Ψηφιακό σχολείο: [Θουκυδίδης 3. 82-83](#)

Οι μαθητές/τριες θα κληθούν με τη βοήθεια ενός [Φύλλου Εργασίας 4.1β](#) να απαντήσουν συνεργατικά σε ερωτήσεις κατανόησης και στη συνέχεια να δημιουργήσουν στο σπίτι έναν εννοιολογικό χάρτη καταγραφής γεγονότων και αιτιών με τη βοήθεια της εφαρμογής <https://coggle.it/> ως τεκμήριο κατανόησης του κειμένου.

Ειδικότερα, οι μαθητές/τριες θα μοιράζονται ένα Έγγραφο Google στο οποίο όλα τα μέλη της ομάδας θα έχουν πρόσβαση και άδεια για επεξεργασία. Θα ονομάσουν αυτό το έγγραφο: **“Ο πόλεμος βίαιος διδάσκαλος”** και θα το κρατήσουν στον κοινόχρηστο φάκελο π.χ. Google Drive της ομάδας τους. Σε αυτό το έγγραφο οι μαθητές/τριες θα μοιραστούν τα ευρήματά τους, τους συνδέσμους κλπ.

Κατόπιν, με τη βοήθεια του εργαλείου <https://coggle.it/> θα δημιουργήσουν έναν εννοιολογικό χάρτη 1) ομαδοποιώντας γεγονότα βίαιης συμπεριφοράς των Αθηναίων και 2) οργανώνοντας σχηματικά τις σκέψεις του Θουκυδίδη στα κεφάλαια 3. 82-83.

Συνημμένα έγγραφα: : [Periklis-TeachingNotes-4.1b](#), [Periklis-Fyllo-Ergasias- 4.1b](#), [Periklis-Rubric-4](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία 4.2: Δημιουργία ιστοριογραμμής κατά ομάδες

Με βάση τις πληροφορίες στο Έγγραφο Google και από τη Βιβλιοθήκη της πλατφόρμας CRISS, **οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν κατά ομάδες μία ιστοριογραμμή** [E4.2A] [4.1.1.2] [4.1.1.4] για να παρουσιάσουν τα σημαντικότερα γεγονότα του 5ου αι. π.Χ. που αναδεικνύουν τόσο την πολιτιστική άνθηση της περιόδου, όσο και κάποια γεγονότα του Πελοποννησιακού πολέμου που αποτυπώνουν τη φρίκη του αξιοποιώντας τις απαντήσεις στις προηγούμενες ερωτήσεις [4.1.4.1].

Πριν την έναρξη του ηλεκτρονικού σχεδιασμού της ιστοριογραμμής, θα συνεργαστούμε με τις ομάδες μας για να συνδιαμορφωθεί ένα πρώτο σχέδιο στον πίνακα ή σε χαρτί, προκειμένου να διασφαλίσουμε ότι συμπεριλαμβάνουμε όλες τις πτυχές που θέλουμε. **Εάν το Εργαστήριο της Πληροφορικής ή κάποια σχολική αίθουσα διαθέτει διαδραστικό πίνακα αυτό μπορεί να γίνει ακόμα πιο εύκολα.** Θα συζητήσουμε επίσης τον σχεδιασμό, τις εικόνες που θα χρησιμοποιηθούν, τα κείμενα κ.λπ. [4.1.3.2] [4.1.4.2] [4.1.5.1]. Οι μαθητές/τριες πρέπει να συμπεριλάβουν το σχέδιο αυτό κατά κάποιο τρόπο στον ηλεκτρονικό τους φάκελο (π.χ.: σάρωση, λήψη φωτογραφιών ...) [E4.2B].

Για να δημιουργηθεί η ψηφιακή ιστοριογραμμή, θα χρησιμοποιηθεί το [Timeline JS](#) καθώς περιλαμβάνεται στην πλατφόρμα CRISS.

Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να λάβουμε υπόψη τις ηθικές και νομικές πτυχές του project. Ο/Η εκπαιδευτικός θα μιλήσει στην τάξη για τη χρήση εικόνων, βίντεο, εγγράφων κλπ. για τα οποία οι μαθητές/τριες οφείλουν να έχουν άδεια χρήσης. Για να βρούμε αυτό το είδος πόρων, θα χρησιμοποιήσουμε τη “**μηχανή αναζήτησης πνευματικών δικαιωμάτων**” (**the creative commons search engine**) και οι μαθητές/τριες οφείλουν να αναζητήσουν πόρους και μέσα που διαθέτουν άδεια, η οποία θα μας επιτρέψει να επαναχρησιμοποιήσουμε το περιεχόμενό τους. Οι μαθητές/τριες θα ασχοληθούν με την αναζήτηση εικόνων, εγγράφων, βίντεο ... στο πλαίσιο της ολομέλειας για να συνηθίσουν στη συγκεκριμένη μηχανή αναζήτησης: <https://search.creativecommons.org/> Είναι σημαντικό η ομάδα να χρησιμοποιεί εικόνες, βίντεο και πόρους με τις σωστές άδειες κοινής χρήσης για τη δημιουργία της ιστοριογραμμής [1.2.3.2].

Μόλις ολοκληρωθεί κάθε ιστοριογραμμή [4.1.3.3] [4.1.5.2], χρειάζεται να εξασφαλιστεί μια άδεια δημοσιοποίησης, ανάλογα με την επιθυμητή χρήση. Θα εξεταστούν διαφορετικοί τύποι αδειών [1.2.3.1] και κάθε ομάδα θα σχεδιάσει τη δική της, στην οποία θα συμπεριληφθεί η ιστοριογραμμή. Για να γίνει αυτό, θα χρησιμοποιηθούν ανάλογες πληροφορίες από το Creative Commons: <https://creativecommons.org/share-your-work/>

Συνημμένα έγγραφα: Teaching notes: [Periklis-Fyllo-Ergasias- 4.2](#), [Periklis-Rubric-4](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Δύο ώρες και 15 λεπτά

Εργασία 4.3: Παρουσίαση Ιστοριογραμμής κατά ομάδες

Κάθε ομάδα παρουσιάζει την ιστοριογραμμή της [E4.3] στην υπόλοιπη τάξη και δίνει απάντηση στο βασικό ερώτημα του σχεδίου εργασίας: Πώς ο αρχαιοελληνικός κόσμος από την ύψιστη πολιτιστική άνθηση του 5ου αι. οδηγήθηκε στη φρίκη του Πελοποννησιακού πολέμου; [4.1.4.3]

Κάθε ομάδα θα έχει καθορισμένο χρόνο (5-8 λεπτά) για να παρουσιάσει την ιστοριογραμμή της.

Οι μαθητές/τριες πρέπει να λάβουν υπόψη τα ακόλουθα σημεία στην παρουσίασή τους:

- Μεταδοτικότητα (επαφή με τα μάτια)
- Περιεχόμενο / Δομή (γνώση σχετικά με το θέμα)
- Ευαισθητοποίηση κοινού (σύνδεση)
- Διαχείριση χρόνου (προσαρμογή σε τυχόν επεκτάσεις)

Συνημμένα έγγραφα: [Periklis-Fyllo-Ergasias- 4.3](#), [Periklis-Rubric-4](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Δραστηριότητα 5: Ανακεφαλαιώνοντας τη Δημιουργική Εργασία



9ο, 10ο ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΔΙΩΡΟ

Κάθε μαθητής/τρια θα δημιουργήσει τη δική του **Πολυμεσική Παρουσίαση** όπου θα αναδείξει τη μαθησιακή διαδικασία και την εργασία που έχει γίνει στο σύνολο του project.

Πίνακας Αξιολόγησης 5

Συνολική Διάρκεια Δραστηριότητας: 4 ώρες (διδασκτικές)

- (Εργασία 5.1 - 2 ώρες [διδασκτικές])
- (Εργασία 5.2 - 2 ώρες [διδασκτικές])

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 3 ώρες

Εργασία 5.1: Δημιουργώντας μία Πολυμεσική Παρουσίαση στην πλατφόρμα CRISS

Εργασία 5.2: Γραπτό Δοκίμιο - Απολογισμός

Εργασία 5.1: Δημιουργώντας μία Πολυμεσική Παρουσίαση στην πλατφόρμα CRISS

Μόλις ολοκληρωθούν με επιτυχία οι 4 προηγούμενες δραστηριότητες και οι αντίστοιχες επιμέρους ασκήσεις (υπο-δραστηριότητες), οι μαθητές/τριες μπορούν

να εργαστούν **ατομικά** για τη δημιουργία των τεκμηρίων [E5.1] για το portfolio CRISS.

Ειδικότερα, κάθε μαθητής/τρια πρέπει να δημιουργήσει μια **Πολυμεσική Παρουσίαση** (ως τεκμηρίωση της εργασίας του) στην οποία να περιλαμβάνει όλα τα ψηφιακά έργα στα οποία έχει συμμετάσχει [3.2.2.1]. Δίνει έναν τίτλο στα τεκμήρια του και επιλέγει μια δική του διάταξη/μορφή [3.2.2.3] [4.2.1.2].

Ορισμένα στοιχεία που πρέπει να υπάρχουν σε αυτή την **Πολυμεσική Παρουσίαση** [4.1.3.3] [4.1.3.5] είναι:

- Ψηφιακοί τοίχοι στους οποίους έχει συμμετάσχει ο/η μαθητής/τρια.
- Συνεργατική ιστοριογραμμή.
- Απαντήσεις στις ερωτήσεις των επιμέρους ασκήσεων του project.
- Αρχαία Κείμενα με τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις που δόθηκαν από τον/την μαθητή/τρια [4.2.1.4]

Συνημμένα έγγραφα: Teaching notes: [Periklis-TeachingNotes-5.1](#), [Periklis-Rubric-5](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία 5.2: Γραπτό Δοκίμιο – Απολογισμός

Για να ολοκληρωθεί το σενάριο, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να γράψουν **ένα δοκίμιο** [E5.2] **σε ένα Έγγραφο Google κοινόχρηστο με τον/την εκπαιδευτικό** στο οποίο θα εκφράζουν τις σκέψεις τους για αυτά που έχουν μάθει για τον Χρυσό αιώνα και τον Πελοποννησιακό Πόλεμο. Οι μαθητές/τριες μπορούν να χρησιμοποιήσουν την Πολυμεσική Παρουσίαση ως οδηγό για να μην ξεχάσουν κανένα από τα έργα που έγιναν κατά τη διάρκεια του project. Ο/Η εκπαιδευτικός Ιστορίας θα αξιολογήσει το δοκίμιο **σύμφωνα με τον πίνακα αξιολόγησης που θα έχει δώσει από πριν στους/στις μαθητές/τριες**. Ο/Η εκπαιδευτικός θα προσδιορίσει την έκταση του δοκίμιου ανάλογα με τις ικανότητες των μαθητών. [4.1.1.2] [4.1.1.4] [4.1.1.2] [4.1.1.4]



Συνημμένα έγγραφα: Teaching notes: [Periklis-TeachingNotes-5.2](#), [Periklis-Rubric-5](#),

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

3.5 Τίτλος Σεναρίου: Βελτιώνοντας τις ικανότητες των εργαζομένων

Πρωτότυπος Τίτλος: Improve employee competence

Συγγραφέας: Federica Mancini

Απόδοση-Προρασμολογή: Βασίλης Ορφανάκης

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 15-16

Σχετικά Μαθήματα: Κοινωνικές επιστήμες, Οικονομία, Πληροφορική

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 4 ώρες και 30 λεπτά

Δραστηριότητες: 3

Διδακτική μέθοδος: μέθοδος project



Σε αυτό το σενάριο οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες παίζουν το ρόλο των εργαζομένων σε μια μεγάλη εταιρεία που παρέχει υπηρεσίες προς τους πελάτες της.

Η ιδέα είναι ότι το νέο ΔΣ της εταιρείας θέλει να βελτιώσει την αξία της εταιρείας και αποφασίζει να δημιουργήσει μια βάση δεδομένων για όλα τα προβλήματα που εντοπίζονται από τους υπαλλήλους της. Έτσι θα υπάρχουν τυποποιημένες λύσεις οι οποίες θα βοηθήσουν στο σχεδιασμό μιας ad hoc εκπαίδευσης για το προσωπικό της. Για το λόγο αυτό, οι εργαζόμενοι καλούνται να αναφέρουν κάθε τεχνικό

πρόβλημα που εντόπισαν στις συσκευές τους και πώς κατάφεραν να το επιδιορθώσουν.

Η εταιρεία επιθυμεί επίσης οι υπάλληλοί της να εκτιμούν την ανάγκη να γνωρίζουν τις δικές τους ψηφιακές ικανότητες με στόχο την πλήρη τους κατάρτιση.

Το σενάριο αυτό έχει σχεδιαστεί για μαθητές ηλικίας 14-16 ετών, αποτελείται από 3 δραστηριότητες με 7 υποδραστηριότητες διάρκειας 6 διδακτικών ωρών.

Η μεθοδολογία μάθησης (ή η διδακτική προσέγγιση) που θα χρησιμοποιηθεί σε αυτό το σενάριο είναι η μάθηση βάσει έργου.

Οι σπουδαστές θα αναπτύξουν το έργο τους κυρίως με συνεργατικές δραστηριότητες που προσομοιάζουν τη δουλειά που πραγματοποιείται σε μια εταιρεία λογισμικού. Ως εκ τούτου, ορισμένες δραστηριότητες θα πραγματοποιηθούν μεμονωμένα (όπως θα συνέβαινε σε μια επιχείρηση), αλλά οι μαθητές θα έχουν και συναντήσεις σαν ομάδα.

Οι ικανότητες που εμπλέκονται στο σενάριο είναι:

ΤΠΕ / Πληροφορική.

Η Ψηφιακή Ικανότητα αναπτύσσεται μέσω της ανάπτυξης αναφορών για τεχνικά και λογισμικά προβλήματα κατά τη χρήση ενός υπολογιστή και μέσω ερωτηματολογίων ως μελέτες περίπτωσης για την εκτίμηση της ανάγκης για αυτο-ανάπτυξη των ικανοτήτων.

Η αξιολόγηση του έργου για τη «Βελτίωση της ικανότητας των εργαζομένων» πραγματοποιείται μέσω της διαμορφωτικής και της τελικής αξιολόγησης. Η διαμορφωτική αξιολόγηση θα βοηθήσει τους/τις μαθητές/τριες να λάβουν ανατροφοδότηση ενώ εκτελούν τις εργασίες τους, ασχολούνται με τα σχέδιά τους και θα τους/τις βοηθήσουν να αντιμετωπίσουν μέρη των καθηκόντων που χρειάζονται να βελτιώσουν. Η τελική αξιολόγηση θα βοηθήσει στην αναγνώριση των ψηφιακών ικανοτήτων.

Η διαμορφωτική αξιολόγηση θα διεξάγεται κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων και η τελική αξιολόγηση θα γίνεται στο τέλος.

Δραστηριότητα 0: Εισαγωγή στο σενάριο "Βελτιώνοντας τις ικανότητες των εργαζομένων"



Σε αυτή τη δραστηριότητα ο/η εκπαιδευτικός θα κάνει μια εισαγωγή στο θέμα του σεναρίου.

Πριν από την έναρξη της δραστηριότητας και των καθηκόντων, ο δάσκαλος θα παράσχει σε κάθε μαθητή/τρια τα απαραίτητα υλικά.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 λεπτά

Εργασία:0.1: Επεξήγηση σχετικά με το σενάριο

Εργασία:0.1 Επεξήγηση σχετικά με το σενάριο

Σε αυτό το σενάριο ο/η εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες και εισάγει το παιχνίδι ρόλων: είναι υπάλληλοι μιας μεγάλης επιχείρησης και πρέπει να αναφέρουν τεχνικά προβλήματα στις συσκευές τους και πώς κατόρθωσαν να τα διορθώσουν.

Η εταιρεία χρειάζεται επίσης τα σχόλιά τους σχετικά με τη δική τους ψηφιακή ικανότητα για να παρέχει μια πλήρη και ολοκληρωμένη εκπαίδευση.

Οι ρουμπρίκες για την αξιολόγηση μπορούν να ελεγχθούν από τους εκπαιδευτικούς.

Συνημμένα: [Improve-Rubrics](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 λεπτά

Δραστηριότητα: 1. Αναφορά Επίλυσης Προβλημάτων



Οι εργαζόμενοι αντιμετωπίζουν μερικά κοινά προβλήματα με τις συσκευές τους π.χ. σχετικά με τον:

- ήχο
- εκτυπωτή κ.α.

Πρέπει να τα επιλύσουν και να τα αναφέρουν.

Στη συνέχεια, κάθε ομάδα θα σχεδιάσει μια ροή εργασίας για τον τρόπο επίλυσης ενός συγκεκριμένου τεχνικού προβλήματος.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες και 10 λεπτά

Εργασία 1.1: Αντιμετώπιση προβλημάτων ήχου

Εργασία 1.2: Εκτυπώνει ή δεν εκτυπώνει;

Εργασία 1.3: Ροή εργασιών για τον τρόπο επίλυσης τεχνικών προβλημάτων

Εργασία:1.1 Αντιμετώπιση προβλημάτων ήχου



Ο στόχος σε αυτή τη δραστηριότητα είναι να προετοιμαστεί μια αναφορά αντιμετώπισης προβλημάτων για προβλήματα ήχου που έχουν βιώσει οι εργαζόμενοι. Η αναφορά αντιμετώπισης προβλημάτων θα μοιραστεί με την τάξη στο εργαλείο 'CRISS groups'.

Για να σχεδιάσουν οι μαθητές/τριες την αναφορά αντιμετώπισης προβλημάτων, θα τους ζητηθεί να εργαστούν σε υπολογιστές με πραγματικά προβλήματα ήχου. Ελέγχουν αν μπορούν να ακούσουν τον ήχο από ένα βίντεο (επιλέγουν ένα που έχουν δει πριν, έτσι ώστε να γνωρίζουν ποιος ήχος θα έπρεπε να ακουστεί). Εάν δεν υπάρχει ήχος, ξεκινούν ένα σχέδιο αντιμετώπισης προβλημάτων για να επιλύσουν το πρόβλημα.

Τις περισσότερες φορές, η αντιμετώπιση προβλημάτων είναι μια διαδικασία δοκιμής και σφάλματος. Ίσως χρειαστεί να χρησιμοποιήσουν διαφορετικές προσεγγίσεις για να βρουν μια λύση στα τεχνικά προβλήματα των υπολογιστών. Η χρήση της διαδικασίας εξάλειψης μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές/τριες να μάθουν τι συμβαίνει με τον ήχο στον υπολογιστή τους.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 40 λεπτά

Εργασία 1.2: Εκτυπώνει ή δεν εκτυπώνει;



Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες θα ασχοληθούν με τα προβλήματα που μπορεί να παρουσιάσει ένας εκτυπωτής. Θα τους παρουσιαστεί ένας ελαττωματικός εκτυπωτής / ηλεκτρονικός υπολογιστής για να τους διευκολύνει σε αυτή τη δραστηριότητα. Ο/η εκπαιδευτικός υπενθυμίζει ότι μπορεί να χρειαστεί να χρησιμοποιήσουν διάφορες προσεγγίσεις για να βρουν μια λύση στα τεχνικά προβλήματα των υπολογιστών. Η χρήση της διαδικασίας εξάλειψης μπορεί να τους βοηθήσει να μάθουν ποιο είναι το πρόβλημα. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να κάνουν μια λίστα με πράγματα που μπορεί να είναι η αιτία του προβλήματος και στη συνέχεια να τα δοκιμάσουν ένα προς ένα για να τα εξαλείψουν.

Αφού εκτελέσουν αναζήτηση στο διαδίκτυο και προετοιμάσουν ένα σχέδιο για να βρουν το πρόβλημα με τον εκτυπωτή, μπορούν να συνεργαστούν με τους συμμαθητές/τριές τους. Όταν εντοπίσουν την πηγή του προβλήματος, γράφουν την αναφορά αντιμετώπισης προβλημάτων. Μοιράζονται το σχέδιό τους και τα σχόλια των συναδέλφων τους με τον διευθυντή τους και το ανεβάζουν στο αποθετήριο της εταιρείας.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία:1.3 Ροή εργασιών για τον τρόπο επίλυσης τεχνικών προβλημάτων



Μετά την αναφορά των τελευταίων προβλημάτων, η εταιρεία ζητά από κάθε ομάδα να επιλέξει ένα από τα προβλήματα που έχουν επιλυθεί από τα μέλη της και να σχεδιάσει μια ροή εργασίας που να δείχνει πώς να την επιλύσει. Κάθε σχετική πληροφορία μπορεί να προστεθεί στο διάγραμμα για να απεικονίσει τη διαδικασία σε άλλους χρήστες με έναν απλό και εύκολο τρόπο. Οι εικόνες που θα δημιουργηθούν θα μοιραστούν στο εσωτερικό φόρουμ συζήτησης της εταιρείας.

Οι μαθητές/τριες εκτελούν μια αναζήτηση στο διαδίκτυο και προσδιορίζουν το καλύτερο εργαλείο που αντιπροσωπεύει γραφικά τη ροή εργασίας που χρησιμοποιείται για την επίλυση ενός συγκεκριμένου προβλήματος. Συγκρίνουν διαφορετικές επιλογές και δυνατότητες.

Δημοσιεύουν τη ροή εργασίας στο εσωτερικό φόρουμ συζήτησης (οι ομάδες Criss μπορούν να χρησιμοποιηθούν για αυτή τη δραστηριότητα) εξηγώντας στους άλλους υπαλλήλους γιατί τα εργαλεία που επιλέξανε είναι τα καλύτερα για το σκοπό αυτό.

Συνημμένα: *No files attached*

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Δραστηριότητα: 2. Ελέγχοντας την ψηφιακή σας ικανότητα



Σε αυτή τη δραστηριότητα, συνεχίζουμε το project με τις ομάδες των μαθητών/τριων που παίζουν το ρόλο των εργαζομένων μιας μεγάλης εταιρείας.

Προκειμένου να σχεδιαστεί κατάλληλη και ολοκληρωμένη εκπαίδευση για το προσωπικό, η εταιρεία αποφασίζει να συγκεντρώσει πρόσθετες πληροφορίες σχετικά με τις ψηφιακές ικανότητες των υπαλλήλων της. Για το λόγο αυτό, οι εργαζόμενοι υποχρεούνται να λαμβάνουν ετήσια αυτοαξιολόγηση χρησιμοποιώντας το πλαίσιο του CRISS.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Δύο ώρες και 15 λεπτά

Εργασία:2.1 Έλεγχος ψηφιακών ικανοτήτων

Εργασία:2.2. Πνευματικά δικαιώματα και πειρατεία

Εργασία 2.3: Μείνετε ενημερωμένοι χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα περιήγησής σας

Εργασία 2.1: Έλεγχος ψηφιακών ικανοτήτων



Η εταιρεία απαιτεί από τους υπαλλήλους να πραγματοποιούν ετήσια αυτοαξιολόγηση της ψηφιακής τους ικανότητας. Για να γίνει αυτό, οι εργαζόμενοι πρέπει να εξετάσουν τις γνώσεις τους όσον αφορά στην προστασία δεδομένων και ψηφιακών συστημάτων και στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, καθώς η εταιρεία ενδιαφέρεται ιδιαίτερα για αυτά τα θέματα.

Εξετάστε αυτά τα θέματα και συζητήστε τις απαιτήσεις της. Στη συνέχεια, απαντήστε στο ερωτηματολόγιο ψηφιακής ικανότητας στην ομάδα σας και εξετάστε τη δική σας ικανότητα. Τέλος, δείτε εάν θέλετε να προτείνετε βελτιώσεις.

Στη συζήτησή σας εξετάστε τρόπους για να ξεπεραστεί η έλλειψη γνώσης σε αυτά τα κριτήρια απόδοσης.

Το επόμενο βήμα είναι οι μαθητές/τριες να προτείνουν δραστηριότητες για να καταστούν περισσότερο καταρτισμένοι στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου. Σχεδιάστε τις προτάσεις σας σε ένα ψηφιακό έγγραφο και φροντίστε να κάνετε τουλάχιστον μία πρόταση για όλες τις περιοχές που έχετε επισημάνει στην τρίτη στήλη ως παράδειγμα των δικών σας εκπαιδευτικών αναγκών και να το παρουσιάσετε στον διευθυντή σας.

Συνημμένα: [Improve-Fyllo-Ergasias-2.1](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία 2.2: Πνευματικά δικαιώματα και πειρατεία



Σε σχέση με την προηγούμενη εργασία σε τομείς ψηφιακής επάρκειας, η εταιρεία πρέπει επίσης να διασφαλίσει ότι οι εργαζόμενοι έχουν καλή κατανόηση των εννοιών των πνευματικών δικαιωμάτων και της πειρατείας. Δεν είναι πάντα εύκολο να καταλάβετε πότε προστατεύεται κάτι από τα πνευματικά δικαιώματα και πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν νόμιμα τα αντικείμενα που προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα.

Από αυτή την άποψη, η επιχείρησή σας ενδιαφέρεται επίσης να δοκιμάσει τις γνώσεις των εργαζομένων πριν αποφασίσει αν θα παρέχει εκπαίδευση και για αυτό το θέμα.

Πρώτα πρέπει να ελέγξετε τις γνώσεις σας σε αυτό το θέμα μέσω του ερωτηματολογίου που σχεδίασε η εταιρεία σας.

Μπορείτε να απαντήσετε στο τεστ για να διαπιστώσετε τι μπορεί να θεωρηθεί παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων. Μπορείτε επίσης να εκτελέσετε μια μικρή περίοδο αναζήτησης, για να αναζητήσετε όρους όπως η πνευματική ιδιοκτησία, η παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων και η άδεια creative commons.

Αφού υποβάλετε τις απαντήσεις σας, μπορείτε να επισκεφθείτε το www.webwewant.eu για να μάθετε τις απαντήσεις.

Για να προετοιμαστείτε για αυτή την εργασία, εκτελέστε μια μικρή αναζήτησης και αναζητήστε όρους όπως η πνευματική ιδιοκτησία, η παραβίαση πνευματικών

δικαιωμάτων και η άδεια creative commons καθώς και άλλα θέματα που είναι σημαντικά όταν εξετάζετε ζητήματα πνευματικών δικαιωμάτων στο Διαδίκτυο.

Αφού τελειώσετε το κουίζ, ετοιμάστε ένα έγγραφο με τα σχόλιά σας σχετικά με την περιοχή των πληροφοριών που αποκτήσατε πρόσφατα κατά τη διάρκεια αυτής της εργασίας και τις πληροφορίες που νομίζετε ότι εξακολουθούν να σας λείπουν. Αυτό θα βοηθήσει την εταιρεία σας να δημιουργήσει μια τέλεια και εξατομικευμένη εκπαίδευση για εσάς.

Συνημμένα: [Improve-Fyllo-Ergasias-2.2](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία 2.3: Μείνετε ενημερωμένοι χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα περιήγησής σας



Μετά από όλες αυτές τις δραστηριότητες θα πρέπει να διαμορφώσετε τον περιηγητή σας ώστε να έχει εύκολη πρόσβαση στους πιο σχετικούς συνδέσμους που χρειάζεστε για να σας ενημερώνουμε για την ψηφιακή σας επάρκεια. Θα πρέπει επίσης να επιταχύνετε την αναζήτηση μαθησιακών δραστηριοτήτων για να εκπαιδεύσετε την ικανότητά σας στη μητρική σας γλώσσα και να διασφαλίσετε ότι θα συγκεντρωθούν αυτόματα σχετικές πηγές για να υποστηρίξετε την εκπαίδευσή σας στην εγκατάσταση στοχευμένων επεκτάσεων και σελιδοδεικτών του προγράμματος περιήγησης.

Θυμηθείτε επίσης να προσδιορίσετε έναν εύκολο τρόπο πρόσβασης στο εσωτερικό φόρουμ συζήτησης της εταιρείας σας (π.χ. ομάδα CRISS) για να αναζητήσετε τις συμβουλές των συναδέλφων σας σχετικά με τον τρόπο επίλυσης συγκεκριμένων τεχνικών προβλημάτων.

Ο/η εκπαιδευτικός θα ελέγξει τη διαμόρφωση του προγράμματος περιήγησης και τη στρατηγική που υιοθετήθηκε για τη βελτιστοποίηση της αναζήτησης σχετικών πληροφοριών και θα συμπληρώσει μια λίστα ελέγχου.

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

3.6 Τίτλος Σεναρίου: Ξενάγηση στον τόπο μας (ΓΕΛ)

Πρωτότυπος Τίτλος: We welcome our guests

Συγγραφέας: Rafael Vidal Rodríguez-Sabio

Απόδοση-Προσαρμογή: Αγγελική Καψάσκη

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 15-16

Σχετικά Μαθήματα: Γλώσσα, Πληροφορική

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 διδακτικές ώρες

Δραστηριότητες: 4

Διδακτική μέθοδος: μέθοδος project και ομαδοσυνεργατική μέθοδος

Σημειώσεις για εκπαιδευτικό: [Tour-Gel-Teaching notes](#)



Το σενάριο “Ξενάγηση στον τόπο μας” είναι ένα project με βασικό σκοπό τη δημιουργία ενός τουριστικού χάρτη που θα διευκολύνει τους επισκέπτες και θα κάνει πιο ευχάριστη την περιήγησή τους.

Το παραγόμενο έργο θα είναι διαθέσιμο στο διαδίκτυο.

Το project είναι σχεδιασμένο για μαθητές/τριες ηλικίας 15-16 ετών της Α΄ Λυκείου

Το σενάριο αυτό αποτελείται από 5 δραστηριότητες με διάρκεια 8-10 ωρών συνολικά. Περιλαμβάνει τη διενέργεια μίας διαδικτυακής δημοσκόπησης διάρκειας μίας εβδομάδας και την κατασκευή ενός διαδικτυακού τουριστικού χάρτη.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Η μέθοδος μάθησης ή διδακτική μεθοδολογία που θα εφαρμοστεί σε αυτό το σενάριο είναι η μέθοδος project σε συνδυασμό με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας.

Η παραπάνω μέθοδος κρίνεται αποτελεσματική για την ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας, την ανάπτυξη δεξιοτήτων και την εμβάθυνση των γνώσεων. Οι μαθητές/τριες εμπλέκονται πιο δυναμικά και έρχονται σε επαφή με τη γνώση με πιο ενδιαφέροντα και ευχάριστο τρόπο. Στο πρότζεκτ καλούνται να πάρουν πρωτοβουλίες, να είναι υπεύθυνοι/ες, να επικοινωνούν τις ιδέες τους, να αποκτούν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και να διαχειρίζονται καλύτερα τον εαυτό τους και τις επιλογές τους.

Οι μαθητές/τριες θα εργαστούν ομαδικά και σε κάποιες περιπτώσεις και ατομικά

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ – ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ (Digital Competence)

Οι Διαθεματικές/ γνωστικές απαιτούμενες δεξιότητες που εμπλέκονται στην εφαρμογή του σεναρίου είναι η επικοινωνιακή ικανότητα στη μητρική γλώσσα (και προαιρετικά

σε μία ξένη γλώσσα (Αγγλική/Γαλλική/Γερμανική), ψηφιακές δεξιότητες, πολιτιστική συνείδηση και έκφραση και η δεξιότητα «να μαθαίνω πώς να μαθαίνω».

Η Ψηφιακή Ικανότητα (Digital Competence) στο παρόν σενάριο αναπτύσσεται μέσω του σχεδιασμού και της υλοποίησης από τους/τις μαθητές/τριες ενός τουριστικού χάρτη με σημαντικά αξιοθέατα του τόπου τους, όπου θα περιλαμβάνονται πληροφορίες (κείμενο, videos, διευθύνσεις ιστοσελίδων, ώρες λειτουργίας, τιμές κ.α.) τις οποίες θα συλλέξουν από το διαδίκτυο και από βιβλία, λαμβάνοντας πάντα υπόψη τα πνευματικά δικαιώματα των συγγραφέων.

Επιπλέον, η ψηφιακή ικανότητα των μαθητών/τριών θα καλλιεργηθεί από τη διενέργεια και επεξεργασία μίας διαδικτυακής δημοσκόπησης και το διαμοιρασμό των αποτελεσμάτων της σε άλλα μέλη, καθώς και από συμμετοχή τους σε κοινότητες επικοινωνίας και ανταλλαγής απόψεων.

Ανάλογα με τον προγραμματισμό του σχολείου, η δημοσκόπηση μπορεί να μείνει ανοικτή στη διάρκεια ενός Σαββατοκύριακου ή και μίας εβδομάδας προκειμένου να συλλεγούν όσο το δυνατό περισσότερες ψήφοι.

ΓΝΩΣΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται στο παραπάνω σενάριο είναι η Πληροφορική η Ιστορία, η Νεοελληνική Γλώσσα και τα Ξενόγλωσσα μαθήματα (Αγγλικά /Γαλλικά/Γερμανικά) ανάλογα με το ποια Γλώσσα είναι το επιλεγόμενο μάθημα στο σχολείο.

Τα κύρια αναμενόμενα αποτελέσματα είναι γνώσεις για την πόλη που εδρεύει το σχολείο και την ευρύτερη περιφέρεια της Κρήτης, της ιστορίας της και του μνημείων του πολιτισμού της που χρονολογούνται από τη Μινωική εποχή μέχρι την Ύστερη Αρχαιότητα. Επίσης εμπλουτισμός του λεξιλογίου των μαθητών στην ξένη γλώσσα που διδάσκονται.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η αξιολόγηση της εργασίας των μαθητών/τριων για το παραπάνω σενάριο θα πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια του σεναρίου με τη μορφή της διαμορφωτικής αξιολόγησης τόσο από τον/την καθηγητή/τρια όσο και από κάθε ομάδα ξεχωριστά

Τα εργαλεία αξιολόγησης είναι ρουμπρίκες και ψηφιακά εργαλεία αυτοαξιολόγησης. Η αξιολόγηση προβλέπεται να γίνει κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων ή και μετά το πέρας αυτών.

Δραστηριότητα:0. Εισαγωγή

Σε αυτήν τη δραστηριότητα ο/η καθηγητής/τρια θα παρουσιάσει το σενάριο στους μαθητές/τριες, παρουσιάζοντας τις βασικές πληροφορίες του. Θα τους εξηγήσει ότι

πρόκειται να κατασκευάσουν ένα τουριστικό χάρτη καθώς και τον τρόπο που θα εργαστούν (ομαδικά και ατομικά).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Εργασία: 0.1. Επεξήγηση του σεναρίου από τον καθηγητή/τρια

Εργασία: 0.1. Επεξήγηση του σεναρίου από τον καθηγητή/τρια

Ο/Η καθηγητής/τρια θα παρουσιάσει στους μαθητές/τριες τις βασικές πληροφορίες του σεναρίου:

-Το Σενάριο αφορά στη δημιουργία ενός τουριστικού χάρτη που θα διευκολύνει και θα κάνει πιο ευχάριστη την επίσκεψη στον τόπο τους (πόλη/χωριό/ευρύτερη περιοχή) σε επισκέπτες (μαθητές από ανταλλαγή σχολείων, επισκέπτες από άλλες περιοχές κ.τ.λ.)

Ο χάρτης θα περιλαμβάνει βασικές πληροφορίες για τα πιο ενδιαφέροντα αρχαιολογικά αξιοθέατα (π.χ. μουσεία, ανάκτορα, νεκροταφεία, σπήλαια, μνημεία θρησκευτικού ενδιαφέροντος (π.χ εκκλησίες παλιοχριστιανικής εποχής κ.α.), στην πόλη/χωριό/ευρύτερη περιφέρεια όπου ζουν και είναι η περίοδος που καλύπτεται από την Αρχαία Ιστορία που διδάσκονται στην Α Λυκείου.

Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται είναι η Πληροφορική, η Νεοελληνική Γλώσσα και η Ιστορία. Προαιρετικά μπορεί να εμπλακούν και τα ξενόγλωσσα μαθήματα για την απόδοση της τελικής εργασίας σε μία ή περισσότερες ξένες γλώσσες.

-Το Σενάριο περιλαμβάνει 4 δραστηριότητες (μία εισαγωγική δραστηριότητα και 3 ακόμα) και έχει διάρκεια 8-10 ωρών. Κατή την υλοποίηση των δραστηριοτήτων, οι μαθητές/τριες θα αναζητήσουν σχετικές πληροφορίες για τα τουριστικά αξιοθέατα της πόλης/χωριού/ευρύτερης περιοχής, θα διενεργήσουν μία δημοσκόπηση για να διερευνήσουν απόψεις σχετικά με τα αξιοθέατα που θεωρούν κατάλληλα και σχετικά, να συγκρίνουν τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης ανάμεσα στις ομάδες και τελικά να δημιουργήσουν έναν διαδικτυακό τουριστικό χάρτη.

-Οι μαθητές/τριες θα εργαστούν σε ομάδες των 3 ή 4 ατόμων, όπου κάθε μαθητής/τρια θα αναλάβει συγκεκριμένο ρόλο και ευθύνες. Ωστόσο, κάποιες δραστηριότητες θα είναι ατομικές.

-Ο/Η καθηγητής/τρια και οι ομάδες θα συμμετέχουν στην αξιολόγηση του Σεναρίου (αξιολόγηση από τον/την καθηγητή/τρια και αυτοαξιολόγηση). Ως εργαλεία αξιολόγησης θα χρησιμοποιηθούν ρουμπρίκες. Η αξιολόγηση θα γίνει και κατά τη διάρκεια (επόπτευση της εργασίας από τον/την καθηγητή/τρια) και μετά το πέρας των εργασιών.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Δραστηριότητα:1. Συντονισμός της εργασίας και δημιουργία ομάδων

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν από κοινού τις ομάδες, αναθέτοντας ρόλους και επιλέγοντας τα εργαλεία καταγραφής της ομαδικής εργασίας. Ακόμα θα επιλέξουν τα εργαλεία με τα οποία θα εργαστούν και θα οργανώσουν το χώρο κοινοποίησης και διαμοιρασμού των εργασιών τους.

Για να ενισχυθεί η ικανότητα “μαθαίνω πως να μαθαίνω” οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν μόνοι τους τις ομάδες και θα επιλέξουν το εργαλείο για να διαμοιραστούν και να καταγράψουν την εργασία τους.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 55 λεπτά

Εργασία 1.1.: Ρόλοι

Εργασία: 1.2: Επιλογή εργαλείων (για καταγραφή, εφαρμογή, κοινοποίηση και διαμοιρασμό της εργασίας)

Εργασία: 1.3: Πρώτη καταχώρηση (Αναστοχασμός)

Εργασία: 1.1. Ρόλοι

Το σενάριο CAS εφαρμόζει την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας, σύμφωνα με την οποία κάθε μαθητής/τρια αναλαμβάνει ένα ρόλο με συγκεκριμένες υποχρεώσεις και ξεκάθαρες οδηγίες για την υλοποίηση των εργασιών από όλα τα

μέλη της ομάδας. Με αυτόν τον τρόπο θα εμπλακούν όλοι οι μαθητές/τριες στην εκπαιδευτική διαδικασία και όλοι θα έχουν συνείδηση της σημασίας του ρόλου και της συμπεριφοράς τους μέσα στην ομάδα. Προς αυτή την κατεύθυνση οι μαθητές/τριες καλούνται να δημιουργήσουν ομάδες εργασίας, που θα υπηρετήσουν τους στόχους του project και θα αξιοποιήσουν τα οφέλη της ομαδικής εργασίας που δεν περιορίζονται μόνο στην παιγνιώδη μάθηση.

Οι μαθητές/τριες θα επιλέξουν τους ρόλους τους διασφαλίζοντας ότι ο ρόλος του/της Συντονιστή/τριας θα δοθεί υποχρεωτικά σε ένα από τα μέλη της ομάδας. Κάποιοι ρόλοι με τις αντίστοιχες υποχρεώσεις μπορούν να δοθούν στους μαθητές/τριες όπως στο παράδειγμα (βλέπε Ρόλοι και Υποχρεώσεις). Οι μαθητές/τριες μπορούν να προσαρμόσουν ή/και να αλλάξουν τις υποχρεώσεις με βάση τους στόχους που έχουν αναλάβει να υλοποιήσουν.

Ο/Η καθηγητής/τρια θα επιβεβαιώσει τους ρόλους που ανέλαβαν οι μαθητές/τριες από κάθε ομάδα, έχοντας όμως το δικαίωμα να αλλάξει ή να τροποποιήσει τις ομάδες και τους ρόλους που δεν κρίνει κατάλληλους και λειτουργικούς για την υλοποίηση του σεναρίου.

Κατά τη διάρκεια του Σεναρίου ο/η καθηγητής/τρια εποπτεύει τη συμπεριφορά κάθε μαθητή/τριας μέσα στην τάξη και στα ψηφιακά περιβάλλοντα [E1.1-A].

Μετά την αποδοχή των ομάδων από τον/την καθηγητή/τρια, κάθε ομάδα με τον/την Συντονιστή/τρια της θα δημιουργήσει την πρώτη καταχώρηση στο “Ημερολόγιο της Ομάδας” [E1.1-B] όπου θα περιγράφει τις αναθέσεις ρόλων στα μέλη της ομάδας και τις αντίστοιχες υποχρεώσεις τους, χρησιμοποιώντας το υπόδειγμα από το αρχείο “Ημερολόγιο Ομάδας”. Στη συνέχεια, ο/η μαθητής/τρια που έχει αναλάβει το ρόλο του Συνδέσμου με τον/την καθηγητή/τρια θα του/της αποστείλει την καταχώρηση χρησιμοποιώντας το εργαλείο που θα επιλέξει η ομάδα στην εργασία 1.2.

Συνημμένα έγγραφα: [Tour-Gel-Fyllo-Ergasias-1.1a](#), [Tour-Gel-Fyllo-Ergasias-1.1b](#), [Tour-Gel-Fyllo-Ergasias-1.1c](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

Εργασία: 1.2. Επιλογή εργαλείων (για καταγραφή, εφαρμογή, κοινοποίηση και διαμοιρασμό της εργασίας)

(ομαδική εργασία)

Μετά τη δημιουργία των ομάδων, κάθε ομάδα αναλαμβάνει:

- να επιλέξει ένα εργαλείο καταγραφής της εργασίας (ένα είδος Ημερολογίου της Ομάδας)
- να επιλέξει ένα εργαλείο που θα χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια του project για την καταγραφή και την κοινοποίηση στον/στην καθηγητή/τρια και στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας της πορείας της εργασίας και της διαδικασίας που έχει ακολουθηθεί. (π.χ. ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, φόρουμ, ηλεκτρονική πλατφόρμα, τη σειρά εργαλείων της Google κ.α.)
- να αποφασίσει τη συχνότητα της καταγραφής (μετά από κάθε συνάντηση, μετά από κάθε δραστηριότητα, καθημερινά, εβδομαδιαία κ.ο.κ.)
- να επιλέξει το εργαλείο που θα χρησιμοποιήσει για την εκπόνηση της εργασίας
- να επιλέξει τον τρόπο με τον οποίο θα κοινοποιεί την εργασία της (με τον/την καθηγητή/τρια, τα μέλη της ομάδας και τα μέλη των άλλων ομάδων, όταν είναι απαραίτητο)

Κάθε μαθητής/τρια θα υποβάλλει τις προτάσεις του/της στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας. Η ομάδα θα συζητήσει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα κάθε πρότασης. Μετά τη συζήτηση, η ομάδα θα καταλήξει στην τελική της απόφαση. Ο/Η μαθητής/τρια που έχει αναλάβει το ρόλο του Συνδέσμου με τον/την καθηγητή/τρια για την κοινοποίηση της πορείας της ομαδικής εργασίας θα αποστείλει ένα έγγραφο στον/στην καθηγητή/τρια όπου: θα περιγράψει την τελική πρόταση της ομάδας για τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει και θα εξηγήσει τα επιχειρήματα υπέρ αυτής της επιλογής [E1.2], χρησιμοποιώντας το αντίστοιχο επιλεγμένο εργαλείο.

ΜΕΡΟΣ Β (Προαιρετικά)

(Πρόταση για να διευκολυνθεί η εργασία του/της καθηγητή/τριας και για να αποφευχθεί η χρήση διαφορετικών εργαλείων και τρόπων καταγραφής της εργασίας από κάθε ομάδα)

Ο Ομιλητής (ή ο αντίστοιχος ρόλος) κάθε ομάδας θα εξηγήσει στις υπόλοιπες ομάδες την απόφαση της ομάδας του/της. Όλες οι ομάδες θα ακούσουν προσεχτικά τους Ομιλητές και μετά την παρέμβαση, κάθε ομάδα θα αποφασίσει ποιες δύο επιλογές θεωρεί πιο πρόσφορες (επιχειρηματολογώντας για τα πλεονεκτήματα). Μετά τις εισηγήσεις και την πιθανή αντιπαράθεση όλη η τάξη θα αποφασίσει τις δύο καλύτερες επιλογές. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα θα πάρει την τελική της απόφαση.

Μετά τη συμφωνία, ο/η μαθητής/τρια, που έχει αναλάβει το ρόλο του Συνδέσμου θα κοινοποιήσει στον/στην καθηγητή/τρια την εργασία της ομάδας και θα αποστείλει ένα έγγραφο εξηγώντας την τελική πρόταση [E1.2] της ομάδας χρησιμοποιώντας το επιλεγμένο εργαλείο

Συνημμένα έγγραφα: [Tour-Gel-Fyllo-Ergasias-1.1c](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 40 λεπτά

Εργασία: 1.3. Πρώτη καταχώρηση (Αναστοχασμός)

(ατομική εργασία) ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Κάθε μαθητής/τρια - ατομικά - πρέπει να γράψει την πρώτη καταχώρηση με το εργαλείο που επέλεξε η ομάδα με μία σύντομη περιγραφή για την επιλογή τους [E1.3]:

- Ποιο εργαλείο χρησιμοποιήσατε για να εργαστείτε;
- Γιατί το επιλέξατε;
- Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα; [2.1.2.1]
- Συμφωνήσατε ή διαφωνήσατε με το εργαλείο που προτάθηκε από άλλα μέλη της ομάδας; Αν η απάντηση είναι θετική, εξηγήστε γιατί. [2.2.3.1-2.2.3.3]
- Χρειάστηκε να συμβιβάσετε την άποψη σας με μία άλλη άποψη μέσα στην ομάδα; Αν η απάντηση είναι θετική, εξηγήστε γιατί και πώς επιτεύχθηκε η συμφωνία. [2.2.3.2-2.2.3.4]

Αν επιλέχθηκε το ΜΕΡΟΣ Β (προαιρετικά) στην εργασία 1.2. πρέπει ακόμα να απαντήσετε στις επόμενες ερωτήσεις:

- Μετά τη συζήτηση στην ολομέλεια, συμφωνείτε με τις δύο επιλογές που προκρίθηκαν. Εξηγήστε τους λόγους υπέρ ή κατά. Να επιχειρηματολογήσετε αναφέροντας τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των εργαλείων. [2.1.2.1]

Συνημμένα έγγραφα: [Tour-Gel-Fyllo-Ergasias-1.1b](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

Δραστηριότητα:2. Επιλογή των καλύτερων αξιοθέατων χώρων

Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να δημιουργηθεί μία λίστα με τα πιο ενδιαφέροντα τουριστικά αξιοθέατα. Η λίστα αυτή θα προκύψει μετά από αναζήτηση στο διαδίκτυο για εντοπισμό των αξιοθέατων και προτάσεις που θα καταθέσουν οι μαθητές. Η τελική επιλογή των αξιοθέατων που θα περιλαμβάνονται στην ξενάγηση θα γίνει με βάση την πλειοψηφία των ψήφων που θα συλλεχθούν για κάθε αξιοθέατο μέσα από διαφορετικές διαδικτυακές δημοσκοπήσεις .

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 180 λεπτά

Εργασία: 2.1. Εντοπισμός και προτάσεις αξιοθέατων από τους μαθητές

Εργασία: 2.2. Δημοσκόπηση και προώθηση

Εργασία: 2.3. Καταμέτρηση ψήφων

Εργασία: 2.4. Αναστοχασμός

Εργασία: 2.1. Εντοπισμός και προτάσεις αξιοθέατων από τους μαθητές

Προκειμένου οι μαθητές να γνωρίσουν και οι ίδιοι τους αρχαιολογικούς χώρους και τα μνημεία που υπάρχουν στην ευρύτερη περιοχή που ζουν και που καλύπτουν την χρονολογική περίοδο της Ιστορίας που διδάσκονται στην Α΄ Λυκείου, ο/η καθηγητής/τρια ζητά από τους μαθητές να εντοπίσουν αρχαιολογικά μουσεία με ευρήματα ή αρχαιολογικούς χώρους μουσεία και μνημεία που υπάρχουν στην Κρήτη, από τη Μινωική εποχή μέχρι την ύστερη αρχαιότητα. Για το σκοπό αυτό,

προτείνει τους παρακάτω συνδέσμους για να τους βοηθήσει να εντοπίσουν τις τοποθεσίες όχι μόνο στην πόλη τους αλλά και σε όλη την Κρήτη, αν επιθυμούν να επεκτείνουν την ξενάγηση των φιλοξενούμενων τους σε όλη την Κρήτη.

[Οδυσσεύς, πολιτιστικός χάρτης Υπουργείου Πολιτισμού](#)

Οι μαθητές καλούνται να εστιάσουν στην Κρήτη στο διαδραστικό χάρτη πολιτισμού της Ελλάδας και κάνοντας κλικ στις περιγραφές των τοποθεσιών να εντοπίσουν όλους τους αρχαιολογικούς χώρους ανά περιφερειακή ενότητα από τα Μινωικά μέχρι τα τέλη της εποχής της Ύστερης αρχαιότητας. Να επιλέξουν αυτούς που τους έκαναν εντύπωση αντιγράφοντας τις εικόνες και την περιγραφή τους και αποθηκεύοντας τις πληροφορίες για μετέπειτα χρήση.

Για τη Μινωική εποχή χρήσιμος είναι ο σύνδεσμος : [Ελληνική Ιστορία του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού](#)

Εναλλακτικά δίνονται οι εξής ιστότοποι ανά Περιφερειακή ενότητα της Κρήτης

ΓΙΑ ΤΟ ΡΕΘΥΜΝΟ

Ρέθυμνο :- [Ιστορικές Περιηγήσεις](#)

Ρέθυμνο : [Οίκηση 53 αιώνων](#)

Ρέθυμνο: [Ίχνη Πολιτισμού](#)

Δήμος Ανωγείων - [Ιστορία](#)

ΓΙΑ ΤΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ

Ηρακλειο : [Ο τόπος μου](#)

Δήμος Ηρακλείου : [Επισκέπτης](#)

Δήμος Αρχανών Αστερουσίων : [Πολιτισμός- Αρχαιολογικές Θέσεις](#)

ΓΙΑ ΤΑ ΧΑΝΙΑ

Χανιά: [Ιστορία](#)

ΓΙΑ ΤΟ ΛΑΣΙΘΙ

Δήμος Σητείας : [Περιήγηση στον τόπο μας -Αξιοθέατα](#)

Δήμος Ιεράπετρας: [ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ](#)

Οι μαθητές είναι δυνατόν να εργαστούν σε ομάδες στο εργαστήριο Πληροφορικής ή στην τάξη τους με χρήση laptop και της σύνδεσης wifi του σχολείου. Σε κάθε περίπτωση θα πρέπει να αποφασίσουν αν θα περιορίσουν την έρευνα τους 1) στα όρια μιας πόλης ή της περιφερειακής ενότητας που είναι η έδρα του σχολείου τους, ή 2) θα κάνουν αναζήτηση σε όλη την περιοχή της Κρήτης .

Στην 1η περίπτωση το έργο μπορεί να χωριστεί σε τέσσερις ομάδες ανάλογα με την χρονολογική εποχή αναζητώντας τοποθεσίες που αντιστοιχούν σε: α) τη Μινωική και Μυκηναϊκή εποχή, β) την αρχαϊκή και την κλασική εποχή (1100 έως 323 π.Χ.) γ) την ελληνιστική και τη ρωμαϊκή εποχή (323 π.Χ. έως 67 π.Χ.) δ) την ύστερη αρχαϊκή εποχή (4ος-6ος αιώνας μ.Χ)

Στην 2η περίπτωση που θέλουν να επισκεφθούν μέρη σε ολόκληρη την Κρήτη, το έργο τους μπορεί να χωριστεί σε τέσσερις ομάδες. Κάθε ομάδα θα ήταν υπεύθυνη για μια διαφορετική περιφερειακή ενότητα στην Κρήτη, δηλαδή α)τα Χανιά, β) το Ρέθυμνο, γ) το Ηράκλειο, δ)το Λασιθί.

Κάνοντας κλικ στην περιγραφή κάθε ιστοτόπου και αρχαιολογικού χώρου ή μνημείου που εντοπίζονται καλούνται να δουν αν πρόκειται για χώρο που αξίζει να επισκεφθούν οι φιλοξενούμενοι τους. Κατόπιν πρέπει να αποφασίσουν αν θα το περιλάβουν στις προτάσεις τους που θα συζητηθούν εντός της ομάδας ως επιλέξιμο για να το επισκεφτούν οι επισκέπτες τους. Καλό είναι να αποθηκεύουν εικόνες και περιγραφές που θα αξιοποιήσουν σε μεταγενέστερο στάδιο . Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν εγχειρίδια ή άλλα βιβλία αναφοράς για πληροφορίες, όπως ταξιδιωτικούς οδηγούς.

Αν η δραστηριότητα αυτή γίνει στην τάξη θα πρέπει να αφιερωθεί μια διδακτική ώρα για την αναζήτηση .

Ακόμη και αν η αναζήτηση γίνει στο σπίτι, θα χρειαστεί να γίνει στην τάξη η διάχυση των πληροφοριών που συλλέχθηκαν. Η χρήση της τεχνικής jigsaw για τη δημιουργία ομάδων είναι η καταλληλότερη ώστε οι νέες ομάδες που θα δημιουργηθούν στην

τάξη να είναι μικτές και να αποτελούνται από διαφορετικά μέλη ένα από την κάθε ομάδα που δημιουργήθηκε αρχικά. Βεβαίως αν χρησιμοποιηθούν ψηφιακά μέσα αυτή η διαδικασία ενημέρωσης θα μπορούσε να γίνει με ασύγχρονο ψηφιακό τρόπο κι όχι δια ζώσης.

Κάθε ομάδα, με επικεφαλής τον/την Συντονιστή/τρια, θα συζητήσει και θα διαλέξει τα πιο ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα της πόλης/χωριού/ευρύτερης περιοχής, περιφερειακής ενότητας ή περιφέρειας όπου ζουν οι μαθητές/τριες. Ο στόχος είναι κάθε ομάδα να προτείνει δέκα (10) ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα. Μετά την ανταλλαγή του υλικού που συγκεντρώθηκε οι ομάδες θα πρέπει να καταθέσουν προτάσεις και να επιχειρηματολογήσουν για την υιοθέτηση των προτάσεων τους .

(ομαδική διαδικτυακή εργασία)

Οι μαθητές/τριες χρησιμοποιούν ένα φόρουμ επικοινωνίας και ανταλλαγής απόψεων [2.2.2.1-2.2.2.2] για αυτήν την εργασία [E2.1].

Κάθε μαθητής/τρια οφείλει να συμμετάσχει τουλάχιστον 4 φορές [2.1.3.4] στο φόρουμ σε 4 διαφορετικά νήματα συζήτησης. Υπάρχουν δύο τρόποι συμμετοχής (κάθε μαθητής/τρια πρέπει να συμμετάσχει τουλάχιστον μία φορά και στους δύο τρόπους)

- να ξεκινήσει ένα νέο νήμα συζήτησης προτείνοντας ένα νέο ενδιαφέρον μέρος/αξιοθέατο ή
- να απαντήσει σε άλλα νήματα συζήτησης εξηγώντας γιατί συμφωνεί ή διαφωνεί. [2.1.3.1]

Ο/Η Συντονιστής/τρια κάθε ομάδας θα επιλέξει τη λίστα με τα πιο ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα εφαρμόζοντας τρεις κανόνες (η λίστα θα περιλαμβάνει 10 μέρη/αξιοθέατα):

- Για να θεωρηθεί ένα μέρος/αξιοθέατο “καλό” πρέπει να έχει λάβει περισσότερες θετικές από αρνητικές απαντήσεις.
- Αν προκύψουν περισσότερα από 10 “καλά” μέρη/αξιοθέατα θα επιλεγούν αυτά με τις περισσότερες αναλογικά θετικές ψήφους (θετικές προς αρνητικές ψήφους)

- Αν προκύψουν λιγότερα από 10 “καλά” μέρη/αξιοθέατα θα υπάρξει δεύτερος γύρος.

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 2.2. Δημοσκόπηση και προώθηση

Μόλις η ομάδα διαμορφώσει τη λίστα με τα 10 πιο ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα, κάθε μαθητής/τρια θα χρησιμοποιήσει ένα ερωτηματολόγιο Google (Google form) για να διενεργήσει μία δημοσκόπηση [4.1.5.2-4.1.5.3] [E2.2-A].

Παρόλο που οι επιλογές της δημοσκόπησης είναι τα 10 πιο προτεινόμενα μέρη/αξιοθέατα όπως προέκυψαν από τα μέλη της ομάδας, η δημοσκόπηση πρέπει να περιλαμβάνει και μία ανοιχτή ερώτηση όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να κάνουν τις δικές τους προτάσεις.

Οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν ένα ερωτηματολόγιο Google (Google form) για να συλλέξουν τις απόψεις άλλων μαθητών/τριών, φίλων, συγγενών κ.α. και θα ταξινομήσουν τις απαντήσεις.

Μετά τη δημιουργία της δημοσκόπησης, οι μαθητές/τριες θα την προωθήσουν λειτουργώντας ως “ κοινότητα επικοινωνίας”. Σκοπός είναι όσο το δυνατόν περισσότεροι άνθρωποι να πάρουν μέρος στη δημοσκόπηση με το διαμοιρασμό της σε κοινωνικά δίκτυα, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, εφαρμογές επικοινωνίας (Whatsapp, Viber) κ.α. με έμφαση πάντα στην εφαρμογή των κανόνων δεοντολογίας στη χρήση των ψηφιακών μέσων.

Οι μαθητές/τριες θα πρέπει να καταγράψουν τα δικά τους μηνύματα προώθησης της δημοσκόπησης ως ιστορικό στο e-portfolio (αντίγραφο του μηνύματος που προώθησαν π.χ. το μήνυμα στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, στα μέσα δικτύωσης, στις εφαρμογές επικοινωνίας κτλ.) [E2.2-B].

Χρήσιμοι Σύνδεσμοι:

- Δημιουργείτε μία Google Form: <https://www.google.com/intl/en/forms/about/>
- Παράδειγμα δημοσκόπησης: <https://goo.gl/forms/7aDnvXfwjKQw2MsD2>

- Κανόνες Δεοντολογίας για τη χρήση ψηφιακών μέσων (νετικέττας):
<http://www.bbc.co.uk/webwise/guides/about-netiquette>

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 60 λεπτά

Εργασία: 2.3. Καταμέτρηση ψήφων

(Ατομική εργασία)

Μόλις κλείσει η φόρμα, κάθε μαθητής/τρια θα δημιουργήσει ένα γράφημα (ατομικό γράφημα) [E2.3-A] χρησιμοποιώντας τα δικά του/της δεδομένα για να παρουσιάσει τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης και θα τα ανεβάσει στο e-portfolio του/της.

(Ομαδική εργασία)

Ο σκοπός είναι να δημιουργηθεί μία κοινή λίστα [4.1.2.1] με τα μέρη/αξιοθέατα ενοποιώντας τα αποτελέσματα των δημοσκοπήσεων από όλα τα μέλη της ομάδας.

Για να γίνει αυτό, ένας/μία μαθητής/τρια που θα ορίσει η ομάδα θα αναλάβει να δημιουργήσει ένα νέο υπολογιστικό φύλλο (google spreadsheet) όπου θα συμπεριλάβει το υπολογιστικό φύλλο κάθε μέλους της ομάδας με τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης του/της [4.1.2.2]. Το υπολογιστικό φύλλο με όλα τα αποτελέσματα της ομάδας θα κοινοποιηθεί στον/στην καθηγητή/τρια και στα μέλη της ομάδας.

Στη συνέχεια, η ομάδα θα δημιουργήσει ένα ακόμα υπολογιστικό φύλλο για να συγχωνεύσει όλα τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν, λαμβάνοντας υπόψη τα επιμέρους αποτελέσματα από το υπολογιστικό φύλλο κάθε μέλους της ομάδας. (. Επιπλέον, θα δημιουργήσουν ένα γράφημα (ομαδικό γράφημα) με όλα τα αποτελέσματα. [4.1.2.3] [E2.3]

Ο/Η καθηγητής/τρια θα δημιουργήσει ένα υπολογιστικό φύλλο στο Google Drive και θα το κοινοποιήσει στους/στις Συντονιστές/τριες της ομάδας. Ένα μέλος από κάθε ομάδα πρέπει να συμπληρώσει σ' αυτό το υπολογιστικό φύλλο τα αποτελέσματα της ομαδικής έρευνας.

Όταν όλες οι ομάδες κοινοποιήσουν τα αποτελέσματά τους, κάθε ομάδα θα αντιγράψει το υπολογιστικό φύλλο της τάξης στο υπολογιστικό φύλλο της ομάδας και θα δημιουργήσει ένα νέο γράφημα λαμβάνοντας υπόψη όλα τα δεδομένα. Ο στόχος είναι να εξαχθεί το ποσοστό προτίμησης για κάθε ενδιαφέρον μέρος/αξιοθέατο, στοιχείο που θα χρησιμοποιηθεί αργότερα. [4.1.2.4].

Συνημμένα έγγραφα: [Tour-Gel-Fyllo-Ergasias-2.3a](#), [Tour-Gel-Fyllo-Ergasias-2.3b](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 2.4. Αναστοχασμός

(ατομική εργασία μπορεί να ανατεθεί για το σπίτι)

Σε αυτή τη φάση του σεναρίου έχει δημιουργηθεί μία λίστα με τα πιο δημοφιλή μέρη/αξιοθέατα. Είναι χρήσιμο οι μαθητές/τριες να κάνουν έναν αναστοχασμό σχετικά με τη διαδικασία διενέργειας της δημοσκόπησης, χρησιμοποιώντας το εργαλείο καταγραφής της προόδου εργασίας που είχαν επιλέξει στην πρώτη δραστηριότητα (φόρουμ, Google Drive, Dropbox, πλατφόρμα CRISS κ.α.)

- Πώς ήταν η διαδικασία δημιουργίας μιας δημοσκόπησης;
- Συνάντησα τεχνικά προβλήματα;
- Χρειάστηκα βοήθεια για να δημιουργήσω τη δημοσκόπηση;
- Πόσοι άνθρωποι απάντησαν στην έρευνά μου; Ψήφισε ο ίδιος αριθμός ανθρώπων στη δημοσκόπησή μου όπως και στις δημοσκοπήσεις των συμμαθητών μου;
- Τι διαπίστωσα; Συγκέντρωσα περισσότερα ή λιγότερα δεδομένα από τους/τις συμμαθητές/τριες σου; (Για να γίνει αυτό ο μαθητής/τρια χρειάζεται να συγκρίνει τα τρία γραφήματα - ατομικό, ομαδικό και τάξης- παρατηρώντας τους μέσους όρους των τριών.)
- Αν άλλαζα κάτι στη στρατηγική προώθησης της δημοσκόπησής μου θα μπορούσα να συγκεντρώσω περισσότερα δεδομένα;
- Ήμουν καλός/ή στη διαχείριση επικοινωνίας κοινοτήτων; Είχε ενδιαφέρον να διαχειρίζεσαι κοινότητες;

- Εφάρμοσα τους κατάλληλους κανόνες δεοντολογίας στη χρήση ψηφιακών μέσων; Δώσε δύο παραδείγματα καλής χρήσης αυτών των κανόνων π.χ. μηνύματα, tweets, μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Ο σύνδεσμος του αναστοχασμού θα κοινοποιηθεί στον/στην καθηγητή/τρια και θα αναρτηθεί στο e-portfolio του μαθητή/τριας.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

Δραστηριότητα:3. Δημιουργία τουριστικού χάρτη

Ένας τουριστικός χάρτης θα δημιουργηθεί με τη χρήση των Google Maps όπου θα προστεθούν τα μέρη/αξιοθέατα και πρακτικές οδηγίες (που θα συγκεντρωθούν από τους μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας).

Η δραστηριότητα αυτή θα γίνει στη μητρική γλώσσα των μαθητών/τριών.

Εναλλακτικά, μπορούν να εργαστούν και με τους/τις ξενόγλωσσους καθηγητές/τριες ώστε να μεταφράσουν το κείμενο και να δημιουργήσουν και μία εκδοχή ξενόγλωσσου τουριστικού χάρτη.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 180 λεπτά

Εργασία: 3.1. Δημιουργία τουριστικού χάρτη με αξιοθέατα

Εργασία: 3.2. Αλληλοδιόρθωση (διόρθωση από συμμαθητές)

Εργασία: 3.3. Προσθήκη των πληροφοριών στο χάρτη

Εργασία: 3.1. Δημιουργία τουριστικού χάρτη με αξιοθέατα

Α) Χρησιμοποιώντας τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης ο/η καθηγητής/τρια θα μοιράσει τα περισσότερο ψηφισμένα μέρη/αξιοθέατα, τουλάχιστον ένα σε κάθε ομάδα.

Μετά την ανάθεση της εργασίας, κάθε ομάδα πρέπει να βρει πληροφορίες σχετικά με το/τα μέρος/η/αξιοθέατο/α που ανέλαβε. Ο/Η καθηγητής/τρια (κατά προτίμηση στο μάθημα της Ν.Ε. Γλώσσας ή και της Ιστορίας) πρέπει να καθοδηγήσει τους

μαθητές/τριες ώστε να δημιουργήσουν για κάθε μέρος/αξιοθέατο μία Ψηφιακή Κάρτα [E3.1] όπου θα περιλαμβάνει τις παρακάτω ενδεικτικές πληροφορίες:

A. Πληροφορίες περιγραφής τοπίου και ιστορικές πληροφορίες

1. Περιγραφή του χώρου/μνημείου κ.λ.π.(π.χ.τι είναι, πού ακριβώς βρίσκεται, διαστάσεις)
2. Βασικές ιστορικές πληροφορίες για την εποχή που χρονολογείται, κτίστηκε ή κατοικήθηκε ο χώρος (θέση στο χρόνο)
3. Ποια είναι η ιστορία του χώρου/αξιοθέατου;
4. Σημαντικά ευρήματα και η σημασία τους
5. Ιστορικά Γεγονότα ή περιστατικά που σχετίζονται με το χώρο
6. Ποιά/ες η/οι χρήση/εις του χώρου στη διάρκεια του παρελθόντος
7. Ποια χρήση έχει σήμερα ο χώρος /αξιοθέατο; Άλλαξε η χρήση του σε σχέση με το παρελθόν;

B. Πληροφορίες πρόσβασης και τουριστικής αξιοποίησης του χώρου

1. Ποιο είναι το ωράριο λειτουργίας; Ποια είναι η πιο κατάλληλη ώρα για επίσκεψη για αποφυγή συνωστισμού και αναμονής;
2. Πόσο κοστίζει η είσοδος;
3. Μπορεί να γίνει κράτηση ή αγορά εισιτηρίου ηλεκτρονικά; Αν ναι, δώστε το σύνδεσμο για την διαδικτυακή αγορά ή κράτηση εισιτηρίων.
4. Υπάρχουν εκπτώσεις για μαθητές/φοιτητές/ομάδες κτλ.;;
5. Υπάρχει δυνατότητα ξενάγησης; Προσφέρεται δωρεάν ή με πληρωμή;
6. Πώς φτάνεις εκεί; (Μέσα Μαζικής Μεταφοράς, ιδιωτική μετακίνηση)
7. Υπάρχει πρόσβαση για άτομα με αναπηρίες;

Γ.Επιχειρήματα υπέρ του αξιοθέατου /συστάσεις στον επισκέπτη

1. Προτάσεις για δραστηριότητες που προσφέρει ο χώρος αυτός στους επισκέπτες του
2. Είναι σε ικανοποιητικό βαθμό η συντήρηση του; Ποια πρέπει να είναι η συμπεριφορά του επισκέπτη για την καλή διατήρησή του;
3. Ποιο είναι το ποσοστό προτίμησης που είχε το μέρος/αξιοθέατο στην έρευνα;
4. Ποια τα επιχειρήματα που ειπώθηκαν κατά τη διαδικασία της επιλογής του αξιοθέατου αυτού

5. Γιατί προτείνετε αυτό το μέρος/αξιοθέατο; Πώς θα πείθατε κάποιον να το επισκεφτεί;

Η ομάδα θα δημιουργήσει μία Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο που θα περιλαμβάνει ένα κείμενο γραμμένο στη μητρική γλώσσα (εναλλακτικά και σε ξένη γλώσσα με τη βοήθεια του/της καθηγητή/τριας ξένων γλωσσών) με πληροφορίες, (για το χώρο, την αξία του και ζητήματα πρόσβασης) καθώς εικόνες και/ή συνδέσμους για videos. Στα κείμενα, τις εικόνες και τα videos πρέπει να υποχρεωτικά να αναγράφονται τα ονόματα των συγγραφέων και οι πηγές άντλησης του υλικού αυτού.

Η εργασία που έγινε στην αρχή του σεναρίου για την ανίχνευση των αξιοθέατων και η αποθήκευση των πληροφοριών εικόνων κ.λ.π. που εντοπίστηκαν από τους μαθητές στις ιστοσελίδες που τους προτάθηκαν (βλ. παραπάνω σ. 8-9) μπορεί να αξιοποιηθεί δημιουργικά στη φάση αυτή .

Για να γίνει εύκολα η κοινοποίηση αυτών των πληροφοριών προκειμένου να γίνει η αλληλοδιόρθωση της επόμενης εργασίας [E3.2] η Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο θα γίνει με την πλατφόρμα CRISS (e-portfolio).

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 120 λεπτά

Εργασία: 3.2. Αλληλοδιόρθωση (διόρθωση από συμμαθητές)

Μετά τη δημιουργία της Ψηφιακής Κάρτας για κάθε μέρος/αξιοθέατο, ο/η Συντονιστής/τρια κάθε ομάδας θα στείλει το σύνδεσμο στον/στην Συντονιστή/τρια μιας άλλης ομάδας προκειμένου να γίνει αλληλοδιόρθωση.

Η προσέγγιση της αλληλοδιόρθωσης πρέπει να βασίζεται στο ερώτημα: “Φανταστείτε ότι είστε επισκέπτης/τρια και θέλετε να επισκεφτείτε το συγκεκριμένο μέρος/αξιοθέατο χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες της Ψηφιακής Κάρτας για το μέρος/αξιοθέατο:

- Μπορέσατε να αντλήσετε πληροφορίες για την ιστορία, την αξία και να οργανώσετε την επίσκεψή σας στο προτεινόμενο αξιοθέατο;

- Μπορείτε να κλείσετε εισιτήρια διαδικτυακά για την μετάβαση στον χώρο ή για την είσοδο στο χώρο αυτό; [1.3.2.1-1.3.2.2]
- Υπήρχε αναφορά στις φωτογραφίες για τα πνευματικά δικαιώματα (αναφορά σε συγγραφείς και συνδέσμους της πηγής);
- Θα προτείνατε ένα σύνδεσμο, μία εικόνα ή μία πηγή για να συμπληρωθούν οι πληροφορίες της Ψηφιακής Κάρτας;
- Έχετε κάποια άλλη πρόταση να κάνετε για την βελτίωση της παρουσίασης του αξιοθέατου αυτού χώρου;
- Υπάρχει κάτι που έκανε η άλλη ομάδα που μπορείτε και εσείς να υιοθετήσετε για να βελτιώσετε τη δική σας παρουσίαση στην Ψηφιακή κάρτα; Αν ναι, τί ;

Κάθε ομάδα ελέγχει τα παραπάνω στοιχεία και αποστέλλει ηλεκτρονικά την αναφορά της. Οι μαθητές/τριες πρέπει να εκφράσουν την άποψή τους και να συμφωνήσουν με τα άλλα μέλη της ομάδας τους. Η κοινή άποψη όλης της ομάδας θα σταλεί πίσω στις άλλες ομάδες για ανατροφοδότηση. Με την αλληλοδιόρθωση (ανατροφοδότηση), αν είναι αναγκαίο, θα βελτιωθούν οι Ψηφιακές Κάρτες για κάθε μέρος/αξιοθέατο με επιπλέον ενέργειες και την συναίνεση της σχετικής ομάδας.

Η δραστηριότητα αυτή θα γίνει στη μητρική γλώσσα των μαθητών/τριών.

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

Εργασία: 3.3. Προσθήκη των πληροφοριών στο χάρτη



Ο/Η καθηγητής/τρια θα μοιράσει ένα χάρτη (για παράδειγμα ένα χάρτη Google Map) δίνοντας δικαιώματα επεξεργασίας σε τους όλους τους συντονιστές και οι Συντονιστές/τριες των ομάδων θα ενσωματώσουν στο χάρτη αυτό την Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο

Παρακάτω μπορείτε να δείτε οδηγίες για την δημιουργία ενός τέτοιου χάρτη στα Αγγλικά :

<http://www.kevinandamanda.com/create-a-custom-travel-map-with-google-maps/>

και επί πλέον οδηγίες στο Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=rZKSxkEctm0>

Δείτε ένα παράδειγμα εφαρμογής Ιστορικού Χάρτη που δημιουργήθηκε με τη χρήση του εργαλείου αυτού για ενημέρωση μαθητών στο πλαίσιο του εορτασμού των 150 χρόνων από το "Αρκάδι" <http://arkadi150.3lykreth.gr/#home/s5>

Με το εργαλείο αυτό έχει δημιουργηθεί το Τοπωνυμικό του τέως Δήμου του Ρεθύμνου αλλά και τα Μνημεία 53 αιώνων του Ρεθύμνου, που φιλοξενούνται στην ιστοσελίδα του Ινστιτούτου Μεσογειακών Ερευνών

Εναλλακτική οργάνωση στην ίδια λογική σε πολιτικό χάρτη έχει η σελίδα του ΚΕΓ

[Λογοτεχνία και Πόλεις :Χανιά](#)

Όλα τα μέλη της ομάδας θα ελέγξουν την εργασία του/της Συντονιστή/τριας ως προς την εμφάνιση στο χάρτη. Ο/Η Συντονιστής/τρια θα κοινοποιήσει το σύνδεσμο του χάρτη σε όλα τα μέλη της ομάδας του/της και κάθε μέλος θα πρέπει σε ένα κοινόχρηστο έγγραφο Google XLS να εγκρίνει την τελική μορφή του χάρτη κλικάροντας στη στήλη ΝΑΙ ή ΟΧΙ και συμπληρώνοντας σχόλια αιτιολόγησης για την απάντησή του/της στα παρακάτω ερωτήματα:

- Είναι καρφίτσωμένο το μέρος/αξιοθέατο στο σωστό σημείο πάνω στο χάρτη;
- Φαίνεται σωστά το κείμενο με τις πληροφορίες (γραμματοσειρά);
- Φαίνεται σωστά το κείμενο με τις πληροφορίες (μέγεθος γραμματοσειράς);
- Είναι ενεργοί οι σύνδεσμοι όπου παραπέμπονται οι επισκέπτες;

- Φαίνονται τα ονόματα των συγγραφέων σε κάθε εικόνα και αναγράφεται η πηγή των πληροφοριών;
- Έχει η εικόνα σωστό χρώμα;
- Έχει η εικόνα σωστό σχήμα;
- Έχετε κάτι να σχολιάσετε/συστήσετε;

Όταν οι μαθητές/τριες διαπιστώσουν ότι όλες οι πληροφορίες πληρούν τις προϋποθέσεις που αναφέρθηκαν και είναι σωστά καφίτωμένες πάνω στο χάρτη, θα δώσουν ή θα στείλουν τη συγκατάθεσή τους στον/στην Συντονιστή/τρια (στην τάξη ή με email ή με μήνυμα μέσω της πλατόρμας CRISS).

Ο/Η Συντονιστής/τρια, αφού λάβει τη συγκατάθεση όλων των μελών της ομάδας, θα ειδοποιήσει τον/την καθηγητή/τρια ότι η εργασία ολοκληρώθηκε χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα CRISS.

Η δραστηριότητα αυτή θα γίνει στη μητρική γλώσσα των μαθητών.

.Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

3.7 Τίτλος Σεναρίου: Ξενάγηση στον τόπο μας (ΕΠΑΛ)

Πρωτότυπος Τίτλος: We welcome our guests

Συγγραφέας: Rafael Vidal Rodríguez-Sabio

Απόδοση-Προσαρμογή: Αγγελική Καψάσκη

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 15-16

Σχετικά Μαθήματα: Γλώσσα, Πληροφορική

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 6 διδακτικές ώρες

Δραστηριότητες: 5

Διδακτική μέθοδος: μέθοδος project και ομαδοσυνεργατική μέθοδος

Σημειώσεις για εκπαιδευτικό: [Tour-Epal teaching notes](#)



Το σενάριο “Ξενάγηση στον τόπο μας” έχει ως βασικό σκοπό τη δημιουργία ενός τουριστικού χάρτη που θα διευκολύνει τους επισκέπτες και θα κάνει πιο ευχάριστη την περιήγησή τους. Το παραγόμενο έργο θα είναι διαθέσιμο στο διαδίκτυο. Είναι σχεδιασμένο για μαθητές / τριες ηλικίας 15-16 ετών της Α 'τάξης ΕΠΑΛ. Το σενάριο αυτό αποτελείται από 5 δραστηριότητες με διάρκεια 5-6 ωρών συνολικά. Περιλαμβάνει τη διενέργεια μιας διαδικτυακής δημοσκόπησης διάρκειας μίας εβδομάδας και την κατασκευή ενός διαδικτυακού τουριστικού χάρτη.

Η διδακτική μεθοδολογία που θα εφαρμοστεί σενάριο είναι η μέθοδος project σε συνδυασμό με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας.

Η παραπάνω μέθοδος κρίνεται αποτελεσματική για την ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας, την ανάπτυξη δεξιοτήτων και την εμπάθυνση των γνώσεων. Οι μαθητές / τριες εμπλέκονται πιο δυναμικά και έρχονται σε επαφή με τη γνώση με πιο ενδιαφέροντα και ευχάριστο τρόπο. Στο project καλούνται να πάρουν πρωτοβουλίες, να είναι υπεύθυνοι / ες, να επικοινωνούν τις ιδέες τους, να αποκτούν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και να διαχειρίζονται καλύτερα τον εαυτό τους και τις επιλογές τους .

Μι μαθητές / τριες θα εργαστούν ομαδικά και σε κάποιες περιπτώσεις και ατομικά

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ - ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ

Οι Διαθεματικές / γνωστικές απαιτούμενες δεξιότητες που εμπλέκονται στην εφαρμογή του σεναρίου είναι η επικοινωνιακή ικανότητα στη μητρική γλώσσα (και προαιρετικά σε μία ξένη γλώσσα (Αγγλική / Γαλλική / Γερμανική), ψηφιακές δεξιότητες, πολιτιστική συνείδηση και έκφραση και η δεξιότητα «να μαθαίνω πώς να μαθαίνω».

Η Ψηφιακή Ικανότητα (Competencia digital) στο παρόν σενάριο αναπτύσσεται μέσω του σχεδιασμού και της υλοποίησης από τους / τις μαθητές / τριες ενός τουριστικού χάρτη με σημαντικά αξιοθέατα του τόπου τους , όπου θα περιλαμβάνονται πληροφορίες (κείμενο, videos, διευθύνσεις ιστοσελίδων, ώρες λειτουργίας, τιμές κ.α.) τις οποίες θα συλλέξουν από το διαδίκτυο και από βιβλία, λαμβάνοντας πάντα υπόψη τα πνευματικά δικαιώματα των συγγραφέων.

Επιπλέον, η ψηφιακή ικανότητα των μαθητών / τριών θα καλλιεργηθεί από τη διενέργεια και επεξεργασία μιας διαδικτυακής δημοσκόπησης και το διαμοιρασμό των αποτελεσμάτων της σε άλλα μέλη , καθώς και από συμμετοχή τους σε κοινότητες επικοινωνίας και ανταλλαγής απόψεων .

Ανάλογα με τον προγραμματισμό του σχολείου, η δημοσκόπηση μπορεί να μείνει ανοικτή στη διάρκεια ενός Σαββατοκύριακου ή και μίας εβδομάδας προκειμένου να συλλεγούν όσο το δυνατό περισσότερες ψήφοι .

ΓΝΩΣΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται στο παραπάνω σενάριο είναι ετα Πληροφορική, η Ιστορία, η Νεοελληνική Γλώσσα και τα Ξενόγλωσσα μαθήματα (Αγγλικά / Γαλλικά / Γερμανικά) ανάλογα με το ποια Γλώσσα είναι το επιλεγόμενο μάθημα στο σχολείο .

Τα κύρια αναμενόμενα αποτελέσματα είναι γνώσεις για την πόλη που εδρεύει το σχολείο και την ευρύτερη περιφέρεια της Κρήτης, της ιστορίας της και του μνημείων του πολιτισμού της, που χρονολογούνται από το 1453 μ.Χ. μέχρι τα Νεότερα χρόνια και περιλαμβάνει και τη Σύγχρονη Ιστορία. Καλλιέργεια της ικανότητας των μαθητών για τα κειμενικά γένη της περιγραφής και του επιχειρηματολογικού λόγου. Επίσης εμπλουτισμός του λεξιλογίου των μαθητών στην ξένη γλώσσα που διδάσκονται στην κιε σχολική μονάδα ως μάθημα επιλογής (προαιρετική δραστηριότητα).

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η αξιολόγηση της εργασίας των μαθητών / τριων για το παραπάνω σενάριο θα πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια του σεναρίου με τη μορφή της διαμορφωτικής αξιολόγησης τόσο από τον / την καθηγητή / τρια όσο και από κάθε ομάδα ξεχωριστά. Τα εργαλεία αξιολόγησης είναι ρουμπρικές και ψηφιακά εργαλεία αυτοαξιολόγησης. Η αξιολόγηση προβλέπεται να γίνει κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων ή και μετά το πέρας αυτών.

Δραστηριότητα:0. Εισαγωγή

Σε αυτήν τη δραστηριότητα ο/η καθηγητής/τρια θα παρουσιάσει το σενάριο στους μαθητές/τριες, παρουσιάζοντας τις βασικές πληροφορίες του. Θα τους εξηγήσει ότι

πρόκειται να κατασκευάσουν ένα τουριστικό χάρτη καθώς και τον τρόπο που θα εργαστούν (ομαδικά και ατομικά).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Εργασία: 0.1. Επεξήγηση του σεναρίου από τον καθηγητή/τρια

Εργασία: 0.1. Επεξήγηση του σεναρίου από τον καθηγητή/τρια

Ο/Η καθηγητής/τρια θα παρουσιάσει στους μαθητές/τριες τις βασικές πληροφορίες του σεναρίου:

-Το Σενάριο αφορά στη δημιουργία ενός τουριστικού χάρτη που θα διευκολύνει και θα κάνει πιο ευχάριστη την επίσκεψη στον τόπο τους (πόλη/χωριό/ευρύτερη περιοχή) σε επισκέπτες (μαθητές από ανταλλαγή σχολείων, επισκέπτες από άλλες περιοχές κ.τ.λ.)

Ο χάρτης θα περιλαμβάνει βασικές πληροφορίες για τα πιο ενδιαφέροντα αξιοθέατα (π.χ. μουσεία, κάστρα, εκκλησίες κ.α.), στην πόλη/χωριό/ευρύτερη περιφέρεια όπου ζουν της ιστορικής περιόδου μετά το 1453 μ.Χ. μέχρι σήμερα, που καλύπτεται από την Ιστορία Νεότερη και Σύγχρονη που διδάσκονται στην Α τάξη του ΕΠΑΛ .

Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται είναι η Πληροφορική, η Νεοελληνική Γλώσσα και η Ιστορία. Προαιρετικά μπορεί να εμπλακούν και τα ξενόγλωσσα μαθήματα για την απόδοση της τελικής εργασίας σε μία ή περισσότερες ξένες γλώσσες.

-Το Σενάριο περιλαμβάνει 4 δραστηριότητες (μία εισαγωγική δραστηριότητα και 3 ακόμα) και έχει διάρκεια 5 ωρών. Κατή την υλοποίηση των δραστηριοτήτων, οι μαθητές/τριες θα αναζητήσουν σχετικές πληροφορίες για τα τουριστικά αξιοθέατα της πόλης/χωριού/ευρύτερης περιοχής, θα διενεργήσουν μία δημοσκόπηση για να διερευνήσουν απόψεις σχετικά με τα αξιοθέατα που θεωρούν κατάλληλα και σχετικά, να συγκρίνουν τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης ανάμεσα στις ομάδες και τελικά να δημιουργήσουν έναν διαδικτυακό τουριστικό χάρτη.

-Οι μαθητές/τριες θα εργαστούν σε ομάδες των 3 ή 4 ατόμων, όπου κάθε μαθητής/τρια θα αναλάβει συγκεκριμένο ρόλο και ευθύνες. Ωστόσο, κάποιες δραστηριότητες θα είναι ατομικές.

-Ο/Η καθηγητής/τρια και οι ομάδες θα συμμετέχουν στην αξιολόγηση του Σεναρίου (αξιολόγηση από τον/την καθηγητή/τρια και αυτοαξιολόγηση). Ως εργαλεία αξιολόγησης θα χρησιμοποιηθούν ρουμπρίκες. Η αξιολόγηση θα γίνει και κατά τη διάρκεια (επόπτευση της εργασίας από τον/την καθηγητή/τρια) και μετά το πέρας των εργασιών.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Δραστηριότητα:1. Συντονισμός της εργασίας και δημιουργία ομάδων

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν από κοινού τις ομάδες, αναθέτοντας ρόλους και επιλέγοντας τα εργαλεία καταγραφής της ομαδικής εργασίας. Ακόμα, θα επιλέξουν τα εργαλεία με τα οποία θα εργαστούν και θα οργανώσουν το χώρο κοινοποίησης και διαμοιρασμού των εργασιών τους.

Για να ενισχυθεί η ικανότητα “μαθαίνω πως να μαθαίνω” οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν μόνοι τους τις ομάδες και θα επιλέξουν το εργαλείο για να διαμοιραστούν και να καταγράψουν την εργασία τους.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 55 λεπτά

Εργασία 1.1.: Ρόλοι

Εργασία: 1.2: Επιλογή εργαλείων (για καταγραφή, εφαρμογή, κοινοποίηση και διαμοιρασμό της εργασίας)

Εργασία: 1.3: Πρώτη καταχώρηση (Αναστοχασμός)

Εργασία: 1.1. Ρόλοι

Το σενάριο CAS εφαρμόζει την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας, σύμφωνα με την οποία κάθε μαθητής/τρια αναλαμβάνει ένα ρόλο με συγκεκριμένες υποχρεώσεις και ξεκάθαρες οδηγίες για την υλοποίηση των εργασιών από όλα τα

μέλη της ομάδας. Με αυτόν τον τρόπο θα εμπλακούν όλοι οι μαθητές/τριες στην εκπαιδευτική διαδικασία και όλοι θα έχουν συνείδηση της σημασίας του ρόλου και της συμπεριφοράς τους μέσα στην ομάδα. Προς αυτή την κατεύθυνση οι μαθητές/τριες καλούνται να δημιουργήσουν ομάδες εργασίας, που θα υπηρετήσουν τους στόχους του project και θα αξιοποιήσουν τα οφέλη της ομαδικής εργασίας που δεν περιορίζονται μόνο στην παιγνιώδη μάθηση.

Οι μαθητές/τριες θα επιλέξουν τους ρόλους τους διασφαλίζοντας ότι ο ρόλος του/της Συντονιστή/τριας θα δοθεί υποχρεωτικά σε ένα από τα μέλη της ομάδας. Κάποιοι ρόλοι με τις αντίστοιχες υποχρεώσεις μπορούν να δοθούν στους μαθητές/τριες όπως στο παράδειγμα (βλέπε Ρόλοι και Υποχρεώσεις). Οι μαθητές/τριες μπορούν να προσαρμόσουν ή/και να αλλάξουν τις υποχρεώσεις με βάση τους στόχους που έχουν αναλάβει να υλοποιήσουν.

Ο/Η καθηγητής/τρια θα επιβεβαιώσει τους ρόλους που ανέλαβαν οι μαθητές/τριες από κάθε ομάδα, έχοντας όμως το δικαίωμα να αλλάξει ή να τροποποιήσει τις ομάδες και τους ρόλους που δεν κρίνει κατάλληλους και λειτουργικούς για την υλοποίηση του σεναρίου.

Κατά τη διάρκεια του Σεναρίου ο/η καθηγητής/τρια εποπτεύει τη συμπεριφορά κάθε μαθητή/τριας μέσα στην τάξη και στα ψηφιακά περιβάλλοντα [E1.1-A].

Μετά την αποδοχή των ομάδων από τον/την καθηγητή/τρια, κάθε ομάδα με τον/την Συντονιστή/τρια της θα δημιουργήσει την πρώτη καταχώρηση στο “Ημερολόγιο της Ομάδας” [E1.1-B] όπου θα περιγράφει τις αναθέσεις ρόλων στα μέλη της ομάδας και τις αντίστοιχες υποχρεώσεις τους, χρησιμοποιώντας το υπόδειγμα από το αρχείο “Ημερολόγιο Ομάδας”. Στη συνέχεια, ο/η μαθητής/τρια που έχει αναλάβει το ρόλο του Συνδέσμου με τον/την καθηγητή/τρια θα του/της αποστείλει την καταχώρηση χρησιμοποιώντας το εργαλείο που θα επιλέξει η ομάδα στην εργασία 1.2.

Συνημμένα έγγραφα: [Tour-Epal-Fyllo-Ergasias-1.1a](#), [Tour-Epal-Fyllo-Ergasias-1.1b](#), [Tour-Epal Rubrics](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

Εργασία: 1.2. Επιλογή εργαλείων (για καταγραφή, εφαρμογή, κοινοποίηση και διαμοιρασμό της εργασίας)

Μετά τη δημιουργία των ομάδων, κάθε ομάδα αναλαμβάνει:

- να επιλέξει ένα εργαλείο καταγραφής της εργασίας (ένα είδος Ημερολογίου της Ομάδας)
- να επιλέξει ένα εργαλείο που θα χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια του project για την καταγραφή και την κοινοποίηση στον/στην καθηγητή/τρια και στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας της πορείας της εργασίας και της διαδικασίας που έχει ακολουθηθεί. (π.χ. ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, φόρουμ, ηλεκτρονική πλατφόρμα, τη σειρά εργαλείων της Google κ.α.)
- να αποφασίσει τη συχνότητα της καταγραφής (μετά από κάθε συνάντηση, μετά από κάθε δραστηριότητα, καθημερινά, εβδομαδιαία κ.ο.κ.)
- να επιλέξει το εργαλείο που θα χρησιμοποιήσει για την εκπόνηση της εργασίας
- να επιλέξει τον τρόπο με τον οποίο θα κοινοποιεί την εργασία της (με τον/την καθηγητή/τρια, τα μέλη της ομάδας και τα μέλη των άλλων ομάδων, όταν είναι απαραίτητο)

Κάθε μαθητής/τρια θα υποβάλλει τις προτάσεις του/της στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας. Η ομάδα θα συζητήσει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα κάθε πρότασης. Μετά τη συζήτηση, η ομάδα θα καταλήξει στην τελική της απόφαση. Ο/Η μαθητής/τρια που έχει αναλάβει το ρόλο του Συνδέσμου με τον/την καθηγητή/τρια για την κοινοποίηση της πορείας της ομαδικής εργασίας θα αποστείλει ένα έγγραφο στον/στην καθηγητή/τρια όπου: θα περιγράψει την τελική πρόταση της ομάδας για τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει και θα εξηγήσει τα επιχειρήματα υπέρ αυτής της επιλογής [E1.2], χρησιμοποιώντας το αντίστοιχο επιλεγμένο εργαλείο.

Συνημμένα έγγραφα: [Tour-Epal Rubrics](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 15 λεπτά

Εργασία: 1.3. Πρώτη καταχώρηση (Αναστοχασμός)

(ατομική εργασία) ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Κάθε μαθητής/τρια - ατομικά - πρέπει να γράψει την πρώτη καταχώρηση με το εργαλείο που επέλεξε η ομάδα με μία σύντομη περιγραφή για την επιλογή τους [E1.3]:

- Ποιο εργαλείο χρησιμοποιήσατε για να εργαστείτε;
- Γιατί το επιλέξατε;
- Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα; [2.1.2.1]
- Συμφωνήσατε ή διαφωνήσατε με το εργαλείο που προτάθηκε από άλλα μέλη της ομάδας; Αν η απάντηση είναι θετική, εξηγήστε γιατί. [2.2.3.1-2.2.3.3]
- Χρειάστηκε να συμβιβάσετε την άποψη σας με μία άλλη άποψη μέσα στην ομάδα; Αν η απάντηση είναι θετική, εξηγήστε γιατί και πώς επιτεύχθηκε η συμφωνία. [2.2.3.2-2.2.3.4]

Αν επιλέχθηκε το ΜΕΡΟΣ Β (προαιρετικά) στην εργασία 1.2. πρέπει ακόμα να απαντήσετε στις επόμενες ερωτήσεις:

- Μετά τη συζήτηση στην ολομέλεια, συμφωνείτε με τις δύο επιλογές που προκρίθηκαν. Εξηγήστε τους λόγους υπέρ ή κατά. Να επιχειρηματολογήσετε αναφέροντας τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των εργαλείων. [2.1.2.1]

Συνημμένα έγγραφα: [Tour-Epal-Fyllo-Ergasias-1.1b](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Δραστηριότητα:2. Επιλογή των καλύτερων αξιοθέατων χώρων

Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να δημιουργηθεί μία λίστα με τα πιο ενδιαφέροντα τουριστικά αξιοθέατα. Η λίστα αυτή θα προκύψει μετά από αναζήτηση στο διαδίκτυο για εντοπισμό των αξιοθέατων και προτάσεις που θα καταθέσουν οι μαθητές. Η τελική επιλογή των αξιοθέατων που θα περιλαμβάνονται στην ξενάγηση θα γίνει με βάση την πλειοψηφία των ψήφων που θα συλλεχθούν για κάθε αξιοθέατο μέσα από διαφορετικές διαδικτυακές δημοσκοπήσεις .

Η εργασία αυτή γίνεται στη μητρική γλώσσα των μαθητών/τριών.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 170 λεπτά

Εργασία: 2.1. Εντοπισμός και προτάσεις αξιοθέατων από τους μαθητές

Εργασία: 2.2. Δημοσκόπηση και προώθηση

Εργασία: 2.3. Καταμέτρηση ψήφων

Εργασία: 2.4. Αναστοχασμός

Εργασία: 2.1. Εντοπισμός και προτάσεις αξιοθέατων από τους μαθητές

Προκειμένου οι μαθητές να γνωρίσουν και οι ίδιοι τους αρχαιολογικούς χώρους και τα μνημεία που υπάρχουν στην ευρύτερη περιοχή που ζουν και που καλύπτουν την χρονολογική περίοδο της Ιστορίας που διδάσκονται στην Α' ΕΠΑΛ, ο/η καθηγητής/τρια ζητά από τους μαθητές να εντοπίσουν αρχαιολογικούς χώρους μουσεία και μνημεία που υπάρχουν στην Κρήτη, την περίοδο από το 1453 μ.Χ. ως την Νεότερη εποχή. Στην χρονική αυτή περίοδο εντάσσονται και μνημεία της Ενετοκρατίας καθότι η Οθωμανική κατάκτηση της Κρήτης έγινε πολύ αργότερα (1669 μ.Χ). Για το σκοπό αυτό, ο/η εκπαιδευτικός προτείνει τους παρακάτω συνδέσμους για να τους βοηθήσει να εντοπίσουν τις τοποθεσίες όχι μόνο στην πόλη τους αλλά και σε όλη την Κρήτη, αν επιθυμούν να επεκτείνουν την ξενάγηση των φιλοξενούμενων τους και σε άλλες περιοχές της Κρήτης.

[Οδυσσεύς, πολιτιστικός χάρτης Υπουργείου Πολιτισμού](#)

Οι μαθητές καλούνται να εστιάσουν στην Κρήτη στο διαδραστικό χάρτη πολιτισμού της Ελλάδας και κάνοντας κλικ στις περιγραφές των τοποθεσιών να εντοπίσουν όλους τους χώρους ενδιαφέροντος ανά εποχή και ανά περιφερειακή ενότητα που θα επιλέξουν ή όπου κατοικούν. Ζητείται να επιλέξουν αυτούς που τους έκαναν εντύπωση αντιγράφοντας τις εικόνες και την περιγραφή τους και αποθηκεύοντας τις πληροφορίες για μετέπειτα χρήση.

Εναλλακτικά μπορούν να συμβουλευτούν ιστοσελίδες των Δήμων, προτάσεις δίνονται στις οδηγίες προς τον καθηγητή και τουριστικές ιστοσελίδες όπως η παρακάτω: [Destination Crete](#)

Οι μαθητές είναι δυνατόν να εργαστούν σε ομάδες στο εργαστήριο Πληροφορικής ή στην τάξη τους με χρήση laptop και της σύνδεσης wifi του σχολείου. Σε κάθε περίπτωση θα πρέπει να αποφασίσουν αν θα περιορίσουν την έρευνα τους 1) στα όρια μιας πόλης ή 2) της περιφερειακής ενότητας που είναι η έδρα του σχολείου τους,

Αφού εντοπίσουν τα αξιοθέατα που τους τους προξένησαν το ενδιαφέρον, πρέπει να αποφασίσουν αν θα τα περιλάβουν στις προτάσεις τους προς την ομάδα ως επιλέξιμο για να το επισκεφτούν οι επισκέπτες τους και να υπερασπιστούν την πρότασή τους. . Καλό είναι να αποθηκεύουν εικόνες και περιγραφές που θα αξιοποιήσουν σε μεταγενέστερο στάδιο . Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν εγχειρίδια ή άλλα βιβλία αναφοράς για πληροφορίες, όπως ταξιδιωτικούς οδηγούς.

Αν η δραστηριότητα αυτή γίνει στην τάξη θα πρέπει να αφιερωθεί μια διδακτική ώρα (45λεπτη) για την αναζήτηση των πληροφοριών .

Ακόμη και αν η αναζήτηση γίνει στο σπίτι, θα χρειαστεί να γίνει στην τάξη η διάχυση των πληροφοριών που συλλέχθηκαν. Η χρήση της τεχνικής jigsaw για τη δημιουργία ομάδων είναι η καταλληλότερη ώστε οι νέες ομάδες που θα δημιουργηθούν στην τάξη να είναι μικτές και να αποτελούνται από διαφορετικά μέλη, ένα από την κάθε ομάδα που δημιουργήθηκε αρχικά. Βεβαίως αν χρησιμοποιηθούν ψηφιακά μέσα αυτή η διαδικασία ενημέρωσης θα μπορούσε να γίνει με ασύγχρονο ψηφιακό τρόπο [1] [2] κι όχι δια ζώσης.

Κάθε ομάδα, με επικεφαλής τον/την Συντονιστή/τρια, θα συζητήσει και θα διαλέξει τα πιο ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα της πόλης/χωριού/ευρύτερης περιοχής, περιφερειακής ενότητας ή περιφέρειας όπου ζουν οι μαθητές/τριες. Ο στόχος είναι κάθε ομάδα να προτείνει δέκα (10) ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα. Μετά την ανταλλαγή του υλικού που συγκεντρώθηκε οι ομάδες θα πρέπει να καταθέσουν προτάσεις και να επιχειρηματολογήσουν για την υιοθέτηση των προτάσεων τους .

(ομαδική διαδικτυακή εργασία)

Οι μαθητές/τριες χρησιμοποιούν ένα φόρουμ επικοινωνίας και ανταλλαγής απόψεων [2.2.2.1-2.2.2.2] για αυτήν την εργασία [E2.1].

Κάθε μαθητής/τρια οφείλει να συμμετάσχει τουλάχιστον 4 φορές [2.1.3.4] στο φόρουμ σε 4 διαφορετικά νήματα συζήτησης. Υπάρχουν δύο τρόποι συμμετοχής (κάθε μαθητής/τρια πρέπει να συμμετάσχει τουλάχιστον μία φορά και στους δύο τρόπους)

- να ξεκινήσει ένα νέο νήμα συζήτησης προτείνοντας ένα νέο ενδιαφέρον μέρος/αξιοθέατο ή
- να απαντήσει σε άλλα νήματα συζήτησης εξηγώντας γιατί συμφωνεί ή διαφωνεί. [2.1.3.1]

Ο/Η Συντονιστής/τρια κάθε ομάδας θα επιλέξει τη λίστα με τα πιο ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα εφαρμόζοντας τρεις κανόνες (η λίστα θα περιλαμβάνει 10 μέρη/αξιοθέατα):

- Για να θεωρηθεί ένα μέρος/αξιοθέατο “καλό” πρέπει να έχει λάβει περισσότερες θετικές από αρνητικές απαντήσεις.
- Αν προκύψουν περισσότερα από 10 “καλά” μέρη/αξιοθέατα θα επιλεγούν αυτά με τις περισσότερες αναλογικά θετικές ψήφους (θετικές προς αρνητικές ψήφους)
- Αν προκύψουν λιγότερα από 10 “καλά” μέρη/αξιοθέατα θα υπάρξει δεύτερος γύρος.

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 2.2. Δημοσκόπηση και προώθηση

Μόλις η ομάδα διαμορφώσει τη λίστα με τα 10 πιο ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα, κάθε μαθητής/τρια θα χρησιμοποιήσει ένα ερωτηματολόγιο Google (Google form) για να διενεργήσει μία δημοσκόπηση [4.1.5.2-4.1.5.3] [E2.2-A].

Παρόλο που οι επιλογές της δημοσκόπησης είναι τα 10 πιο προτεινόμενα μέρη/αξιοθέατα όπως προέκυψαν από τα μέλη της ομάδας, η δημοσκόπηση πρέπει να περιλαμβάνει και μία ανοιχτή ερώτηση όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να κάνουν τις δικές τους προτάσεις.

Οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν ένα ερωτηματολόγιο Google (Google form) για να συλλέξουν τις απόψεις άλλων μαθητών/τριών, φίλων, συγγενών κ.α. και θα ταξινομήσουν τις απαντήσεις.

Μετά τη δημιουργία της δημοσκόπησης, οι μαθητές/τριες θα την προωθήσουν λειτουργώντας ως “ κοινότητα επικοινωνίας”. Σκοπός είναι όσο το δυνατόν περισσότεροι άνθρωποι να πάρουν μέρος στη δημοσκόπηση με το διαμοιρασμό της σε κοινωνικά δίκτυα, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, εφαρμογές επικοινωνίας (Whatsapp, Viber) κ.α. με έμφαση πάντα στην εφαρμογή των κανόνων δεοντολογίας στη χρήση των ψηφιακών μέσων.

Οι μαθητές/τριες θα πρέπει να καταγράψουν τα δικά τους μηνύματα προώθησης της δημοσκόπησης ως ιστορικό στο e-portfolio (αντίγραφο του μηνύματος που προώθησαν π.χ. το μήνυμα στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, στα μέσα δικτύωσης, στις εφαρμογές επικοινωνίας κτλ.) [E2.2-B].

Χρήσιμοι Σύνδεσμοι:

- Δημιουργείτε μία Google Form: <https://www.google.com/intl/en/forms/about/>
- Παράδειγμα δημοσκόπησης: <https://goo.gl/forms/7aDnvXfwjKQw2MsD2>
- Κανόνες Δεοντολογίας για τη χρήση ψηφιακών μέσων (νετικέτας): <http://www.bbc.co.uk/webwise/guides/about-netiquette>

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 60 λεπτά

Εργασία: 2.3. Καταμέτρηση ψήφων

(Ατομική εργασία)

Μόλις κλείσει η φόρμα, κάθε μαθητής/τρια θα δημιουργήσει ένα γράφημα (ατομικό γράφημα) [E2.3-A] χρησιμοποιώντας τα δικά του/της δεδομένα για να παρουσιάσει τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης και θα τα ανεβάσει στο e-portfolio του/της.

(Ομαδική εργασία)

Ο σκοπός είναι να δημιουργηθεί μία κοινή λίστα [4.1.2.1] με τα μέρη/αξιοθέατα ενοποιώντας τα αποτελέσματα των δημοσκοπήσεων από όλα τα μέλη της ομάδας.

Για να γίνει αυτό, ένας/μία μαθητής/τρια που θα ορίσει η ομάδα θα αναλάβει να δημιουργήσει ένα νέο υπολογιστικό φύλλο (google spreadsheet) όπου θα συμπεριλάβει το υπολογιστικό φύλλο κάθε μέλους της ομάδας με τα αποτελέσματα της δημοσκόπησής του/της [4.1.2.2]. Το υπολογιστικό φύλλο με όλα τα αποτελέσματα της ομάδας θα κοινοποιηθεί στον/στην καθηγητή/τρια και στα μέλη της ομάδας.

Στη συνέχεια, η ομάδα θα δημιουργήσει ένα ακόμα υπολογιστικό φύλλο για να συγχωνεύσει όλα τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν, λαμβάνοντας υπόψη τα επιμέρους αποτελέσματα από το υπολογιστικό φύλλο κάθε μέλους της ομάδας. (. Επιπλέον, θα δημιουργήσουν ένα γράφημα (ομαδικό γράφημα) με όλα τα αποτελέσματα. [4.1.2.3] [E2.3]

Ο/Η καθηγητής/τρια θα δημιουργήσει ένα υπολογιστικό φύλλο στο Google Drive και θα το κοινοποιήσει στους/στις Συντονιστές/τριες της ομάδας. Ένα μέλος από κάθε ομάδα πρέπει να συμπληρώσει σ' αυτό το υπολογιστικό φύλλο τα αποτελέσματα της ομαδικής έρευνας.

Όταν όλες οι ομάδες κοινοποιήσουν τα αποτελέσματά τους, κάθε ομάδα θα αντιγράψει το υπολογιστικό φύλλο της τάξης στο υπολογιστικό φύλλο της ομάδας και θα δημιουργήσει ένα νέο γράφημα λαμβάνοντας υπόψη όλα τα δεδομένα. Ο στόχος είναι να εξαχθεί το ποσοστό προτίμησης για κάθε ενδιαφέρον μέρος/αξιοθέατο, στοιχείο που θα χρησιμοποιηθεί αργότερα. [4.1.2.4].

Συνημμένα έγγραφα: [Tour-Epal-Fyllo-Ergasias-2.3](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 35 λεπτά

Εργασία: 2.4. Αναστοχασμός

(ατομική εργασία μπορεί να ανατεθεί για το σπίτι)

Σε αυτή τη φάση του σεναρίου έχει δημιουργηθεί μία λίστα με τα πιο δημοφιλή μέρη/αξιοθέατα. Είναι χρήσιμο οι μαθητές/τριες να κάνουν έναν αναστοχασμό σχετικά με τη διαδικασία διενέργειας της δημοσκόπησης, χρησιμοποιώντας το εργαλείο καταγραφής της προόδου εργασίας που είχαν επιλέξει στην πρώτη δραστηριότητα (φόρουμ, Google Drive, Dropbox, πλατφόρμα CRISS κ.α.)

- Πώς ήταν η διαδικασία δημιουργίας μιας δημοσκόπησης;
- Συνάντησα τεχνικά προβλήματα;
- Χρειάστηκα βοήθεια για να δημιουργήσω τη δημοσκόπηση;
- Πόσοι άνθρωποι απάντησαν στην έρευνά μου; Ψήφισε ο ίδιος αριθμός ανθρώπων στη δημοσκόπησή μου όπως και στις δημοσκοπήσεις των συμμαθητών μου;
- Τι διαπίστωσα; Συγκέντρωσα περισσότερα ή λιγότερα δεδομένα από τους/τις συμμαθητές/τριες σου; (Για να γίνει αυτό ο μαθητής/τρια χρειάζεται να συγκρίνει τα τρία γραφήματα - ατομικό, ομαδικό και τάξης- παρατηρώντας τους μέσους όρους των τριών.)
- Αν άλλαζα κάτι στη στρατηγική προώθησης της δημοσκόπησής μου θα μπορούσα να συγκεντρώσω περισσότερα δεδομένα;
- Ήμουν καλός/ή στη διαχείριση επικοινωνίας κοινότητας; Είχε ενδιαφέρον να διαχειρίζεσαι κοινότητες;
- Εφάρμοσα τους κατάλληλους κανόνες δεοντολογίας στη χρήση ψηφιακών μέσων; Δώσε δύο παραδείγματα καλής χρήσης αυτών των κανόνων π.χ. μηνύματα, tweets, μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Ο σύνδεσμος του αναστοχασμού θα κοινοποιηθεί στον/στην καθηγητή/τρια και θα αναρτηθεί στο e-portfolio του μαθητή/τριας.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

Δραστηριότητα:3. Δημιουργία τουριστικού χάρτη

Ένας τουριστικός χάρτης θα δημιουργηθεί με τη χρήση των Google Maps όπου θα προστεθούν τα μέρη/αξιοθέατα και πρακτικές οδηγίες (που θα συγκεντρωθούν από τους μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας).

Η δραστηριότητα αυτή θα γίνει στη μητρική γλώσσα των μαθητών/τριών.

Εναλλακτικά, μπορούν να εργαστούν και με τους/τις ξενόγλωσσους καθηγητές/τριες ώστε να μεταφράσουν το κείμενο και να δημιουργήσουν και μία εκδοχή ξενόγλωσσου τουριστικού χάρτη.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 120 λεπτά

Εργασία: 3.1. Δημιουργία τουριστικού χάρτη με αξιοθέατα

Εργασία: 3.2. Αλληλοδιόρθωση (διόρθωση από συμμαθητές)

Εργασία: 3.3. Προσθήκη των πληροφοριών στο χάρτη

Εργασία: 3.1. Δημιουργία τουριστικού χάρτη με αξιοθέατα

Α) Χρησιμοποιώντας τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης ο/η καθηγητής/τρια θα μοιράσει τα περισσότερο ψηφισμένα μέρη/αξιοθέατα, τουλάχιστον ένα σε κάθε ομάδα.

Μετά την ανάθεση της εργασίας, κάθε ομάδα πρέπει να βρει πληροφορίες σχετικά με το/τα μέρος/η/αξιοθέατο/α που ανέλαβε. Ο/Η καθηγητής/τρια (κατά προτίμηση στο μάθημα της Ν.Ε. Γλώσσας ή και της Ιστορίας) πρέπει να καθοδηγήσει τους μαθητές/τριες ώστε να δημιουργήσουν για κάθε μέρος/αξιοθέατο μία Ψηφιακή Κάρτα [Ε3.1] όπου θα περιλαμβάνει τις παρακάτω ενδεικτικές πληροφορίες:

A. Πληροφορίες περιγραφής τοπίου και ιστορικές πληροφορίες

8. Περιγραφή του χώρου/μνημείου κ.λ.π.(π.χ.τι είναι, πού ακριβώς βρίσκεται, διαστάσεις)
9. Βασικές ιστορικές πληροφορίες για την εποχή που χρονολογείται, κτίστηκε ή κατοικήθηκε ο χώρος (θέση στο χρόνο)
10. Ποια είναι η ιστορία του χώρου/αξιοθέατου;
11. Σημαντικά ευρήματα και η σημασία τους

12. Ιστορικά Γεγονότα ή περιστατικά που σχετίζονται με το χώρο
13. Ποιά/ες η/οι χρήση/εις του χώρου στη διάρκεια του παρελθόντος
14. Ποια χρήση έχει σήμερα ο χώρος /αξιοθέατο; Άλλαξε η χρήση του σε σχέση με το παρελθόν;

B. Πληροφορίες πρόσβασης και τουριστικής αξιοποίησης του χώρου

8. Ποιο είναι το ωράριο λειτουργίας; Ποια είναι η πιο κατάλληλη ώρα για επίσκεψη για αποφυγή συνωστισμού και αναμονής;
9. Πόσο κοστίζει η είσοδος;
10. Μπορεί να γίνει κράτηση ή αγορά εισιτηρίου ηλεκτρονικά; Αν ναι, δώστε το σύνδεσμο για την διαδικτυακή αγορά ή κράτηση εισιτηρίων.
11. Υπάρχουν εκπτώσεις για μαθητές/φοιτητές/ομάδες κτλ.;;
12. Υπάρχει δυνατότητα ξενάγησης; Προσφέρεται δωρεάν ή με πληρωμή;
13. Πώς φτάνεις εκεί; (Μέσα Μαζικής Μεταφοράς, ιδιωτική μετακίνηση)
14. Υπάρχει πρόσβαση για άτομα με αναπηρίες;

Γ.Επιχειρήματα υπέρ του αξιοθέατου /συστάσεις στον επισκέπτη

6. Προτάσεις για δραστηριότητες που προσφέρει ο χώρος αυτός στους επισκέπτες του
7. Είναι σε ικανοποιητικό βαθμό η συντήρηση του; Ποια πρέπει να είναι η συμπεριφορά του επισκέπτη για την καλή διατήρησή του;
8. Ποιο είναι το ποσοστό προτίμησης που είχε το μέρος/αξιοθέατο στην έρευνα;
9. Ποια τα επιχειρήματα που ειπώθηκαν κατά τη διαδικασία της επιλογής του αξιοθέατου αυτού
10. Γιατί προτείνετε αυτό το μέρος/αξιοθέατο; Πώς θα πείθατε κάποιον να το επισκεφτεί;

Η ομάδα θα δημιουργήσει μία Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο που θα περιλαμβάνει ένα κείμενο γραμμένο στη μητρική γλώσσα (εναλλακτικά και σε ξένη γλώσσα με τη βοήθεια του/της καθηγητή/τριας ξένων γλωσσών) με πληροφορίες, (για το χώρο, την αξία του και ζητήματα πρόσβασης) καθώς εικόνες και/ή συνδέσμους για videos. Στα κείμενα, τις εικόνες και τα videos πρέπει να υποχρεωτικά να αναγράφονται τα ονόματα των συγγραφέων και οι πηγές άντλησης του υλικού αυτού.

Η εργασία που έγινε στην αρχή του σεναρίου για την ανίχνευση των αξιοθέατων και η αποθήκευση των πληροφοριών εικόνων κ.λ.π. που εντοπίστηκαν από τους μαθητές στις ιστοσελίδες που τους προτάθηκαν (βλ. παραπάνω σ. 8-9) μπορεί να αξιοποιηθεί δημιουργικά στη φάση αυτή .

Για να γίνει εύκολα η κοινοποίηση αυτών των πληροφοριών προκειμένου να γίνει η αλληλοδιόρθωση της επόμενης εργασίας [Ε3.2] η Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο θα γίνει με την πλατφόρμα CRISS (e-portfolio).

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 60 λεπτά

Εργασία: 3.2. Αλληλοδιόρθωση (διόρθωση από συμμαθητές)

Μετά τη δημιουργία της Ψηφιακής Κάρτας για κάθε μέρος/αξιοθέατο, ο/η Συντονιστής/τρια κάθε ομάδας θα στείλει το σύνδεσμο στον/στην Συντονιστή/τρια μιας άλλης ομάδας προκειμένου να γίνει αλληλοδιόρθωση.

Η προσέγγιση της αλληλοδιόρθωσης πρέπει να βασίζεται στο ερώτημα: “Φανταστείτε ότι είστε επισκέπτης/τρια και θέλετε να επισκεφτείτε το συγκεκριμένο μέρος/αξιοθέατο χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες της Ψηφιακής Κάρτας για το μέρος/αξιοθέατο:

- Μπορέσατε να αντλήσετε πληροφορίες για την ιστορία, την αξία και να οργανώσετε την επίσκεψή σας στο προτεινόμενο αξιοθέατο;
- Μπορείτε να κλείσετε εισιτήρια διαδικτυακά για την μετάβαση στον χώρο ή για την είσοδο στο χώρο αυτό; [1.3.2.1-1.3.2.2]
- Υπήρχε αναφορά στις φωτογραφίες για τα πνευματικά δικαιώματα (αναφορά σε συγγραφείς και συνδέσμους της πηγής);
- Θα προτείνατε ένα σύνδεσμο, μία εικόνα ή μία πηγή για να συμπληρωθούν οι πληροφορίες της Ψηφιακής Κάρτας;
- Έχετε κάποια άλλη πρόταση να κάνετε για την βελτίωση της παρουσίασης του αξιοθέατου αυτού χώρου;
- Υπάρχει κάτι που έκανε η άλλη ομάδα που μπορείτε και εσείς να υιοθετήσετε για να βελτιώσετε τη δική σας παρουσίαση στην Ψηφιακή κάρτα; Αν ναι, τί ;

Κάθε ομάδα ελέγχει τα παραπάνω στοιχεία και αποστέλλει ηλεκτρονικά την αναφορά της. Οι μαθητές/τριες πρέπει να εκφράσουν την άποψή τους και να συμφωνήσουν με τα άλλα μέλη της ομάδας τους. Η κοινή άποψη όλης της ομάδας θα σταλεί πίσω στις άλλες ομάδες για ανατροφοδότηση. Με την αλληλοδιόρθωση (ανατροφοδότηση), αν είναι αναγκαίο, θα βελτιωθούν οι Ψηφιακές Κάρτες για κάθε μέρος/αξιοθέατο με επιπλέον ενέργειες και την συναίνεση της σχετικής ομάδας.

Η δραστηριότητα αυτή θα γίνει στη μητρική γλώσσα των μαθητών/τριών.

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

Εργασία: 3.3. Προσθήκη των πληροφοριών στο χάρτη

Ο/Η καθηγητής/τρια θα μοιράσει ένα χάρτη (για παράδειγμα ένα χάρτη Google Map) δίνοντας δικαιώματα επεξεργασίας σε τους όλους τους συντονιστές και οι Συντονιστές/τριες των ομάδων θα ενσωματώσουν στο χάρτη αυτό την Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο

Παρακάτω μπορείτε να δείτε οδηγίες για την δημιουργία ενός τέτοιου χάρτη στα Αγγλικά :

<http://www.kevinandamanda.com/create-a-custom-travel-map-with-google-maps/>

και επί πλεον οδηγίες στο Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=rZKSxkEctm0>

Δείτε ένα παράδειγμα εφαρμογής [Ιστορικού Χάρτη](#) που δημιουργήθηκε με τη χρήση του εργαλείου αυτού για ενημέρωση μαθητών στο πλαίσιο του εορτασμού των 150 χρόνων από το "Αρκάδι" <http://arkadi150.3lykreth.gr/#home/s5>

Με το εργαλείο αυτό έχει δημιουργηθεί το [Τοπωνυμικό του τέως Δήμου του Ρεθύμνου](#) αλλά και τα [Μνημεία 53 αιώνων του Ρεθύμνου](#), που φιλοξενούνται στην ιστοσελίδα του Ινστιτούτου Μεσογειακών Ερευνών

Εναλλακτική οργάνωση στην ίδια λογική σε πολιτικό χάρτη έχει η σελίδα του ΚΕΓ

[Λογοτεχνία και Πόλεις :Χανιά](#)

Όλα τα μέλη της ομάδας θα ελέγξουν την εργασία του/της Συντονιστή/τριας ως προς την εμφάνιση στο χάρτη. Ο/Η Συντονιστής/τρια θα κοινοποιήσει το σύνδεσμο του χάρτη σε όλα τα μέλη της ομάδας του/της και κάθε μέλος θα πρέπει σε ένα κοινόχρηστο έγγραφο Google XLS να εγκρίνει την τελική μορφή του χάρτη κλικάροντας στη στήλη ΝΑΙ ή ΟΧΙ και συμπληρώνοντας σχόλια αιτιολόγησης για την απάντησή του/της στα παρακάτω ερωτήματα:

- Είναι καρφίτσωμένο το μέρος/αξιοθέατο στο σωστό σημείο πάνω στο χάρτη;
- Φαίνεται σωστά το κείμενο με τις πληροφορίες (γραμματοσειρά);
- Φαίνεται σωστά το κείμενο με τις πληροφορίες (μέγεθος γραμματοσειράς);
- Είναι ενεργοί οι σύνδεσμοι όπου παραπέμπονται οι επισκέπτες;
- Φαίνονται τα ονόματα των συγγραφέων σε κάθε εικόνα και αναγράφεται η πηγή των πληροφοριών;
- Έχει η εικόνα σωστό χρώμα;
- Έχει η εικόνα σωστό σχήμα;
- Έχετε κάτι να σχολιάσετε/συστήσετε;

Όταν οι μαθητές/τριες διαπιστώσουν ότι όλες οι πληροφορίες πληρούν τις προϋποθέσεις που αναφέρθηκαν και είναι σωστά καρφίτσωμένες πάνω στο χάρτη, θα δώσουν ή θα στείλουν τη συγκατάθεσή τους στον/στην Συντονιστή/τρια (στην τάξη ή με email ή με μήνυμα μέσω της πλατφόρμας CRISS).

Ο/Η Συντονιστής/τρια, αφού λάβει τη συγκατάθεση όλων των μελών της ομάδας, θα ειδοποιήσει τον/την καθηγητή/τρια ότι η εργασία ολοκληρώθηκε χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα CRISS.

Η δραστηριότητα αυτή θα γίνει στη μητρική γλώσσα των μαθητών.

.Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

3.8 Τίτλος Σεναρίου: Σας καλωσορίζουμε στον τόπο μας

Πρωτότυπος Τίτλος: We welcome our guests

Συγγραφέας: Rafael Vidal Rodríguez-Sabio, Αθανασία Φατσή

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 15-16

Σχετικά Μαθήματα: Γλώσσα, Ξένες Γλώσσες, Λογοτεχνία, Γεωγραφία, Πληροφορική

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 4 ώρες και 50 λεπτά

Δραστηριότητες: 4

Διδακτική μέθοδος: Μέθοδος project και ομαδική/συνεργατική διδασκαλία - Διαφοροποιημένη διδασκαλία - Ερμηνευτική προσέγγιση - Αξιοποίηση ΤΠΕ



Το διδακτικό σενάριο «Σας καλωσορίζουμε στον τόπο μας» είναι ένα project με βασικό σκοπό τη δημιουργία ενός τουριστικού χάρτη από τους μαθητές που θα διευκολύνει τους επισκέπτες και θα κάνει πιο ευχάριστη την περιήγησή τους στον τόπο τους.

Το παραγόμενο έργο θα είναι διαθέσιμο στο διαδίκτυο.

Το project είναι σχεδιασμένο για μαθητές/τριες ηλικίας 14 έως 16 ετών.

Το σενάριο αποτελείται από 3 δραστηριότητες με διάρκεια 5 ώρες συνολικά. Περιλαμβάνει τη διενέργεια μιας διαδικτυακής δημοσκόπησης διάρκειας μίας εβδομάδας και την κατασκευή ενός διαδικτυακού τουριστικού χάρτη.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Η διδακτική μεθοδολογία που θα εφαρμοστεί σε αυτό το σενάριο είναι η μέθοδος project σε συνδυασμό με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας.

Η παραπάνω μέθοδος κρίνεται αποτελεσματική για την ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας και την ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων. Οι μαθητές/τριες εμπλέκονται πιο δυναμικά και έρχονται σε επαφή με τη γνώση με πιο ενδιαφέροντα και ευχάριστο τρόπο, αφού καλούνται να πάρουν πρωτοβουλίες, να είναι υπεύθυνοι/ες, να επικοινωνούν τις ιδέες τους, να αποκτούν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και να διαχειρίζονται τον εαυτό τους και τις επιλογές τους.

Οι μαθητές/τριες θα εργαστούν σε ομάδες με επιμέρους ατομική εργασία.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ – ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ (Digital Competence)

Οι γνωστικές / απαιτούμενες δεξιότητες που εμπλέκονται στην εφαρμογή του σεναρίου είναι η επικοινωνιακή ικανότητα στη μητρική γλώσσα (και προαιρετικά σε μία ξένη γλώσσα (Αγγλική/Γαλλική/Γερμανική)), ψηφιακές δεξιότητες, πολιτιστική συνείδηση και έκφραση και η δεξιότητα «να μαθαίνω πώς να μαθαίνω».

Η Ψηφιακή Ικανότητα (Digital Competence) στο παρόν σενάριο αναπτύσσεται μέσω του σχεδιασμού και της υλοποίησης από τους/τις μαθητές/τριες ενός τουριστικού χάρτη με σημαντικά αξιοθέατα του τόπου τους, όπου θα περιλαμβάνονται πληροφορίες (κείμενο, videos, διευθύνσεις ιστοσελίδων, ώρες λειτουργίας, τιμές κ.α.) τις οποίες θα συλλέξουν από το διαδίκτυο και από βιβλία, λαμβάνοντας πάντα υπόψη τα πνευματικά δικαιώματα των συγγραφέων.

Επιπλέον, βαθμός ψηφιακής ικανότητας των μαθητών/τριων θα αποκτηθεί από τη διενέργεια και επεξεργασία μιας διαδικτυακής δημοσκόπησης σε όλα τα

προβλεπόμενα στάδια καθώς και από τη διαχείριση και συμμετοχή τους σε κοινότητες επικοινωνίας και ανταλλαγής απόψεων.

Ανάλογα με τον προγραμματισμό της διδασκαλίας του/της καθηγητή/τριας και του σχολείου, η δημοσκόπηση μπορεί να έχει διάρκεια μίας εβδομάδας ή ενός Σαββατοκύριακου, προκειμένου να συλλέγουν όσο το δυνατό περισσότερες ψήφοι.

ΓΝΩΣΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται στο παραπάνω σενάριο είναι η Πληροφορική, η Ιστορία, η Νεοελληνική Γλώσσα, η Γεωγραφία και προαιρετικά τα Ξενόγλωσσα μαθήματα.

Πιο συγκεκριμένα σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του Γυμνασίου, αναφορικά με τα μαθήματα της Ιστορίας και της Νεοελληνικής Γλώσσας, το παρόν σενάριο μπορεί συνδεθεί

- με την 1η ενότητα του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας της Β' Γυμνασίου με τίτλο «ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΟΠΟ ΜΟΥ Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Ταξίδια, περιηγήσεις, γνωριμιά με ανθρώπους, έθιμα-πολιτισμό» όπου στο τέλος της ενότητας προτείνεται η εκπόνηση διαθεματικής εργασίας με θέμα «Στο πλαίσιο μιας τοπικής εκδοτικής προσπάθειας για την προβολή της περιοχής, η τάξη σας ανέλαβε να διαμορφώσει έναν απλό τουριστικό οδηγό για την πόλη ή την περιοχή σας». Προτείνεται η εργασία σε ομάδες.
- με την 1η ενότητα του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας της Γ' Γυμνασίου με τίτλο «Η Ελλάδα στον κόσμο» όπου και εδώ η διαθεματική εργασία που προτείνεται είναι η δημιουργία έντυπων τουριστικών οδηγιών ή ιστοσελίδων για την περιοχή που μπορεί να απευθύνονται σε Ευρωπαίους ή άλλους τουρίστες, σε Έλληνες επισκέπτες ή σε σχολεία που θα ήθελαν να οργανώσουν εκδρομές.
- με το μάθημα της Ιστορίας Β' και Γ' Γυμνασίου, στο πλαίσιο της διδασκαλίας της Τοπικής Ιστορίας όπου προβλέπεται η μελέτη θεμάτων της τοπικής ιστορίας με τη μορφή ολοκληρωμένων σχεδίων εργασίας (projects).

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η αξιολόγηση της εργασίας των μαθητών/τριων για το παραπάνω σενάριο θα πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια του σεναρίου με τη μορφή της διαμορφωτικής αξιολόγησης τόσο από τον/την καθηγητή/τρια όσο και από κάθε ομάδα ξεχωριστά και με τη χρήση εργαλείων αξιολόγησης όπως ρουμπρίκες και ψηφιακά εργαλεία αυτοαξιολόγησης. Η αξιολόγηση γίνεται κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων ή και μετά το πέρας αυτών.

ΧΩΡΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ

Οι δραστηριότητες του σεναρίου έχουν ως προϋπόθεση τη σύνδεση του χώρου διεξαγωγής των εργασιών στο διαδίκτυο με ταχύτητα ικανή να στηρίξει την ταυτόχρονη εργασία πολλών ομάδων και τη χρήση τουλάχιστον τεσσάρων σταθμών εργασίας (Η/Υ). Ως εκ τούτου, η αίθουσα Πληροφορικής μπορεί να ανταποκριθεί σε αυτές τις ανάγκες ή εναλλακτικά η σχολική αίθουσα με σύνδεση σε δίκτυο και χρήση φορητών υπολογιστών (τουλάχιστον 4, που διαθέτει το σχολείο ή ανήκουν στους/στις μαθητές/τριες).

ΧΡΟΝΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ

Ως χρόνος υλοποίησης του σεναρίου στην περίπτωση της σύνδεσής του με το μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας (1η ενότητα) προτείνεται η αρχή του πρώτου τετραμήνου, ενώ το σενάριο συνδεδεμένο με το μάθημα της Ιστορίας μπορεί να υλοποιηθεί στη μέση του δεύτερου τετραμήνου ως επέκταση της γνώσης των μαθητών για τη σύγχρονη Ελλάδα του 19ου και 20ου αιώνα.

Εναλλακτικά η υλοποίηση του σεναρίου από καθηγητές/τριες ξενόγλωσσους μπορεί να γίνει κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς, όποτε κρίνεται ικανή η δυνατότητα των μαθητών να ανταποκριθούν στις μεταφραστικές ανάγκες του σεναρίου.

ΠΡΟΤΑΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Η άμεση σύνδεση της θεματικής του σεναρίου με το Α.Π. του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας και της Ιστορίας και αντίστοιχα με το μάθημα της Πληροφορικής επιτρέπει την υλοποίηση του σεναρίου από καθηγητές/τριες Φιλολόγους και Πληροφορικής και εφόσον επιλεγθεί η εναλλακτική πρόταση της

μετάφρασης του τουριστικού χάρτη σε μία ή περισσότερες ξένες γλώσσες, είναι δυνατή η υλοποίησή του από καθηγητές/τριες ξενόγλωσσους είτε αποκλειστικά είτε σε συνεργασία με καθηγητές/τριες άλλης ειδικότητας. Ωστόσο καθώς η θεματική του αφορά την εξερεύνηση ενός τόπου (πολιτισμικά, γεωγραφικά, φυσιολατρικά κ.α.) μπορεί να υλοποιηθεί από καθηγητές και άλλων ειδικοτήτων (Καλλιτεχνικών, Φυσικών, Φυσικής Αγωγής κ.α.) στο πλαίσιο της εκπόνησης ενός Περιβαλλοντικού Προγράμματος.

Δραστηριότητα:0 Εισαγωγή "Σας καλωσορίζουμε στον τόπο μας"

Σε αυτήν τη δραστηριότητα ο/η καθηγητής/τρια θα παρουσιάσει το σενάριο στους μαθητές/τριες, παρουσιάζοντας τις βασικές πληροφορίες του. Θα τους εξηγήσει ότι πρόκειται να κατασκευάσουν έναν τουριστικό χάρτη καθώς και τον τρόπο που θα εργαστούν (ομαδικά και ατομικά).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 λεπτά

Εργασία:0.1 Επεξήγηση του σεναρίου "Σας καλωσορίζουμε στον τόπο μας"

Εργασία:0.1 Επεξήγηση του σεναρίου "Σας καλωσορίζουμε στον τόπο μας"

Το σενάριο αφορά στη δημιουργία ενός τουριστικού χάρτη που θα διευκολύνει και θα κάνει πιο ευχάριστη την επίσκεψη στον τόπο τους (πόλη/χωριό/ευρύτερη περιοχή) σε επισκέπτες (μαθητές/τριες από ανταλλαγή σχολείων, επισκέπτες από άλλες περιοχές κ.τ.λ.)

Ο χάρτης θα περιλαμβάνει βασικές πληροφορίες για τα πιο ενδιαφέροντα αξιοθέατα (π.χ. λιμάνι, μουσεία, φυσικά πάρκα, κοινοβούλιο, ιστορικά κτίρια, αστικά πάρκα, προβλήτες, μνημεία θρησκευτικού ενδιαφέροντος (χριστιανικές εκκλησίες, τζαμιά, συναγωγή κ.α.), κάστρα, κτίρια ορόσημα, θέατρα και εκδηλώσεις (π.χ. συναυλίες, εκθέσεις, παζάρια, υπαίθριες αγορές, φεστιβάλ, πανηγύρια, αγορά κ.τ.λ.) στην πόλη/χωριό/ευρύτερη περιοχή όπου ζουν καθώς και χρηστικές πληροφορίες (π.χ. τρόποι μετακίνησης, στάσεις Μέσων Μαζικής Μεταφοράς, ωράριο λειτουργίας, τιμές εισιτηρίων κ.τ.λ.).

Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται είναι οι ΤΠΕ, η Νεοελληνική Γλώσσα και η Ιστορία. Προαιρετικά μπορεί να εμπλακούν και τα ξενόγλωσσα μαθήματα για την απόδοση της τελικής εργασίας σε μία ή περισσότερες ξένες γλώσσες.

-Το σενάριο περιλαμβάνει 4 δραστηριότητες (μία εισαγωγική δραστηριότητα και 3 ακόμα) και έχει διάρκεια 5 ωρών. Κατά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων, οι μαθητές/τριες θα αναζητήσουν σχετικές πληροφορίες για τα τουριστικά αξιοθέατα της πόλης/χωριού/ευρύτερης περιοχής, θα διενεργήσουν μία δημοσκόπηση για να διερευνήσουν απόψεις σχετικά με τα μέρη/αξιοθέατα που θεωρούν κατάλληλα και σχετικά, θα συγκρίνουν τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης ανάμεσα στις ομάδες και τελικά θα δημιουργήσουν έναν διαδικτυακό τουριστικό χάρτη.

-Οι μαθητές/τριες θα εργαστούν σε ομάδες των 3 ή 4 ατόμων, όπου κάθε μαθητής/τρια θα αναλάβει συγκεκριμένο ρόλο και ευθύνες. Ωστόσο, κάποιες δραστηριότητες θα είναι ατομικές.

-Ο/Η καθηγητής/τρια και οι ομάδες θα συμμετέχουν στην αξιολόγηση του σεναρίου (αξιολόγηση από τον/την καθηγητή/τρια και αυτοαξιολόγηση). Ως εργαλεία αξιολόγησης θα χρησιμοποιηθούν ρουμπρίκες. Η αξιολόγηση θα γίνει και κατά τη διάρκεια (επόπτευση της εργασίας από τον/την καθηγητή/τρια) και μετά το πέρας των εργασιών.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 λεπτά

Δραστηριότητα:1. Συντονισμός της εργασίας και δημιουργία ομάδων

Σε αυτήν τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν από κοινού τις ομάδες, αναθέτοντας ρόλους και επιλέγοντας τα εργαλεία καταγραφής της ομαδικής εργασίας. Ακόμα θα επιλέξουν τα εργαλεία με τα οποία θα εργαστούν και θα οργανώσουν το χώρο κοινοποίησης και διαμοιρασμού των εργασιών τους.

Για να ενισχυθεί η ικανότητα “μαθαίνω πώς να μαθαίνω” οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν μόνοι τους τις ομάδες και θα επιλέξουν το εργαλείο για να κοινοποιήσουν, να διαμοιραστούν και να καταγράψουν την εργασία τους.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία:1.1 Ρόλοι

Εργασία:1.2. Επιλογή εργαλείων (για καταγραφή, εφαρμογή, κοινοποίηση και διαμοιρασμό της εργασίας)

Εργασία:1.3 Πρώτη καταχώρηση (Αναστοχασμός)

Εργασία:1.1 Ρόλοι

Το Σενάριο Πιστοποίησης Ψηφιακής Ικανότητας εφαρμόζει την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας, σύμφωνα με την οποία κάθε μαθητής/τρια αναλαμβάνει ένα ρόλο με συγκεκριμένες υποχρεώσεις και ξεκάθαρες οδηγίες για την υλοποίηση των εργασιών. Με αυτόν τον τρόπο θα εμπλακούν όλοι οι μαθητές/τριες στην εκπαιδευτική διαδικασία και όλοι θα έχουν συνείδηση της σημασίας του ρόλου και της συμπεριφοράς τους μέσα στην ομάδα. Προς αυτή την κατεύθυνση οι μαθητές/τριες καλούνται να δημιουργήσουν ομάδες εργασίας, που θα υπηρετήσουν τους στόχους του project και θα αξιοποιήσουν τα οφέλη της ομαδικής εργασίας που δεν περιορίζονται μόνο στην παιγνιώδη μάθηση.

Οι μαθητές/τριες θα επιλέξουν τους ρόλους τους διασφαλίζοντας ότι ο ρόλος του/της Συντονιστή/τριας θα δοθεί υποχρεωτικά σε ένα από τα μέλη της ομάδας. Κάποιοι ρόλοι με τις αντίστοιχες υποχρεώσεις μπορούν να δοθούν στους μαθητές/τριες όπως στο παράδειγμα (βλέπε Ρόλοι και Υποχρεώσεις). Οι μαθητές/τριες μπορούν να προσαρμόσουν ή/και να αλλάξουν τις υποχρεώσεις με βάση τους στόχους που έχουν αναλάβει να υλοποιήσουν.

Ο/Η καθηγητής/τρια θα επιβεβαιώσει τους ρόλους που ανέλαβαν οι μαθητές/τριες από κάθε ομάδα, έχοντας όμως το δικαίωμα να αλλάξει ή να τροποποιήσει τις ομάδες και τους ρόλους που δεν κρίνει κατάλληλους και λειτουργικούς για την υλοποίηση του σεναρίου.

Μετά την αποδοχή των ομάδων από τον/την καθηγητή/τρια, κάθε ομάδα με τον/την Συντονιστή/τρια της θα δημιουργήσει την πρώτη καταχώρηση στο “Ημερολόγιο της Ομάδας” όπου θα περιγράφει τις αναθέσεις ρόλων στα μέλη της ομάδας και τις αντίστοιχες υποχρεώσεις τους, χρησιμοποιώντας το υπόδειγμα από το αρχείο “Ημερολόγιο Ομάδας”. Στη συνέχεια, ο/η μαθητής/τρια που έχει

αναλάβει το ρόλο του Συνδέσμου με τον/την καθηγητή/τρια θα του/της αποστείλει την καταχώρηση χρησιμοποιώντας το εργαλείο που θα επιλέξει η ομάδα στην εργασία 1.2.

Κατά τη διάρκεια του Σεναρίου ο/η καθηγητής/τρια εποπτεύει τη συμπεριφορά κάθε μαθητή/τριας μέσα στην τάξη και στα ψηφιακά περιβάλλοντα.[E1.1]

Συνημμένα έγγραφα: [Guests-Fyllo-Ergasias-1.1](#), [Guests logbook](#), [Guests - Rubrics](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 20 λεπτά

Εργασία:1.2. Επιλογή εργαλείων (για καταγραφή, εφαρμογή, κοινοποίηση και διαμοιρασμό της εργασίας)

A)

(ομαδική εργασία)

Μετά τη δημιουργία των ομάδων, κάθε ομάδα αναλαμβάνει:

- να επιλέξει ένα εργαλείο καταγραφής της εργασίας (ένα είδος Ημερολογίου της Ομάδας)
- να επιλέξει ένα εργαλείο που θα χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια του project για την καταγραφή και την κοινοποίηση στον/στην καθηγητή/τρια και στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας της πορείας της εργασίας και της διαδικασίας που έχει ακολουθηθεί.(π.χ. ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, φόρουμ, πλατφόρμα G Suite κ.α.)
- να αποφασίσει τη συχνότητα της καταγραφής (μετά από κάθε συνάντηση, μετά από κάθε δραστηριότητα, καθημερινά, εβδομαδιαία κ.ο.κ.)
- να επιλέξει το εργαλείο που θα χρησιμοποιήσει για την εκπόνηση της εργασίας
- να επιλέξει τον τρόπο με τον οποίο θα κοινοποιεί την εργασία της (με τον/την καθηγητή/τρια, τα μέλη της ομάδας και τα μέλη των άλλων ομάδων, όταν είναι απαραίτητο)

Κάθε μαθητής/τρια θα υποβάλλει τις προτάσεις του/της στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας. Η ομάδα θα συζητήσει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα κάθε πρότασης. Μετά τη συζήτηση, η ομάδα θα καταλήξει στην τελική της απόφαση. Ο/Η

μαθητής/τρια που έχει αναλάβει το ρόλο του Συνδέσμου με τον/την καθηγητή/τρια για την κοινοποίηση της πορείας της ομαδικής εργασίας θα αποστείλει ένα έγγραφο στον/στην καθηγητή/τρια όπου: θα περιγράψει την τελική πρόταση της ομάδας για τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει και θα εξηγεί τα επιχειρήματα υπέρ αυτής της επιλογής, χρησιμοποιώντας το αντίστοιχο επιλεγμένο εργαλείο.

ΜΕΡΟΣ Β (Προαιρετικά)

(Για να διευκολυνθεί η εργασία του/της καθηγητή/τριας και για να αποφευχθεί η χρήση διαφορετικών εργαλείων και τρόπων καταγραφής της εργασίας από κάθε ομάδα)

Ο Ομιλητής (ή ο αντίστοιχος ρόλος) κάθε ομάδας θα εξηγήσει στις υπόλοιπες ομάδες την απόφαση της ομάδας του/της. Όλες οι ομάδες θα ακούσουν προσεχτικά τους Ομιλητές και μετά την παρέμβαση, κάθε ομάδα θα αποφασίσει ποιες δύο επιλογές θεωρεί πιο πρόσφορες (επιχειρηματολογώντας για τα πλεονεκτήματα). Μετά τις εισηγήσεις και την πιθανή αντιπαράθεση όλη η τάξη θα αποφασίσει τις δύο καλύτερες επιλογές. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα θα πάρει την τελική της απόφαση.

Μετά τη συμφωνία, ο/η μαθητής/τρια που έχει αναλάβει το ρόλο του Συνδέσμου θα κοινοποιήσει στον/στην καθηγητή/τρια την εργασία της ομάδας και θα αποστείλει ένα έγγραφο εξηγώντας την τελική πρόταση της ομάδας χρησιμοποιώντας το επιλεγμένο εργαλείο.

Συνημμένα έγγραφα: [Guests - Rubrics](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 15 λεπτά

Εργασία:1.3 Πρώτη καταχώρηση (Αναστοχασμός)

A) (ατομική εργασία) ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

- Κάθε μαθητής/τρια - ατομικά - πρέπει να γράψει την πρώτη καταχώρηση με το εργαλείο που επέλεξε η ομάδα με μία σύντομη περιγραφή για την επιλογή τους [E1.3]:
- Ποιο εργαλείο χρησιμοποιήσατε για να εργαστείτε;
- Γιατί το επιλέξατε;
- Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα;
- Συμφωνήσατε ή διαφωνήσατε με το εργαλείο που προτάθηκε από άλλα μέλη της ομάδας; Αν η απάντηση είναι θετική, εξηγήστε γιατί.
- Χρειάστηκε να συμβιβάσετε την άποψη σας με μία άλλη άποψη μέσα στην ομάδα; Αν η απάντηση είναι θετική, εξηγήστε γιατί και πώς επιτεύχθηκε η συμφωνία.

Αν επιλέχθηκε το ΜΕΡΟΣ Β (προαιρετικά) στην εργασία 1.2. πρέπει ακόμα να απαντήσετε στις επόμενες ερωτήσεις:

- Μετά τη συζήτηση στην ολομέλεια, συμφωνείτε με τις δύο επιλογές που προκρίθηκαν. Εξηγήστε τους λόγους υπέρ ή κατά. Επιχειρηματολογήστε αναφέροντας τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των εργαλείων.

Συνημμένα έγγραφα: [Guests logbook](#), [Guests - Rubrics](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Δραστηριότητα:2. Επιλογή των καλύτερων τουριστικών μερών/αξιοθέατων

Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να δημιουργηθεί μία λίστα με τα πιο ενδιαφέροντα τουριστικά αξιοθέατα. Η λίστα αυτή θα προκύψει από το σύνολο των ψήφων που θα συλλεγούν από διαφορετικές διαδικτυακές δημοσκοπήσεις.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες και 15 λεπτά

Εργασία:2.1 Επιλογή των τουριστικών μερών/αξιοθέατων

Εργασία:2.2 Δημοσκόπηση και προώθηση

Εργασία:2.3 Καταμέτρηση ψήφων

Εργασία:2.4 Αναστοχασμός

Εργασία:2.1 Επιλογή των τουριστικών μερών/αξιοθέατων

Κάθε ομάδα, με επικεφαλής τον/την Συντονιστή/τρια, θα συζητήσει και θα διαλέξει τα πιο ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα της πόλης/χωριού/ευρύτερης περιοχής όπου ζουν οι μαθητές/τριες. Ο στόχος είναι κάθε ομάδα να καταλήξει σε δέκα (10) ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα.

Οι μαθητές/τριες χρησιμοποιούν ένα φόρουμ επικοινωνίας και ανταλλαγής απόψεων για αυτήν την εργασία.

Κάθε μαθητής/τρια οφείλει να συμμετάσχει τουλάχιστον 4 φορές στο φόρουμ σε 4 διαφορετικά νήματα συζήτησης. Υπάρχουν δύο τρόποι συμμετοχής (κάθε μαθητής/τρια πρέπει να συμμετάσχει τουλάχιστον μία φορά και στους δύο τρόπους)

- να ξεκινήσει ένα νέο νήμα συζήτησης προτείνοντας ένα νέο ενδιαφέρον μέρος/αξιοθέατο ή
- να απαντήσει σε άλλα νήματα συζήτησης εξηγώντας γιατί συμφωνεί ή διαφωνεί.

Ο/Η Συντονιστής/τρια κάθε ομάδας θα επιλέξει τη λίστα με τα πιο ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα εφαρμόζοντας τρεις κανόνες (η λίστα θα περιλαμβάνει 10 μέρη/αξιοθέατα):

Για να θεωρηθεί ένα μέρος/αξιοθέατο “καλό” πρέπει να έχει λάβει περισσότερες θετικές από αρνητικές απαντήσεις.

Αν προκύψουν περισσότερα από 20 “καλά” μέρη/αξιοθέατα θα επιλεγούν αυτά με τις περισσότερες αναλογικά θετικές ψήφους (θετικές προς αρνητικές ψήφους)

Αν προκύψουν λιγότερα από 20 “καλά” μέρη/αξιοθέατα θα υπάρξει δεύτερος γύρος.

Συνημμένα έγγραφα: [Guests - Rubrics](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία:2.2 Δημοσκόπηση και προώθηση

Μόλις η ομάδα διαμορφώσει τη λίστα με τα 10 πιο ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα, κάθε μαθητής/τρια θα χρησιμοποιήσει ένα συνεργατικό έγγραφο (Google form) για να διενεργήσει μία δημοσκόπηση.

Παρόλο που οι επιλογές της δημοσκόπησης είναι τα 10 πιο προτεινόμενα μέρη/αξιοθέατα όπως προέκυψαν από τα μέλη της ομάδας, η δημοσκόπηση πρέπει να περιλαμβάνει και μία ανοιχτή ερώτηση όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να κάνουν τις δικές τους προτάσεις.

Οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν ένα συνεργατικό έγγραφο (Google form) για να συλλέξουν τις απόψεις άλλων μαθητών/τριών, φίλων, συγγενών κ.α. και θα καταγράψουν τις απαντήσεις.

Μετά τη δημιουργία της δημοσκόπησης, οι μαθητές/τριες θα την προωθήσουν λειτουργώντας ως “κοινότητα επικοινωνίας”. Σκοπός είναι όσο το δυνατόν περισσότεροι άνθρωποι να πάρουν μέρος στη δημοσκόπηση με το διαμοιρασμό της σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, εφαρμογές επικοινωνίας (Whatsapp, Viber) κ.α. με έμφαση πάντα στην εφαρμογή των κανόνων δεοντολογίας στη χρήση των ψηφιακών μέσων.

Οι μαθητές/τριες θα καταγράψουν τα δικά τους μηνύματα προώθησης της δημοσκόπησης ως ιστορικό στο e-portfolio (αντίγραφο του μηνύματος που προώθησαν π.χ. το μήνυμα στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, στα μέσα δικτύωσης, στις εφαρμογές επικοινωνίας κτλ.)

Συνημμένα έγγραφα: [Guests - Rubrics](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 60 λεπτά

Εργασία:2.3 Καταμέτρηση ψήφων

(ατομική εργασία)

Μόλις κλείσουν οι κάλπες, κάθε μαθητής/τρια θα δημιουργήσει ένα γράφημα (ατομικό γράφημα) χρησιμοποιώντας τα δικά του/της δεδομένα για να

παρουσιάσει τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης και θα τα ανεβάσει στο e-portfolio του/της.

(ομαδική εργασία)

Ο σκοπός είναι να δημιουργηθεί μία κοινή λίστα με τα μέρη/αξιοθέατα ενοποιώντας τα αποτελέσματα των δημοσκοπήσεων από όλα τα μέλη της ομάδας.

Για να γίνει αυτό, ένας/μία μαθητής/τρια που θα ορίσει η ομάδα θα αναλάβει να δημιουργήσει ένα νέο υπολογιστικό φύλλο (google spreadsheet) όπου θα συμπεριλάβει το υπολογιστικό φύλλο κάθε μέλους της ομάδας με τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης του/της. Το υπολογιστικό φύλλο με όλα τα αποτελέσματα της ομάδας θα κοινοποιηθεί στον/στην καθηγητή/τρια και στα μέλη της ομάδας.

Στη συνέχεια, η ομάδα θα δημιουργήσει ένα ακόμα υπολογιστικό φύλλο για να συγχωνεύσει όλα τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν, λαμβάνοντας υπόψη τα επιμέρους αποτελέσματα από το υπολογιστικό φύλλο κάθε μέλους της ομάδας. Επιπλέον, θα δημιουργήσουν ένα γράφημα (ομαδικό γράφημα) με όλα τα αποτελέσματα.

Ο/Η καθηγητής/τρια θα δημιουργήσει ένα υπολογιστικό φύλλο στο Google Drive και θα το κοινοποιήσει στους/στις Συντονιστές/τριες της ομάδας. Ένα μέλος από κάθε ομάδα πρέπει να συμπληρώσει το υπολογιστικό φύλλο με τα αποτελέσματα της ομαδικής έρευνας.

Όταν όλες οι ομάδες κοινοποιήσουν τα αποτελέσματά τους, κάθε ομάδα θα αντιγράψει το υπολογιστικό φύλλο της τάξης στο υπολογιστικό φύλλο της ομάδας και θα δημιουργήσει ένα νέο γράφημα λαμβάνοντας υπόψη όλα τα δεδομένα. Ο στόχος είναι να εξαχθεί το ποσοστό προτίμησης για κάθε ενδιαφέρον μέρος/αξιοθέατο, στοιχείο που θα χρησιμοποιηθεί αργότερα.

Συνημμένα έγγραφα: [Guests - Rubrics](#), [Guests-Fyllo-Ergasias-2.3a](#), [Guests-Fyllo-Ergasias-2.3b](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 35 λεπτά

Εργασία:2.4 Αναστοχασμός

Σε αυτή τη φάση του σεναρίου έχει δημιουργηθεί μία λίστα με τα πιο δημοφιλή μέρη/αξιοθέατα. Είναι χρήσιμο οι μαθητές/τριες να κάνουν έναν αναστοχασμό σχετικά με τη διαδικασία διενέργειας της δημοσκόπησης, χρησιμοποιώντας το εργαλείο καταγραφής της προόδου εργασίας που είχαν επιλέξει στην πρώτη δραστηριότητα (φόρουμ, Google Drive, Dropbox, CRISS πλατφόρμα κ.α.)

- Πώς ήταν η διαδικασία δημιουργίας μιας δημοσκόπησης;
- Συνάντησα τεχνικά προβλήματα;
- Χρειάστηκα βοήθεια για να δημιουργήσω τη δημοσκόπηση;
- Πόσοι άνθρωποι απάντησαν στην έρευνά μου; Ψήφισε ο ίδιος αριθμός ανθρώπων στη δημοσκόπησή μου όπως και στις δημοσκοπήσεις των συμμαθητών μου;
- Γιατί θεωρείς ότι συγκέντρωσες περισσότερα ή λιγότερα δεδομένα από τους/τις συμμαθητές/τριες σου; (Για να γίνει αυτό ο μαθητής/τρια χρειάζεται να συγκρίνει τα τρία γραφήματα - ατομικό, ομαδικό και τάξης- παρατηρώντας τους μέσους όρους των τριών.
- Πιστεύεις ότι αν αλλάξεις κάτι στη στρατηγική προώθησης της δημοσκόπησης σου θα μπορέσεις να συγκεντρώσεις περισσότερα δεδομένα;
- Ήσουν καλός/ή στη διαχείριση κοινοτήτων; Είχε ενδιαφέρον να διαχειρίζεσαι κοινότητες; Εφάρμοσες τους κατάλληλους κανόνες δεοντολογίας στη χρήση ψηφιακών μέσων; Δώσε δύο παραδείγματα χρήσης αυτών των κανόνων π.χ. μηνύματα, tweets, μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Ο σύνδεσμος του αναστοχασμού θα κοινοποιηθεί στον/στην καθηγητή/τρια και θα ανέβει στο e-portfolio του μαθητή/τριας.

Συνημμένα έγγραφα: [Guests - Rubrics](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Δραστηριότητα:3. Δημιουργία τουριστικού χάρτη

Ένας τουριστικός χάρτης θα δημιουργηθεί με τη χρήση των Google Maps όπου θα προστεθούν τα μέρη/αξιοθέατα και πρακτικές οδηγίες (που θα συγκεντρωθούν από τους μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας)

Η δραστηριότητα αυτή θα γίνει στη μητρική γλώσσα των μαθητών/τριών.

Εναλλακτικά μπορούν να εργαστούν και με τους/τις ξενόγλωσσους/ες καθηγητές/τριες ώστε να μεταφράσουν το κείμενο και να δημιουργήσουν και μία εκδοχή ξενόγλωσσου τουριστικού χάρτη.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 45 λεπτά

Εργασία:3.1 Δημιουργία Ψηφιακής Κάρτας για κάθε μέρος/αξιοθέατο

Εργασία:3.2 Αλληλοδιόρθωση

Εργασία:3.3 Προσθήκη πληροφοριών στο χάρτη

Εργασία:3.1 Δημιουργία Ψηφιακής Κάρτας για κάθε μέρος/αξιοθέατο

Χρησιμοποιώντας τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης ο/η καθηγητής/τρια θα μοιράσει τα περισσότερο ψηφισμένα μέρη/αξιοθέατα, τουλάχιστον ένα σε κάθε ομάδα.

Μετά την ανάθεση της εργασίας, κάθε ομάδα πρέπει να βρει πληροφορίες σχετικά με το/τα μέρος/η/αξιοθέατο/α που ανέλαβε. Ο/Η καθηγητής/τρια (κατά προτίμηση στο μάθημα της Ιστορίας) πρέπει να καθοδηγήσει τους μαθητές/τριες ώστε να δημιουργήσουν για κάθε μέρος/αξιοθέατο μία Ψηφιακή Κάρτα όπου θα περιλαμβάνει τις παρακάτω πληροφορίες:

- Ποια χρήση έχει σήμερα το μέρος/αξιοθέατο; Άλλαξε η χρήση του σε σχέση με το παρελθόν;
- Ποια είναι η ιστορία του μέρους/αξιοθέατου;
- Γιατί προτείνετε αυτό το μέρος/αξιοθέατο;
- Ποιο είναι το ωράριο λειτουργίας; Ποια είναι η πιο κατάλληλη ώρα για επίσκεψη για αποφυγή συνωστισμού και αναμονής;
- Πόσο κοστίζει η είσοδος;

- Μπορεί να γίνει κράτηση ή αγορά εισιτηρίου ηλεκτρονικά; Δώστε το σύνδεσμο για την διαδικτυακή αγορά ή κράτηση εισιτηρίων.
- Υπάρχουν εκπτώσεις για μαθητές/φοιτητές/ομάδες κτλ.;;
- Υπάρχει δυνατότητα ξενάγησης; Προσφέρεται δωρεάν ή με πληρωμή;
- Πώς φτάνεις εκεί; (Μέσα Μαζικής Μεταφοράς, ιδιωτική μετακίνηση)
- Υπάρχει πρόσβαση για άτομα με αναπηρίες;
- Αν πρόκειται για Καταφύγιο Άγριας Ζωής ή Προστατευόμενο Βιότοπο, τι είδους φροντίδα χρειάζεται; Βρίσκεται σε ικανοποιητικό βαθμό συντήρησης; Ποια πρέπει να είναι η συμπεριφορά του επισκέπτη για τη διατήρησή του;
- Ποιο είναι το ποσοστό προτίμησης που είχε το μέρος/αξιοθέατο στην έρευνα;

Η ομάδα θα δημιουργήσει μία Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο που θα περιλαμβάνει ένα κείμενο γραμμένο στη μητρική γλώσσα (εναλλακτικά και σε ξένη γλώσσα με τη βοήθεια του/της καθηγητή/τριας ξένων γλωσσών) με πληροφορίες, εικόνες και/ή συνδέσμους για videos. Στα κείμενα, τις εικόνες και τα videos πρέπει να υποχρεωτικά να αναγράφονται τα ονόματα των συγγραφέων και οι πηγές άντλησης του υλικού αυτού.

Για να γίνει εύκολα η κοινοποίηση αυτών των πληροφοριών προκειμένου να γίνει η αλληλοδιόρθωση της επόμενης εργασίας η Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο θα γίνει με την CRISS πλατφόρμα (e-portfolio).

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα

Εργασία: 3.2 Αλληλοδιόρθωση

Μετά τη δημιουργία της Ψηφιακής Κάρτας για κάθε μέρος/αξιοθέατο, ο/η Συντονιστής/τρια κάθε ομάδας θα στείλει το σύνδεσμο στον/στην Συντονιστή/τρια μιας άλλης ομάδας προκειμένου να γίνει αλληλοδιόρθωση.

Η προσέγγιση της αλληλοδιόρθωσης πρέπει να βασίζεται στο ερώτημα: “Φανταστείτε ότι είστε επισκέπτης/τρια και θέλετε να επισκεφτείτε το συγκεκριμένο μέρος/αξιοθέατο χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες της Ψηφιακής Κάρτας για το μέρος/αξιοθέατο:

- Μπορέσατε να αντλήσετε πληροφορίες για την ιστορία, την αξία και να οργανώσετε την επίσκεψή σας στο μέρος/αξιοθέατο;
- Μπορείτε να κλείσετε εισιτήρια διαδικτυακά;
- Υπήρχε αναφορά στις φωτογραφίες για τα πνευματικά δικαιώματα (αναφορά σε συγγραφείς και συνδέσμους της πηγής);
- Θα προτείνατε ένα σύνδεσμο, μία εικόνα ή μία πηγή για να συμπληρωθούν οι πληροφορίες της Ψηφιακής Κάρτας;

Κάθε ομάδα ελέγχει τα παραπάνω στοιχεία και στέλνει πίσω την αναφορά της. Οι μαθητές/τριες πρέπει να εκφράσουν την άποψή τους και να συμφωνήσουν με τα άλλα μέλη της ομάδας τους. Η κοινή άποψη όλης της ομάδας θα σταλεί πίσω στις άλλες ομάδες για ανατροφοδότηση. Με την αλληλοδιόρθωση (ανατροφοδότηση), αν είναι αναγκαίο, θα βελτιωθούν οι Ψηφιακές Κάρτες για κάθε μέρος/αξιοθέατο.

Συνημμένα έγγραφα: [Guests-Fyllo-Ergasias-3](#), [Guests - Rubrics](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 15 λεπτά

Εργασία: 3.3 Προσθήκη πληροφοριών στο χάρτη

Ο/Η καθηγητής/τρια θα μοιραστεί ένα χάρτη (για παράδειγμα ένα χάρτη Google Map) και οι Συντονιστές/τριες των ομάδων θα ενσωματώσουν στο χάρτη την Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο

Παρακάτω μπορείτε να δείτε ένα παράδειγμα ενός τέτοιου χάρτη:

<https://www.google.com/maps/d/viewer?ll=40.76834224664155%2C-73.97918700000002&spn=0.103747%2C0.264187&msa=0&iwloc=0004eff46abd2bc385916&mid=1GXgGBrvisv4jf7gnao6jO8bqWG4&z=12>

<http://www.kevinandamanda.com/create-a-custom-travel-map-with-google-maps/>

Όλα τα μέλη της ομάδας θα ελέγξουν την εργασία του/της Συντονιστή/τριας. Ο/Η Συντονιστής/τρια θα κοινοποιήσει το σύνδεσμο του χάρτη σε όλα τα μέλη της ομάδας του/της και κάθε μέλος θα πρέπει να εγκρίνει την τελική μορφή του χάρτη σημειώνοντας ΝΑΙ/ΟΧΙ στα παρακάτω ερωτήματα:

- Είναι καρφίτσωμένο το μέρος/αξιοθέατο στο σωστό σημείο πάνω στο χάρτη;
- Φαίνεται σωστά το κείμενο με τις πληροφορίες (γραμματοσειρά);
- Φαίνεται σωστά το κείμενο με τις πληροφορίες (μέγεθος γραμματοσειράς);
- Είναι ενεργοί οι σύνδεσμοι που παραπέμπονται;
- Φαίνονται τα ονόματα των συγγραφέων σε κάθε εικόνα και αναγράφεται η πηγή των πληροφοριών;
- Έχει η εικόνα σωστό χρώμα;
- Έχει η εικόνα σωστό σχήμα;

Όταν οι μαθητές/τριες διαπιστώσουν ότι όλες οι πληροφορίες πληρούν τις προϋποθέσεις που αναφέρθηκαν και είναι σωστά καρφίτσωμένες πάνω στο χάρτη, θα δώσουν ή θα στείλουν τη συγκατάθεσή τους στον/στην Συντονιστή/τρια (στην τάξη ή με e-mail ή με μήνυμα μέσω της πλατφόρμας CRISS).

Ο/Η Συντονιστής/τρια, αφού λάβει τη συγκατάθεση όλων των μελών της ομάδας, θα ειδοποιήσει τον/την καθηγητή/τρια ότι η εργασία ολοκληρώθηκε χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα CRISS.

Συνημμένα έγγραφα: [Guests - Rubrics](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

3.9 Τίτλος Σεναρίου: Συμβουλές, πώς να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης (για ΕΠΑΛ)

Πρωτότυπος Τίτλος: Tips to become a responsible digital citizen

Συγγραφείς: Maria Moreno, Ιωάννης Τζωρτζάκης, Αθανάσιος Κατσαγκόλης

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια, ΕΠΑΛ

Ηλικία Μαθητών:15-16

Σχετικά Μαθήματα: Κοινωνιολογία, Πληροφορική, Τεχνολογία, Φυσική Αγωγή

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 ώρες και 40 λεπτά (14 διδακτικές ώρες)

Δραστηριότητες: 5

Διδακτική μέθοδος: μέθοδος project

Σημειώσεις για εκπαιδευτικό: [Citizen-Epal Teaching notes](#)



Το σενάριο με τίτλο "**Συμβουλές, πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης**", είναι ένα σενάριο ερευνητικής εργασίας η οποία έχει στόχο τη **δημιουργία μιας ψηφιακής αφίσας** που θα απευθύνεται σε όλα τα μέλη της μαθητικής κοινότητας (μαθητές, δασκάλους και γονείς) και θα περιέχει συμβουλές για το πως μπορεί να γίνει κάποιος σωστός ψηφιακός πολίτης.

Είναι σχεδιασμένο για μαθητές/τριες ηλικίας 14 ως 16 ετών. Αποτελείται από 5 δραστηριότητες και έχει διάρκεια 16 **σχολικές** ώρες (8 δίωρα σχολικά μαθήματα όταν υλοποιείται στο πλαίσιο ΕΕΤ, περιλαμβάνεται και η παρουσίαση της εργασίας).

Η **διδασκτική μεθοδολογία** που θα χρησιμοποιηθεί σε αυτό το σενάριο, είναι ερευνητική εργασία (τύπου project) με συνεργαζόμενα ζευγάρια μαθητών/τριών. Η μέθοδος της ερευνητικής εργασίας έχει αποδειχθεί αποτελεσματικός τρόπος μάθησης και ανάπτυξης μαθησιακών ικανοτήτων. Έχει στόχο την εμπλοκή των μαθητών/τριών στη μαθησιακή διαδικασία και την παροχή κατάλληλων συνδέσεων που οδηγούν σε ενδιαφέρουσα και ουσιαστική μάθηση. Δουλεύοντας διερευνητικά, οι μαθητές/τριες μαθαίνουν πως να παίρνουν πρωτοβουλίες, να είναι υπεύθυνοι/νες, να επικοινωνούν τις ιδέες τους. Αποκτούν αυτοεκτίμηση και μπορούν να διαχειριστούν καλύτερα τους εαυτούς τους.

Για την υλοποίηση του Σεναρίου, οι μαθήτριες και **οι μαθητές θα εργαστούν ατομικά, καθώς και σε ζευγάρια ή ομαδικά.**

Η διεπιστημονική προσέγγιση του σεναρίου είναι **συμβατή με το πρόγραμμα σπουδών** και αφορά στα **μαθήματα** Ερευνητική Εργασία στην Τεχνολογία (ΕΕΤ), Πληροφορική, Πολιτική Παιδεία και Φυσική Αγωγή. Η υλοποίηση του Σεναρίου μπορεί να εποπτεύεται εξ ολοκλήρου από τον εκπαιδευτικό που διδάσκει το μάθημα της Ερευνητικής Εργασίας στην Τεχνολογία (ΕΕΤ) ή της Πληροφορικής, καθώς και σε συνεργασία με έναν ή περισσότερους εκπαιδευτικούς ειδικοτήτων, ανάλογα με το αντικείμενο των επιμέρους Δραστηριοτήτων. (Σύμφωνα με το ΑΠΣ του μαθήματος της ΕΕΤ, οι μαθητές, σε ομάδες, υλοποιούν εκπαιδευτικά σενάρια διάρκειας 4-7 εβδομάδων (2 ώρες/εβδ) και αξιολογούνται με ρούμπρικες αξιολόγησης για συγκεκριμένα παραδοτέα και γραπτές εργασίες ενώ καθοδηγούνται από εκπαιδευτικό που έχει ως ανάθεση το μάθημα, οποιασδήποτε ειδικότητας).

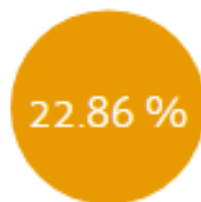
Η **ψηφιακή ικανότητα** των μαθητριών και των μαθητών, αναπτύσσεται μέσα από τη σχετική ψηφιακή αναζήτηση πληροφοριών, από τις Δραστηριότητες του Σεναρίου και κατά τη δημιουργία της ψηφιακής αφίσας, που γίνεται με σεβασμό στα δικαιώματα χρήσης του δημιουργού των επιμέρους στοιχείων.

Στα **κύρια θέματα του Σεναρίου** περιλαμβάνονται το ψηφιακό αποτύπωμα, η εργονομία και οι συνήθειες στη χρήση συσκευών που σχετίζονται με την υγεία, η προστασία (συσκευών και χρηστών) και το προσωπικό περιβάλλον μάθησης (PLE).

Συγκεκριμένες εργασίες του Σεναρίου απαιτούν τη χρήση Η/Υ ή/και σύνδεσης με το διαδίκτυο

Η **αξιολόγηση** του σεναρίου “Συμβουλές πώς να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης” γίνεται τόσο από τον εκπαιδευτικό, αλλά και από τους ίδιους τους μαθητές, μέσω αυτό-αξιολόγησης και ομότιμης έτερο-αξιολόγησης, με τη χρήση κατάλληλων μεθόδων όπως, ρουμπρίκες, κλίμακες και ερωτήσεις κλειστού τύπου. Με αυτό τον τρόπο οι μαθητές/τριες συμμετέχουν στην αξιολόγηση και συνειδητοποιούν την πρόοδο και τη βελτίωσή τους. Αξιολόγηση γίνεται κάθε φορά που ολοκληρώνεται μια δραστηριότητα ή επιτυγχάνεται ένας στόχος.

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δραστηριότητα: 0. Εισαγωγή στο σενάριο “Συμβουλές, πώς να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης” (για ΕΠΑΛ)

Σ’ αυτή τη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός θα κάνει την περιγραφή του σεναρίου (CAS). Ο εκπαιδευτικός θα δώσει τις βασικές πληροφορίες του σεναρίου. Οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα η οποία θα απευθύνεται σε όλη τη σχολική κοινότητα (μαθητές, εκπαιδευτικούς και γονείς) με σκοπό την παροχή συμβουλών για το πώς μπορεί κάποιος να γίνει ένας καλός ψηφιακός πολίτης). Για την υλοποίηση του σεναρίου, οι μαθητές θα εργαστούν ατομικά, σε ζευγάρια και σε ομάδες.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Εργασία 0.1: Επεξήγηση του σεναρίου

Εργασία 0.1: Επεξήγηση του σεναρίου

Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές/τριες τις βασικές πληροφορίες του Σεναρίου:

-Το Σενάριο αφορά στη δημιουργία μιας ψηφιακής αφίσας η οποία θα απευθύνεται σε όλη τη σχολική κοινότητα (μαθητές, εκπαιδευτικούς και γονείς) με σκοπό την παροχή συμβουλών για το πώς μπορεί κάποιος να γίνει ένας καλός ψηφιακός πολίτης.

- Τα διδακτικά αντικείμενα που εμπλέκονται είναι Ερευνητική Εργασία στην Τεχνολογία (ΕΕΤ), Πολιτική Παιδεία, Φυσική Αγωγή και Πληροφορική

-Το Σενάριο έχει 5 δραστηριότητες (εισαγωγική δραστηριότητα και 4 δραστηριότητες) και η διάρκειά του είναι 16 σχολικές ώρες μαθήματος. Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων και για την εισαγωγή τους στα θέματα που αφορούν στο συγκεκριμένο σενάριο, οι μαθητές/τριες θα διαβάσουν κάποιες πληροφορίες ή/και θα παρακολουθήσουν κάποια βίντεο. Στη συνέχεια θα αναζητήσουν πληροφορίες σχετικές με το ψηφιακό αποτύπωμα, την εργονομία στο χώρο εργασίας, το προσωπικό μαθησιακό περιβάλλον (PLE) και τέλος θα δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα.

-Κατά τη διάρκεια της ερευνητικής εργασίας οι μαθητές/τριες εργάζονται τόσο ατομικά όσο και συνεργατικά (σε ζευγάρια και σε ομάδες).

-Ο εκπαιδευτικός, μαζί με τις μαθητικές ομάδες, θα έχουν ενεργό ρόλο στην αξιολόγηση του Σεναρίου. (αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό, ομότιμη-αξιολόγηση και αυτό-αξιολόγηση). Τα εργαλεία της αξιολόγησης θα είναι οι ρουμπρίκες, οι κλίμακες και οι ερωτήσεις κλειστού τύπου. Η αξιολόγηση θα γίνεται μετά την ολοκλήρωση των εργασιών κάθε δραστηριότητας

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Δραστηριότητα 1: Ποιος είμαι; (ψηφιακά)?

Στην πρώτη δραστηριότητα οι μαθήτριες και οι μαθητές θα ανακαλύψουν το ψηφιακό τους αποτύπωμα (τι είναι, ποιες οι επιπτώσεις του, πως μπορώ να το ελέγξω). Θα εργαστούν ατομικά, σε ζευγάρια και σε ομάδες

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 1 hr : 30 min

Εργασία 1.1: Ψηφιακό Αποτύπωμα

Εργασία 1.2: Οι πληροφορίες διαδίδονται γρήγορα σαν τη φωτιά

Εργασία 1.1: Ψηφιακό Αποτύπωμα

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν το παρακάτω βίντεο σαν εισαγωγή στο θέμα:

Digital natives (2008, August, 13). Youth and Media - Digital Dossier. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=79IYZVYIVLA> (Διάρκεια: 4'23")



Οι μαθητές/τριες εργάζονται ατομικά και αναζητούν πληροφορίες σχετικές με το ψηφιακό αποτύπωμα με σκοπό να απαντήσουν στα παρακάτω ερωτήματα Καταγράφουν το σχεδιασμό της αναζήτησής τους (χρονοδιάγραμμα, περιεχόμενο, εργασίες, εργαλεία, στόχους κ.λπ). σε έγγραφο που αναρτούν ως παραδοτέο [E.1.1A].

Τα ερωτήματα είναι:

- Τι είναι το ψηφιακό αποτύπωμα;
- Ποιος το δημιουργεί;
- Γιατί πρέπει να το ελέγχω;
- Πώς μπορώ να το έχω υπό έλεγχο;

Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ζευγάρια (μαθητής Α και Β) και μοιράζονται τις απαντήσεις που βρήκαν. Στη συνέχεια αναζητούν όλες τις πληροφορίες για το Ψηφιακό Αποτύπωμα του συνεργάτη τους, τις συλλέγουν σε ένα (ψηφιακό) έγγραφο και τις μοιράζονται μαζί του/της. Ο μαθητής Α αντιγράφει τις πληροφορίες που βρήκε για τον μαθητή Β καθώς και τις πηγές τους.

Συμβουλές για την αναζήτηση των πληροφοριών: Χρησιμοποίησε το όνομα, το τηλέφωνο, το λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (email), τα κοινωνικά δίκτυα...

Όταν ο/η συνεργάτης ολοκληρώσει την αναζήτηση των πληροφοριών και συμπληρώσει το έγγραφο, ο/η μαθητής/τρια το διαβάζει και σχολιάζει εγγράφως, παραθέτοντας τα συναισθήματα και τις εντυπώσεις του/της από τις πληροφορίες που ο συνεργάτης του ανακάλυψε για τον εαυτό του/της [E1.1B]

Τώρα, οι μαθητές/τριες γνωρίζουν πόσο εύκολο είναι να βρεις πληροφορίες για τον καθένα στο διαδίκτυο.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Συνημμένα: [Citizen-Epal-Fyllo-Ergasias-1.1](#), [Citizen-Epal rubric 1.1a](#), [Citizen-Epal rubric 1.1b](#)

Εργασία 1.2: Οι πληροφορίες διαδίδονται γρήγορα σαν τη φωτιά

(Ατομικά) Οι μαθητές διαβάζουν το παρακάτω άρθρο:

<https://www.kshb.com/news/region-kansas/kansas-teachers-tweet-for-lesson-goes-viral> (αγγλικά, αφορά σε πείραμα για την ταχύτητα διάδοσης ενός tweet)

Τώρα, οι μαθητές/τριες μπορούν να αντιληφθούν πόσο γρήγορα μεταδίδονται οι πληροφορίες.

(Ομαδικά) Συνοπτικά Μαθητικές ομάδες (4-5 ατόμων) θα δημιουργήσουν μια εμπειρία όπως την προηγούμενη, αφού αποφασίσουν:

- Τι θα δημιουργήσουν; Μήνυμα και δομή μηνύματος (κείμενο, φωτογραφία, βίντεο...)
- Τι εργαλείο θα χρησιμοποιήσουν και γιατί; Πώς οι μαθητές/τριες θα διαχειριστούν τη διάδοση του μηνύματος/της πληροφορίας;
- Κάνουν μια εκτίμηση για τον αντίκτυπο του μηνύματος στη διάρκεια μιας μέρας: Πόσοι άνθρωποι θα λάβουν το μήνυμα; Πόσο μακριά θα φτάσει;

Οι μαθητές/τριες καταγράφουν το σχέδιό τους και το μοιράζονται με τον εκπαιδευτικό Ξεκινούν το πείραμα και περιμένουν 24 ώρες πριν ελέγξουν τα αποτελέσματα. Εκπλήσσουν τα αποτελέσματα τους μαθητές; Γιατί; Επαληθεύτηκε ή όχι η εκτίμηση τους σχετικά με τον αντίκτυπο του μηνύματος που έστειλαν και σε ποιο βαθμό; Κάθε μαθητής/τρια γράφει τις απαντήσεις με μια ιστορία.

(Ατομικά) Τώρα, οι μαθητές/μαθήτριες θα γράψουν μια ατομική αποτίμηση [E1.2] σε μία ιστορία, εξηγώντας τι ανακάλυψαν κατά τη διάρκεια της Δραστηριότητας 1 σε σχέση με τα παρακάτω θέματα:

Ψηφιακό αποτύπωμα

- Ψηφιακό αποτύπωμα μαθητή/τριας: Περίμενες ότι ο συνεργάτης σου θα έβρισκε όλες αυτές τις πληροφορίες για σένα στο διαδίκτυο; Ποιο είναι το αποτέλεσμα (ο αντίκτυπος) από τα ψηφιακά ίχνη που έχεις αφήσει για τον εαυτό σου;
- Γνωρίζοντας το ψηφιακό σου αποτύπωμα, θα έκανες κάποιες αλλαγές ώστε να κρύψεις κάποιες από τις προσωπικές σου πληροφορίες στο διαδίκτυο;
- Οι κίνδυνοι που ελλοχεύουν όταν μοιράζεσαι προσωπικές πληροφορίες στο διαδίκτυο. Θα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές κάποιου είδους στρατηγική ώστε να μοιράζονται τις πληροφορίες οποιουδήποτε στο διαδίκτυο; Τι είδους στρατηγική;

Πρόσθετη εργασία: Netiquette: κανόνες της ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν το παρακάτω βίντεο από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου: Netiquette: κανόνες της ορθής διαδικτυακής συμπεριφοράς <https://www.youtube.com/watch?v=f3u5kOvTyrg> (Διάρκεια: 6'28")

Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ζευγάρια με σκοπό να απαντήσουν στα παρακάτω ερωτήματα:

- Ποιοι είναι οι βασικοί κανόνες της σωστής διαδικτυακής συμπεριφοράς;
- Ποιοι από τους κανόνες σχετίζονται με τη διαδικτυακή ασφάλεια και πώς;

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Συνημμένα: [Citizen-Epal rubric 1.2](#)

Δραστηριότητα 2: Προστασία από τι και πώς;

Είναι πολύ σημαντικό να γνωρίζεις τους διαφορετικούς τρόπους προστασίας ώστε να προφυλάξεις τις πληροφορίες και την ταυτότητά κάποιου στο διαδίκτυο.

Σ' αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες μαθαίνουν τρόπους προστασίας και τι μπορούν να κάνουν σαν χρήστες ώστε να αναπτύξουν μια ισχυρή και ασφαλή προστασία.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες και 15 λεπτά (3 διδακτικές ώρες)

Εργασία 2.1: Ιοί και άλλοι κίνδυνοι

Εργασία 2.2: Θεωρείς ότι οι κωδικοί σου είναι μη προβλέψιμοι;

Εργασία 2.3: Τι μπορώ να κάνω; (έκθεση)

Εργασία 2.1: Ιοί και άλλοι κίνδυνοι

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν το παρακάτω βίντεο σαν εισαγωγή στο θέμα:

SciShow. (2016, June, 26). 5 of the Worst Computer Viruses Ever. <https://www.youtube.com/watch?v=DF8Ka8Jh0BQ> (Διάρκεια: 9'36"

Ελληνικοί υπότιτλοι)

SciShow. (2017, February, 7). Is Public Wi-Fi Safe? <https://www.youtube.com/watch?v=bdVkkRmJEeM> (Διάρκεια: 2'53") (Δεν υπάρχουν ελληνικοί υπότιτλοι)

Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες αναζητούν πληροφορίες σχετικά με:

Γιατί είναι σημαντικό να προστατεύεις τις συσκευές σου από κάθε είδους ιούς; Τι μπορείς να κάνεις για την προστασία των συσκευών σου; Πως μπορείς να προστατεύσεις την ηλεκτρονική σου συσκευή από ηλεκτρική υπέρταση; Πώς μπορείς να διατηρήσεις την καλή λειτουργία της μπαταρίας σου για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα; Υπάρχει παραπλανητική πληροφόρηση σχετικά με αυτά τα θέματα; Οι μαθητές/τριες αποθηκεύουν αυτές τις πληροφορίες για να τις χρησιμοποιήσουν αργότερα.

Σημειώσεις για τον εκπαιδευτικό:

Ο εκπαιδευτικός αποφασίζει τον τρόπο που θα προβληθεί το βίντεο (μέρος, συσκευή και τρόπος προβολής). Αν υπάρξει ανάγκη για περισσότερη πληροφόρηση, ο εκπαιδευτικός μπορεί να προτείνει στους μαθητές του να παρακολουθήσουν το παρακάτω βίντεο:

SciShow. (2016, October, 2). 5 More Computer Viruses You Really Don't Want to Get <https://www.youtube.com/watch?v=wopM3A3tyTw> (Διάρκεια: 11'06") (Δεν υπάρχουν ελληνικοί υπότιτλοι)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Εργασία 2.2: Θεωρείς ότι οι κωδικοί σου είναι μη προβλέψιμοι;

(ατομικά)

Οι μαθητές σε ομάδες υποθέτουν ποια μπορεί να είναι τα πιο κοινά password

Οι μαθητές/τριες διαβάζουν τα παρακάτω άρθρα: (σε απλά αγγλικά)

Broida, R. (2010, January, 2). WTF: Millions Still Using '123456' as Their Password. CBSNews. <https://www.cbsnews.com/news/wtf-millions-still-using-123456-as-their-password/>

Ngak, C. (2012, October, 24). The 25 most common passwords of 2012. CBSNews. <https://www.cbsnews.com/news/the-25-most-common-passwords-of-2012/>

Αυτά τα άρθρα είναι του 2010 και του 2012. Θεωρείτε ότι σήμερα οι άνθρωποι χρησιμοποιούν διαφορετικά συνθηματικά; Ερευνήστε ποιο είναι το πιο κοινό συνθηματικό σήμερα;

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν τα παρακάτω βίντεο: (στα αγγλικά)

How to Create a Strong Password (2014) (3'30''):

<https://www.youtube.com/watch?v=aEmF3Iylvr4>

Safe Web Surfing: Top Tips for Kids and Teens Online (2013) (5'01''):

<https://www.youtube.com/watch?v=yrln8nyVBLU>

Τι συμβαίνει με τους κωδικούς των μαθητών;

Πόση ώρα θεωρείτε ότι θα χρειαστεί ένας υπολογιστής για να “σπάσει” τον κωδικό σας; Είναι οι κωδικοί σας ασφαλείς;

Ελέγξτε τους κωδικούς σας (πλατφόρμα του CRISS, e-mail, κοινωνικά δίκτυα, εφαρμογές, ψηφιακές συσκευές, συνδέσεις, κ.λπ.) εδώ: <https://howsecureismypassword.net/> και αν υπάρχει ανάγκη να του αλλάξετε ή όχι.

Γνωρίζετε την ύπαρξη των γεννητριών κωδικών; Αναζητήστε μία από αυτές και ελέγξτε αν οι κωδικοί που δημιουργούν είναι ισχυροί και ασφαλείς

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Εργασία 2.3: Τι μπορώ να κάνω; (έκθεση)

A) Γράψε μια **κριτική έκθεση** (500 λέξεις / 1 ½ σελίδα) [E2.3]. Στην έκθεσή σου να συμπεριλάβεις την **άποψη** και την **εντύπωσή** σου σχετικά με τις πληροφορίες που

δόθηκαν στην προηγούμενη δραστηριότητα αλλά και εκείνες που οι μαθητές/τριες ανακάλυψαν (μην παραλείψεις να αναφέρεις τις πηγές, στο τέλος του εγγράφου). Οι μαθητές/τριες γράφουν μια αναστοχαστική έκθεση απαντώντας στα παρακάτω ερωτήματα:

- Γιατί είναι σημαντικό να προστατεύεις τις συσκευές σου από κάθε είδους ιούς;
- Τι μπορείς να κάνεις για την προστασία των συσκευών σου;
- Πως μπορείς να προστατεύσεις την ηλεκτρονική σου συσκευή από ηλεκτρική υπέρταση;
- Πως μπορείς να διατηρήσεις την καλή λειτουργία της μπαταρίας σου για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα;
- Υπάρχει παραπλανητική πληροφόρηση σχετικά με αυτά τα θέματα;
- Είναι τα συνθηματικά που χρησιμοποιείς ισχυρά και ασφαλή; Δικαιολόγησε την άποψή σου. Στην περίπτωση που χρειάζονται αλλαγή περιέγραψε τον τρόπο που θα χρησιμοποιήσεις για να την κάνεις.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα)

Συνημμένα: [Citizen-Epal rubric 2.3](#)

Δραστηριότητα 3: Πώς εργαζόμαστε;

Σ' αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες θα έρθουν σε επαφή με δύο πολύ σημαντικά ζητήματα τα οποία οι άνθρωποι πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τους όταν εργάζονται (σωματικό και ψηφιακό περιβάλλον εργασίας).

Οι μαθητές/τριες θα προσεγγίσουν το θέμα βλέποντας μικρής διάρκειας βίντεο ή διαβάζοντας μικρά άρθρα, ύστερα θα αναζητήσουν περισσότερες πληροφορίες σχετικές με το θέμα και στο τέλος της δραστηριότητας θα γράψουν μια έκθεση όπου θα συνθέσουν όλες τις πληροφορίες που τους δόθηκαν αλλά και αυτές που μόνοι τους ανακάλυψαν.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 ώρες και 15 λεπτά (7 διδακτικές ώρες)

Εργασία 3.1: Είναι το εργασιακό μου περιβάλλον κατάλληλο για την εργασία μου;

Εργασία 3.2: Πως θα έπρεπε να είναι το περιβάλλον που εργαζόμαστε και ποιες οι επιπτώσεις του (σωματικές και ψυχολογικές)

Εργασία 3.3: Ολοκλήρωση της παρουσίασης

Εργασία 3.4: Προσωπικό περιβάλλον Μάθησης (PLE- Personal Learning Environment)

Εργασία 3.1: Είναι το εργασιακό μου περιβάλλον κατάλληλο για την εργασία μου;
 (ζεύγη)

Οι μαθητές/τριες εργάζονται ανά δύο σε ζευγάρια. Ο/Η μαθητής/τρια Α τραβάει φωτογραφίες (από 3 μέχρι 5) τον/την μαθητή/τρια Β και αντίστροφα με τις διαφορετικές στάσεις που υιοθετούν όταν χρησιμοποιούν μια ηλεκτρονική συσκευή (π.χ. tablet, κινητό τηλέφωνο, υπολογιστή...). Κάθε μαθητής/τρια στη συνέχεια μοιράζεται όλες τις φωτογραφίες με τον/την συνεργάτη/τιδά του (χρησιμοποιώντας το ψηφιακό μέσο που επιθυμούν, όπως ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, κοινόχρηστο φάκελο αρχείων, εξωτερική μνήμη, κ.λπ.).

Μόλις μοιραστούν τα αρχεία με τις φωτογραφίες (τουλάχιστον 3 φωτογραφίες) ο/η μαθητής/τρια μπορεί να αρχίσει να δημιουργεί μια παρουσίαση [E3.1] που θα περιλαμβάνει τις φωτογραφίες και μια μικρή κριτική περιγραφή σχετικά με την εργονομία της στάσης που ο/η μαθητής/τρια έχει στην κάθε μία.

Για να αντιληφθούν τον όρο “εργονομία” οι μαθητές/τριες παρακολουθούν το παρακάτω βίντεο: [SafetyErgonomics @ Work](#) (1’01”). (το βίντεο δίνει μερικές μόνο πληροφορίες) Για την παρουσίαση οι μαθητές/τριες μπορούν να χρησιμοποιήσουν όποιο λογισμικό επιθυμούν (πχ powerpoint ή παρουσιάσεις google) αλλά είναι σημαντικό να την αποθηκεύσουν γιατί θα την χρειαστούν στην Εργασία 3.3.

Όταν οι μαθητές/τριες ολοκληρώσουν την παρουσίαση κάθε μαθητής/τρια θα αξιολογήσει τη στάση στις φωτογραφίες χρησιμοποιώντας τη λίστα.

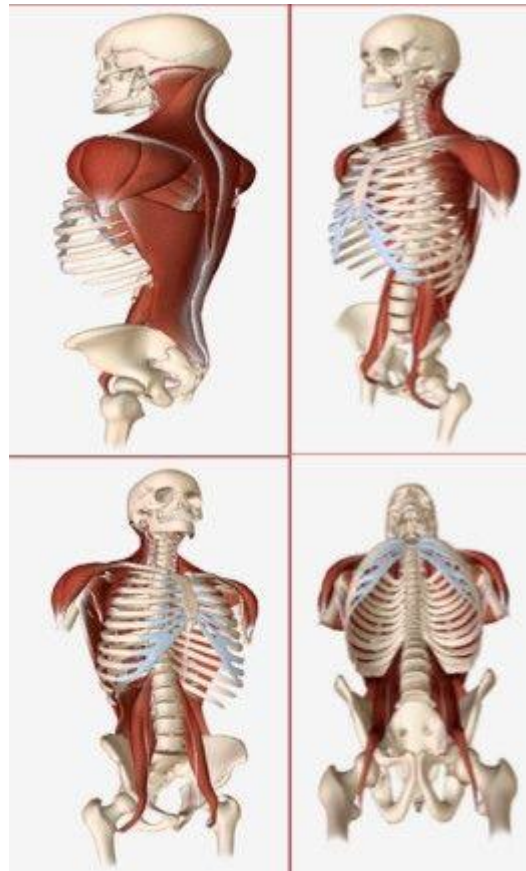
(Προστίθεται εναλλακτική εργασία για αξιοποίηση από εκπαιδευτικό Φυσικής Αγωγής)

1η υπο-δραστηριότητα: Το μυϊκό σύστημα της πλάτης (εκτιμώμενη διάρκεια 10')



- Ο εκπαιδευτικός προβάλλει την ψηφιακή αναπαράσταση (<https://human.biodigital.com>) του ανθρώπινου σώματος αφού επιλέξει Anatomyby Systems – Back.
- Ζητείται από τους μαθητές (υποομάδες μαθητών) να παρατηρήσουν, να συζητήσουν στην ομάδα τους και να περιγράψουν την θέση των μυών που απεικονίζονται στην πλάτη και τον πιθανό ρόλο του κάθε ενός από αυτούς στη σωστή θέση του σώματος.
- Ακολουθεί συζήτηση στην τάξη στη οποία συζητούνται οι περιγραφές των ομάδων.

2η υπο-δραστηριότητα α: Ανατομία του σκελετικού συστήματος και του μυϊκού συστήματος (εκτιμώμενη διάρκεια 15')



- το προσομοιωμένο μοντέλο περιστρέφεται 360ο ώστε να γίνει καλύτερα κατανοητή η θέση και το μέγεθος των μυών σε σχέση με το σκελετικό σύστημα. Ζητείται από τους μαθητές αρχικά να παρατηρήσουν τη θέση και το μέγεθος του κάθε μυ και στη συνέχεια ζητείται από αυτούς να εντοπίσουν με βάση τη φορά των μυϊκών ινών την κίνηση που αναγκάζουν το σώμα να εκτελέσει.
- Αφού συζητήσουν τις παρατηρήσεις τους και τα συμπεράσματά τους με τους συμμαθητές τους στην ομάδα τους, καλούνται να παρουσιάσουν τα συμπεράσματά τους στην τάξη.

2η υπο-δραστηριότητα β: Ανατομία του σκελετικού συστήματος (εκτιμώμενη διάρκεια 5')



- Ο εκπαιδευτικός προβάλλει την ψηφιακή αναπαράσταση του ανθρώπινου σώματος αφού επιλέξει Anatomybyregion – Back – Anatomy - Skeletalsystem
- Ζητείται από τους μαθητές (υποομάδα) αρχικά να παρατηρήσουν τη θέση και το μέγεθος των οστών να ανακαλέσουν την ονομασία τους και στη συνέχεια ζητείται από αυτούς να εντοπίσουν σημεία όπου το σκελετικό σύστημα, δίνοντας έμφαση στη σπονδυλική στήλη, είναι πιο ευάλωτο σε σχέση με τις κινήσεις που το σώμα εκτελεί.
- Αφού συζητήσουν τις παρατηρήσεις τους και τα συμπεράσματά τους με τους συμμαθητές τους στην ομάδα τους, καλούνται να παρουσιάσουν τα συμπεράσματά τους στην τάξη.

2η υπο-δραστηριότητα γ: Ανατομία του σκελετικού συστήματος (εκτιμώμενη διάρκεια 5')



- Ο εκπαιδευτικός προβάλλει την ψηφιακή αναπαράσταση του ανθρώπινου σώματος αφού επιλέξει Anatomybyregion – Back – Anatomy - connectivetissuesystems
- Ζητείται από τους μαθητές (υποομάδα) να παρατηρήσουν πως συνδέονται τα οστά της σπονδυλικής στήλης μεταξύ τους αλλά και με άλλα οστά και να συζητήσουν τη θέση και το μέγεθος τους να ανακαλέσουν την ονομασία τους και στη συνέχεια ζητείται από αυτούς να εντοπίσουν σημεία που είναι πιο ευάλωτο σε σχέση με τις κινήσεις που το σώμα εκτελεί.
- Αφού συζητήσουν τις παρατηρήσεις τους και τα συμπεράσματά τους με τους συμμαθητές τους στην ομάδα τους, καλούνται να παρουσιάσουν τα συμπεράσματά τους στην τάξη.

3η υπο-δραστηριότητα: Παθολογικές καταστάσεις (εκτιμώμενη διάρκεια 15')

Οι μαθητές βλέπουν το βίντεο που περιγράφει την παθολογική κατάσταση που ονομάζεται Κύφωση <https://www.youtube.com/watch?v=BPJFUw4Rvk4>

Οι μαθητές βλέπουν το βίντεο που περιγράφει την παθολογική κατάσταση που ονομάζεται Λόρδωση <https://www.youtube.com/watch?v=0-y5tyLJv74>

Οι μαθητές βλέπουν το βίντεο που περιγράφει την παθολογική κατάσταση που ονομάζεται Σκολίωση <https://www.youtube.com/watch?v=sLC5FN1d9Xc>

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά (2 διδακτικές ώρες)

Συνημμένα: [Citizen-Epal-Fyllo-Ergasias-3.1](#)

Εργασία 3.2: Πως θα έπρεπε να είναι το περιβάλλον που εργαζόμαστε και ποιες οι επιπτώσεις του (σωματικές και ψυχολογικές)

Είναι πάντα σημαντικό να έχεις σωστή στάση σώματος αλλά ειδικά όταν ξοδεύεις πολλές ώρες μπροστά από μια ηλεκτρονική συσκευή, με την ίδια στάση. Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν το παρακάτω βίντεο σαν εισαγωγή στο θέμα:



TED-Ed. (2015, July, 15). The benefits of good posture - Murat Dalkilinc. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=OyK0oE5rwFY> (Διάρκεια: 4'26") ελληνικοί υπότιτλοι

Μόλις οι μαθητές/τριες παρακολουθήσουν το βίντεο, μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες σχετικές με άλλους σωματικούς και/ή ψυχολογικούς κινδύνους οι οποίοι μπορεί να προκύψουν όταν εργαζόμαστε σε ακατάλληλα περιβάλλοντα εργασίας ή χωρίς να υπολογίζουμε κάποια σοβαρά ζητήματα, λαμβάνοντας υπόψη τα παρακάτω:

- ώρες χρήσης της συσκευής
- στάση (σώματος, κεφαλής,, χεριών, ποδιών...)
- ακτινοβολία
- προβλήματα ακοής
- προβλήματα όρασης
- πονοκεφάλους ... κ.λπ.

Οι μαθητές/τριες δημιουργούν έναν εννοιολογικό χάρτη χρησιμοποιώντας το εργαλείο MindMup [E3.2] (το οποίο είναι ενσωματωμένο στην πλατφόρμα του CRISS) για να παρουσιάσουν συνοπτικά τις πληροφορίες που έχουν ήδη βρει. Μην παραλείψετε να συμπεριλάβετε τις πηγές (στο χάρτη ή σε ένα ξεχωριστό αρχείο).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά (2 διδακτικές ώρες)

Συνημμένα: [Citizen-Epal rubric 3.2](#)

Εργασία 3.3: Ολοκλήρωση της παρουσίασης

Μετά την ολοκλήρωση της Εργασίας 3.2, οι μαθητές/τριες θα τραβήξουν πάλι φωτογραφίες των συνεργατών τους αλλά τώρα θα πρέπει να φροντίσουν να έχουν τη σωστή στάση (σώμα, κεφαλή, βραχίονες, χέρια, πόδια, πέλματα κ.λπ.)

Ύστερα, όπως και στην Εργασία 3.1 οι μαθητές/τριες θα μοιραστούν τις φωτογραφίες τους με τον/την συνεργάτη/τιδά τους και ο κάθε παραλήπτης θα συμπληρώσει την παρουσίασή που δημιούργησε στην Εργασία 3.1. συμπεριλαμβάνοντας και τις “σωστές φωτογραφίες”.

Σημ. Επιπλέον υποδραστηριότητα:

Οι μαθητές συγκρίνουν τις φωτογραφίες πριν και μετά με όσα έμαθαν από τα βίντεο που παρακολούθησαν στην Εργασία 3.1 και τις συσχετίζουν με κινδύνους δημιουργίας των παθολογικών καταστάσεων που περιγράφηκαν στην Εργασία 3.1

Ο στόχος της παρουσίασης είναι να δείξει αν υπήρξαν αλλαγές στη στάση του σώματος του/της μαθητή/τριας και η αιτιολόγησή τους.

Αφού τελειώσει η παρουσίαση, οι μαθητές/τριες μεταφορτώνουν το αρχείο της παρουσίασης και το μοιράζονται μέσα στο κοινό τους e-portfolio.

Στο τέλος αυτής της εργασίας, κάθε μαθητής/τρια θα αυτο-αξιολογήσει τη στάση του σώματός του/της λαμβάνοντας υπόψη τις αλλαγές που έγιναν συγκρίνοντας τις πρώτες φωτογραφίες με τις τελευταίες, της παρουσίασης [E3.1 updated] με τη βοήθεια μιας ρουμπρίκας.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά (μια διδακτική ώρα)

Συνημμένα: [Citizen-Epal rubric 3.3](#)

Εργασία 3.4: Προσωπικό Περιβάλλον Μάθησης (PLE- Personal Learning Environment)

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν και συγκρίνουν τις δύο παρακάτω εικόνες και εκφράζουν την άποψή τους σχετικά με το περιβάλλον εργασίας που θα επιθυμούσαν να εργάζονται:



Φωτογραφία 1: Περιβάλλον εργασίας Α. (<https://pixabay.com/en/workplace-imac-desktop-creative-3236523/#>) CC: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.en>



Φωτογραφία 2: Περιβάλλον εργασίας Β.

[\(https://www.flickr.com/photos/denverieffrey/1950409800/\)](https://www.flickr.com/photos/denverieffrey/1950409800/)

CC: <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.0/>

Με μια πρώτη ματιά, και τα δύο περιβάλλοντα εργασίας δείχνουν πολύ διαφορετικά αλλά με μια προσεκτική παρατήρηση μπορείς να βρεις αρκετές ομοιότητες. Μπορείς να αναφέρεις μερικές από αυτές; Σε ζεύγη οι μαθητές/τριες συζητούν για αυτές τις ομοιότητες.

Στη συνέχεια, σε ζευγάρια οι μαθητές/τριες αναζητούν πληροφορίες για:

- Τι είναι το Προσωπικό Περιβάλλον Μάθησης PLE (Personal Learning Environment) και ποια είναι τα δομικά του στοιχεία (άνθρωποι, συσκευές, εργαλεία και πόροι). Προσπάθησε να τα αναγνωρίσεις στις δύο φωτογραφίες.
- Τι είναι οι πολιτικές απορρήτου και πως μπορούν να βοηθήσουν τους χρήστες να προστατεύσουν την ψηφιακή τους ταυτότητα.

Μόλις συγκεντρώσουν όλες τις πληροφορίες σχετικά με το Προσωπικό Περιβάλλον Μάθησης, κάθε μαθητής/τρια θα δημιουργήσει ένα εννοιολογικό χάρτη [E3.4] χρησιμοποιώντας το εργαλείο MindMup του δικού του/της Προσωπικού Περιβάλλοντος Μάθησης (PLE).

Στο τέλος της δραστηριότητας, κάθε μαθητής/τρια θα αξιολογήσει το δικό του/της PLE με τη χρήση μιας ρουμπρίκας.

Μετά την αυτό-αξιολόγηση, οι μαθητές/τριες θα προσθέσουν στον εννοιολογικό χάρτη ότι θεωρούν απαραίτητο για τη βελτίωση του προσωπικού τους μαθησιακού περιβάλλοντος καθώς και τη μέθοδο που θα χρησιμοποιήσουν για να το πετύχουν. Για να είναι εμφανής η διαφορά ανάμεσα στο τρέχον PLE και στο πιθανό μελλοντικό, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να προσθέσουν τις συμπληρωματικές πληροφορίες με διαφορετικό τρόπο (π.χ. γραμματοσειρά, τύπος, χρώμα, μέγεθος, σχήμα, κ.λπ.). Οι μαθητές/τριες δημιουργούν ένα εννοιολογικό χάρτη χρησιμοποιώντας το εργαλείο MindMup του Προσωπικού τους Περιβάλλοντος Μάθησης (PLE) από την πλατφόρμα του Criss..

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά (2 διδακτικές ώρες)

Συνημμένα: [Citizen-Epal-Fyllo-Ergasias-3.4](#), [Citizen-Epal rubric 3.4](#)

Δραστηριότητα 4: Συμβουλές πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης

Σ' αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες σε ζεύγη θα δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα η οποία θα απευθύνεται σε όλη τη σχολική κοινότητα (μαθητές εκπαιδευτικούς, γονείς) για να διαφημίσουν συμβουλές για το πως μπορεί κάποιος να γίνει ένας καλός ψηφιακός πολίτης.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά (2 διδακτικές ώρες)

Εργασία 4.1: Δημιουργία ψηφιακής αφίσας

Εργασία: Εργασία 4.1. Δημιουργία ψηφιακής αφίσας

Οι μαθητές/τριες σε ζεύγη, χρησιμοποιώντας τη γνώση και τις δεξιότητες που απέκτησαν κατά τη διάρκεια της ερευνητικής εργασίας, θα δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα [E4.1] η οποία θα απευθύνεται σε όλη τη σχολική κοινότητα (μαθητές εκπαιδευτικούς, γονείς) και θα διαφημίσουν συμβουλές για το πως μπορεί κάποιος να γίνει ένας καλός ψηφιακός πολίτης.

Οι διαστάσεις της ψηφιακής αφίσας είναι (297 x 420mm) μέγεθος σελίδας A3.

Τα πνευματικά δικαιώματα του δημιουργού θα πρέπει πάντα να γίνονται σεβαστά από τις μαθητικές ομάδες.

Μόλις η ψηφιακή αφίσα ολοκληρωθεί, οι μαθητές/τριες σε ζευγάρια θα αξιολογήσουν τις αφίσες των άλλων ζευγαριών με τη χρήση μιας ρουμπρίκας.

Στη συνέχεια κάθε ομάδα μαθητών θα παρουσιάσει την αφίσα που δημιούργησε στην ολομέλεια και θα περιγράψει το περιεχόμενό της για 2 λεπτά

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά (2 διδακτικές ώρες)

Συνημμένα: [Citizen-Epal rubric 4.1](#)

3.10 Τίτλος Σεναρίου: Συμβουλές, πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης.

Πρωτότυπος Τίτλος: Tips to become a responsible digital citizen

Συγγραφέας: Maria Moreno

Μεταφράστρια: Άννα Πατεράκη

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 15-16

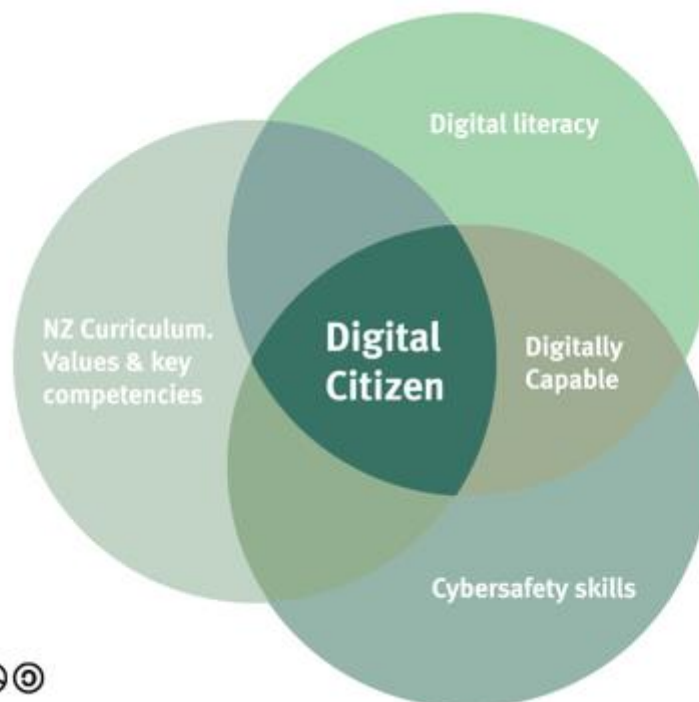
Σχετικά Μαθήματα: Κοινωνικές επιστήμες, Οικονομία, Πληροφορική

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 14 διδακτικές ώρες

Δραστηριότητες: 6

Διδακτική μέθοδος: μέθοδος project



Το σενάριο με τίτλο "Συμβουλές, πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης", είναι ένα σενάριο ερευνητικής εργασίας η οποία έχει στόχο τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφίσας που θα απευθύνεται σε όλα τα μέλη της μαθητικής κοινότητας (μαθητές, δασκάλους και γονείς) και θα περιέχει συμβουλές για το πως μπορεί να γίνει κάποιος σωστός ψηφιακός πολίτης.

Είναι σχεδιασμένο για μαθητές/τριες ηλικίας 14 ως 16 ετών.

Αποτελείται από 4 δραστηριότητες εκτός από την εισαγωγική και έχει διάρκεια 8 ώρες και 55 λεπτά.

Η διδακτική μεθοδολογία που θα χρησιμοποιηθεί σε αυτό το σενάριο, είναι ερευνητική εργασία (τύπου project) με συνεργαζόμενα ζευγάρια μαθητών/τριών. Η μέθοδος της ερευνητικής εργασίας έχει αποδειχθεί αποτελεσματικός τρόπος μάθησης και ανάπτυξης μαθησιακών ικανοτήτων. Έχει στόχο την εμπλοκή των μαθητών/τριών στη μαθησιακή διαδικασία και την παροχή κατάλληλων συνδέσεων που οδηγούν σε ενδιαφέρουσα και ουσιαστική μάθηση. Δουλεύοντας διερευνητικά, οι μαθητές/τριες μαθαίνουν πως να παίρνουν πρωτοβουλίες, να είναι υπεύθυνοι/νες, να επικοινωνούν τις ιδέες τους. Αποκτούν αυτοεκτίμηση και μπορούν να διαχειριστούν καλύτερα τους εαυτούς τους.

Για την υλοποίηση του Σεναρίου, οι μαθήτριες και οι μαθητές θα εργαστούν ατομικά, καθώς και σε ζευγάρια ή ομαδικά.

Η ψηφιακή ικανότητα των μαθητριών και των μαθητών, αναπτύσσεται μέσα από τη σχετική ψηφιακή αναζήτηση πληροφοριών, από τις Δραστηριότητες του Σεναρίου και κατά τη δημιουργία της ψηφιακής αφίσσας, που γίνεται με σεβασμό στα δικαιώματα χρήσης του δημιουργού των επιμέρους στοιχείων.

Στα κύρια θέματα του Σεναρίου περιλαμβάνονται το ψηφιακό αποτύπωμα, η εργονομία και οι συνήθειες στη χρήση συσκευών που σχετίζονται με την υγεία, η προστασία (συσκευών και χρηστών) και το προσωπικό περιβάλλον μάθησης (PLE). Συγκεκριμένες εργασίες του Σεναρίου απαιτούν τη χρήση Η/Υ ή/και σύνδεσης με το διαδίκτυο

Η αξιολόγηση του σεναρίου “Συμβουλές πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης” γίνεται τόσο από τον εκπαιδευτικό, αλλά και από τους ίδιους τους μαθητές, μέσω αυτό-αξιολόγησης και ομότιμης έτερο-αξιολόγησης, με τη χρήση κατάλληλων μεθόδων όπως, ρουμπρίκες, κλίμακες και ερωτήσεις κλειστού τύπου. Με αυτό τον τρόπο οι μαθητές/τριες συμμετέχουν στην αξιολόγηση και συνειδητοποιούν την πρόοδο και τη βελτίωσή τους. Αξιολόγηση γίνεται κάθε φορά που ολοκληρώνεται μια δραστηριότητα ή επιτυγχάνεται ένας στόχος.

Δραστηριότητα: 0. Εισαγωγή στο σενάριο: "Συμβουλές, πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης."

Σ' αυτή τη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός θα κάνει την περιγραφή του σεναρίου (CAS). Ο εκπαιδευτικός θα δώσει τις βασικές πληροφορίες του σεναρίου. Οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα η οποία θα απευθύνεται σε όλη τη σχολική κοινότητα (μαθητές, εκπαιδευτικούς και γονείς) με σκοπό την παροχή συμβουλών για το πώς μπορεί κάποιος να γίνει ένας καλός ψηφιακός πολίτης. Για την υλοποίηση του σεναρίου, οι μαθητές θα εργαστούν ατομικά, σε ζευγάρια και σε ομάδες.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Εργασία: 0.1. Οδηγίες σχετικά με το σενάριο "Συμβουλές πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης".

Εργασία: 0.1. Οδηγίες σχετικά με το σενάριο "Συμβουλές πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης".

Ο/ Η εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές/τριες τις βασικές πληροφορίες του Σεναρίου:

-Το Σενάριο αφορά στη δημιουργία μιας ψηφιακής αφίσας η οποία θα απευθύνεται σε όλη τη σχολική κοινότητα (μαθητές, εκπαιδευτικούς και γονείς) με σκοπό την παροχή συμβουλών για το πώς μπορεί κάποιος να γίνει ένας καλός ψηφιακός πολίτης.

- Τα διδακτικά αντικείμενα αφορούν στα μαθήματα της Πληροφορικής και της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής (ΚΠΑ) για τη Γ Γυμνασίου ενώ για την Α Λυκείου στα μαθήματα Εφαρμογές Πληροφορικής και Πολιτικής Παιδείας.

-Το Σενάριο έχει 5 δραστηριότητες (εισαγωγική δραστηριότητα και 4 δραστηριότητες) και η διάρκειά του είναι περίπου 13 διδακτικές ώρες. Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων και για την εισαγωγή τους στα θέματα που αφορούν στο συγκεκριμένο σενάριο, οι μαθητές/τριες θα διαβάσουν κάποιες πληροφορίες ή/και θα παρακολουθήσουν κάποια βίντεο. Στη συνέχεια θα αναζητήσουν πληροφορίες σχετικές με το ψηφιακό αποτύπωμα, την εργονομία στο χώρο

εργασίας, το προσωπικό μαθησιακό περιβάλλον (PLE) και τέλος θα δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα.

-Κατά τη διάρκεια της ερευνητικής εργασίας οι μαθητές/τριες εργάζονται τόσο ατομικά όσο και συνεργατικά (σε ζευγάρια και σε ομάδες).

-Ο/Η εκπαιδευτικός, μαζί με τις μαθητικές ομάδες, θα έχουν ενεργό ρόλο στην αξιολόγηση του Σεναρίου. (αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό, ομότιμη-αξιολόγηση και αυτό-αξιολόγηση). Τα εργαλεία της αξιολόγησης θα είναι οι ρουμπρίκες, οι κλίμακες και οι ερωτήσεις κλειστού τύπου. Η αξιολόγηση θα γίνεται μετά την ολοκλήρωση των εργασιών κάθε δραστηριότητας

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Δραστηριότητα: 1. Ποιός είμαι ψηφιακά;



Στην πρώτη δραστηριότητα οι μαθήτριες και οι μαθητές θα ανακαλύψουν το ψηφιακό τους αποτύπωμα (τι είναι, ποιες οι επιπτώσεις του, πως μπορώ να το ελέγξω). Θα εργαστούν ατομικά, σε ζευγάρια και σε ομάδες.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία: 1.1 Ψηφιακό Αποτύπωμα

Εργασία: 1.2 Η πληροφορία εξαπλώνεται με την ταχύτητα μιας πυρκαγιάς.

Εργασία: 1.1 Ψηφιακό Αποτύπωμα

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν το παρακάτω βίντεο σαν εισαγωγή στο θέμα:

Digital natives (2008, August, 13). Youth and Media - Digital Dossier. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=79IYZVYIVLA> (Διάρκεια: 4'23") .

Οι μαθητές/τριες εργάζονται ατομικά και αναζητούν πληροφορίες σχετικές με το ψηφιακό αποτύπωμα με σκοπό να απαντήσουν στα παρακάτω ερωτήματα:

1. Τί είναι το ψηφιακό αποτύπωμα;
2. Ποιός το δημιουργεί;
3. Γιατί πρέπει να το ελέγχω;
4. Πώς μπορώ να το ελέγχω;

Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ζευγάρια (μαθητής Α και Β) και μοιράζονται τις απαντήσεις που βρήκαν. Στη συνέχεια αναζητούν όλες τις πληροφορίες του συνεργάτη τους, τις συλλέγουν σε ένα έγγραφο και τις μοιράζονται μαζί του/της. Ο μαθητής Α αντιγράφει τις πληροφορίες που βρήκε για τον μαθητή Β καθώς και τις πηγές τους. Συμβουλές για την αναζήτηση των πληροφοριών: Χρησιμοποίησε το όνομα, το τηλέφωνο, το λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (email), τα κοινωνικά δίκτυα...

Όταν ο/η συνεργάτης ολοκληρώσει την αναζήτηση των πληροφοριών και συμπληρώσει το έγγραφο, ο/η μαθητής/τρια το διαβάζει και σχολιάζει, παραθέτοντας τα συναισθήματα και τις εντυπώσεις του/της από τις πληροφορίες που ο συνεργάτης του ανακάλυψε για τον εαυτό του/της. Τώρα, οι μαθητές/τριες γνωρίζουν πόσο εύκολο είναι να βρεις πληροφορίες για τον καθένα στο διαδίκτυο.

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-Gym-Fyllo-Ergasias-1.1](#) , [Citizen-Gym rubric1.1](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 1.2 Η πληροφορία εξαπλώνεται με την ταχύτητα μιας πυρκαγιάς.

Ο/η εκπαιδευτικός διαβάζει/μεταφράζει και εξηγεί, όπου είναι απαραίτητο, στην ολομέλεια της τάξης το παρακάτω άρθρο:

<https://www.kshb.com/news/region-kansas/kansas-teachers-tweet-for-lesson-goes-viral> (αγγλικά, αφορά σε πείραμα για την ταχύτητα διάδοσης ενός tweet)

Τώρα, οι μαθητές/τριες μπορούν να αντιληφθούν πόσο γρήγορα μεταδίδονται οι πληροφορίες.

(Ομαδικά) Συνοπτικά οι μαθητικές ομάδες (4-5 ατόμων) θα δημιουργήσουν μια εμπειρία όπως την προηγούμενη, αφού αποφασίσουν:

1. Τι θα δημιουργήσουν; Μήνυμα και δομή μηνύματος (κείμενο, φωτογραφία, βίντεο...)
2. Τι εργαλείο θα χρησιμοποιήσουν και γιατί; Πώς οι μαθητές/τριες θα διαχειριστούν τη διάδοση του μηνύματος/της πληροφορίας;
3. Κάνουν μια εκτίμηση για τον αντίκτυπο του μηνύματος στη διάρκεια μιας μέρας: Πόσοι άνθρωποι θα λάβουν το μήνυμα; Πόσο μακριά θα φτάσει;

Οι μαθητές/τριες καταγράφουν το σχέδιό τους και το μοιράζονται με τον εκπαιδευτικό. Ξεκινούν το πείραμα και περιμένουν 24 ώρες πριν ελέγξουν τα αποτελέσματα:

- Εκπλήσσουν τα αποτελέσματα τους μαθητές; Γιατί;
- Επαληθεύτηκε ή όχι η εκτίμηση τους σχετικά με τον αντίκτυπο του μηνύματος που έστειλαν και σε ποιο βαθμό;

Κάθε μαθητής/τρια γράφει τις απαντήσεις με μια ιστορία.

(Ατομικά) Τώρα, οι μαθητές/μαθήτριες θα γράψουν μια ατομική αποτίμηση [E1.2] σε μία ιστορία, εξηγώντας τι ανακάλυψαν κατά τη διάρκεια της Δραστηριότητας 1 σε σχέση με το Ψηφιακό τους Αποτύπωμα απαντώντας στα παρακάτω θέματα:

- Ψηφιακό αποτύπωμα μαθητή/τριας: Περίμενες ότι ο συνεργάτης σου θα έβρισκε όλες αυτές τις πληροφορίες για σένα στο διαδίκτυο; Ποιο είναι το αποτέλεσμα (ο αντίκτυπος) από τα ψηφιακά ίχνη που έχεις αφήσει για τον εαυτό σου;
- Γνωρίζοντας το ψηφιακό σου αποτύπωμα, θα έκανες κάποιες αλλαγές ώστε να κρύψεις κάποιες από τις προσωπικές σου πληροφορίες στο διαδίκτυο;

- Οι κίνδυνοι που ελλοχεύουν όταν μοιράζεσαι προσωπικές πληροφορίες στο διαδίκτυο. Θα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές κάποιου είδους στρατηγική ώστε να μοιράζονται τις πληροφορίες οποιουδήποτε στο διαδίκτυο; Τι είδους στρατηγική;

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-Gym rubric 1.2](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Δραστηριότητα: 2. Προστασία από τι και πώς;



Σ' αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες μαθαίνουν τρόπους προστασίας των ηλεκτρονικών τους συσκευών αλλά και στρατηγικές δημιουργίας ασφαλών κωδικών ώστε να μπορούν, ως χρήστες του διαδικτύου, να αναπτύξουν μια ισχυρή και ασφαλή προστασία από τους πολλούς και ποικίλους κινδύνους που ελλοχεύουν στον παγκόσμιο ιστό. Ταυτόχρονα ενημερώνονται και ευαισθητοποιούνται σε

θέματα προφύλαξης της ταυτότητας και των προσωπικών τους δεδομένων στο διαδίκτυο.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες

Εργασία: 2.1: Ιοί και άλλες καταστροφές.

Εργασία: 2.2: Θεωρείς το συνθηματικό σου, μη προβλέψιμο;

Εργασία: 2.3 : Τί μπορώ να κάνω για να προστατεύσω τον εαυτό μου και τις ηλεκτρονικές μου συσκευές;

Εργασία: 2.1: Ιοί και άλλες καταστροφές.

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν τα παρακάτω βίντεο σαν εισαγωγή στο θέμα:

1. SciShow. (2016, June, 26). 5 of the Worst Computer Viruses Ever.
<https://www.youtube.com/watch?v=DF8Ka8Jh0BQ> (Διάρκεια: 9'36")
2. SciShow. (2017, February, 7). [Is Public Wi-Fi Safe?](https://www.youtube.com/watch?v=bdVkkRmJEeM)
<https://www.youtube.com/watch?v=bdVkkRmJEeM> (Διάρκεια: 2'53")

Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες αναζητούν πληροφορίες σχετικά με:

- Γιατί είναι σημαντικό να προστατεύεις τις συσκευές σου από κάθε είδους ιούς;
- Τι μπορείς να κάνεις για την προστασία των συσκευών σου;
- Πως μπορείς να προστατεύσεις την ηλεκτρονική σου συσκευή από ηλεκτρική υπέρταση;
- Πως μπορείς να διατηρήσεις την καλή λειτουργία της μπαταρίας σου για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα;
- Υπάρχει παραπλανητική πληροφόρηση σχετικά με αυτά τα θέματα;

Οι μαθητές/τριες αποθηκεύουν αυτές τις πληροφορίες για να τις χρησιμοποιήσουν αργότερα.

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 40 λεπτά

Εργασία: 2.2: Θεωρείς το συνθηματικό σου, μη προβλέψιμο;

(ατομικά)

Οι μαθητές/τριες διαβάζουν τα παρακάτω άρθρα:

1. Broida, R. (2010, January, 2). WTF: Millions Still Using '123456' as Their Password. CBSNews. <https://www.cbsnews.com/news/wtf-millions-still-using-123456-as-their-password/>
2. Ngak, C. (2012, October, 24). The 25 most common passwords of 2012. CBSNews. <https://www.cbsnews.com/news/the-25-most-common-passwords-of-2012/>

Αυτά τα άρθρα είναι του 2010 και του 2012. Θεωρείτε ότι σήμερα οι άνθρωποι χρησιμοποιούν διαφορετικά συνθηματικά; Ερευνήστε ποιο είναι το πιο κοινό συνθηματικό σήμερα;

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν τα παρακάτω βίντεο:

1. How to Create a Strong Password (2014) (3'30"): <https://www.youtube.com/watch?v=aEmF3lylvr4>
2. Safe Web Surfing: Top Tips for Kids and Teens Online (2013) (5'01"): <https://www.youtube.com/watch?v=yrln8nyVBLU>

Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός συζητά με τις μαθήτριες και τους μαθητές σε ολομέλεια τα παρακάτω ζητήματα:

- Τι συμβαίνει με τα συνθηματικά των μαθητών;
- Πόση ώρα θεωρείτε ότι θα χρειαστεί ένας υπολογιστής για να “σπάσει” το συνθηματικό σας;
- Είναι τα συνθηματικά σας ασφαλή;

Ελέγξτε τα συνθηματικά σας (πλατφόρμα του CRISS, e-mail, κοινωνικά δίκτυα, εφαρμογές, ψηφιακές συσκευές, συνδέσεις, κ.λπ.) εδώ: <https://howsecureismypassword.net/> και αν υπάρχει ανάγκη να τα αλλάξετε ή όχι.

- Γνωρίζετε την ύπαρξη των γεννητριών συνθηματικών;
- Αναζητήστε μία από αυτές και ελέγξτε αν τα συνθηματικά που δημιουργούν είναι ισχυρά και ασφαλή.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 40 λεπτά

Εργασία: 2.3 : Τί μπορώ να κάνω για να προστατεύσω τον εαυτό μου και τις ηλεκτρονικές μου συσκευές;

Οι μαθητές/τριες καλούνται να γράψουν μια κριτική-αναστοχαστική έκθεση (500 λέξεις / 1 ½ σελίδα) απαντώντας στα παρακάτω ερωτήματα και συμπεριλαμβάνοντας την προσωπική τους άποψη και εντύπωσή σχετικά με τις πληροφορίες που δόθηκαν στην προηγούμενη δραστηριότητα αλλά και εκείνες που ανακάλυψαν κατά τη διερευνησή τους, αναφέροντας πάντα τις πηγές που χρησιμοποιήθηκαν, στο τέλος του εγγράφου.

- Γιατί είναι σημαντικό να προστατεύεις τις συσκευές σου από κάθε είδους ιούς;
- Τι μπορείς να κάνεις για την προστασία των συσκευών σου;
- Πως μπορείς να προστατεύσεις την ηλεκτρονική σου συσκευή από ηλεκτρική υπέρταση;
- Πως μπορείς να διατηρήσεις την καλή λειτουργία της μπαταρίας σου για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα;
- Υπάρχει παραπλανητική πληροφόρηση σχετικά με αυτά τα θέματα;
- Είναι τα συνθηματικά που χρησιμοποιείς ισχυρά και ασφαλή;
- Δικαιολόγησε την άποψή σου. Στην περίπτωση που χρειάζονται αλλαγή περιέγραψε τον τρόπο που θα χρησιμοποιήσεις για να την κάνεις.

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-Gym rubric 2.3](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 40 λεπτά

Δραστηριότητα: 3. Πώς εργαζόμαστε;



Σ' αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες θα έρθουν σε επαφή με δύο πολύ σημαντικά ζητήματα τα οποία οι άνθρωποι πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τους όταν εργάζονται : Πραγματικό (σωματικό) και Ψηφιακό Περιβάλλον Εργασίας.

Οι μαθητές/τριες θα προσεγγίσουν το θέμα βλέποντας μικρής διάρκειας βίντεο ή διαβάζοντας μικρά άρθρα. Στη συνέχεια θα αναζητήσουν περισσότερες πληροφορίες σχετικές με το θέμα. Στην Δραστηριότητα 3.1 θα ξεκινήσουν μια Παρουσίαση την οποία θα ολοκληρώσουν στην Δραστηριότητα 3.3. Στην Δραστηριότητα 3.2 θα δημιουργήσουν ένα εννοιολογικό χάρτη τον οποίο θα ολοκληρώσουν στην Δραστηριότητα 3.4. Εναλλακτικά μπορούν να δημιουργήσουν δύο διαφορετικούς χάρτες για κάθε μια από τις δύο αυτές δραστηριότητες συνθέτοντας όλες τις πληροφορίες που τους δόθηκαν αλλά και αυτές που μόνοι τους ανακάλυψαν.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 3 ώρες και 45 λεπτά

Εργασία: 3.1 : Είναι το εργασιακό μου περιβάλλον κατάλληλο για την εργασία μου;

Εργασία: 3.2. Πως θα έπρεπε να είναι το περιβάλλον που εργαζόμαστε και ποιες οι επιπτώσεις του (σωματικές και ψυχολογικές).

Εργασία: 3.3 : Ολοκλήρωση της παρουσίασης

Εργασία: 3.4. Προσωπικό περιβάλλον Μάθησης (PLE- Personal Learning Environment)

Εργασία: 3.1 : Είναι το εργασιακό μου περιβάλλον κατάλληλο για την εργασία μου;

(ζευγάρια) Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ζευγάρια. Ο/Η μαθητής/τρια Α τραβάει φωτογραφίες (από 3 μέχρι 5) τον/την μαθητή/τρια Β και αντίστροφα με τις διαφορετικές στάσεις που υιοθετούν όταν χρησιμοποιούν μια ηλεκτρονική συσκευή (π.χ. tablet, κινητό τηλέφωνο, υπολογιστή...). Κάθε μαθητής/τρια στη συνέχεια μοιράζεται όλες τις φωτογραφίες με τον/την συνεργάτη/τιδά του (χρησιμοποιώντας το ψηφιακό μέσο που επιθυμούν, όπως ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, κοινόχρηστο φάκελο αρχείων, εξωτερική μνήμη, κ.λπ.).

Μόλις μοιραστούν τα αρχεία με τις φωτογραφίες (τουλάχιστον 3 φωτογραφίες) ο/η μαθητής/τρια μπορεί να αρχίσει να δημιουργεί μια παρουσίαση [E3.1] που θα περιλαμβάνει τις φωτογραφίες και μια μικρή κριτική περιγραφή σχετικά με την εργονομία της στάσης που ο/η μαθητής/τρια έχει στην κάθε μία.

Για να αντιληφθούν τον όρο “εργονομία” οι μαθητές/τριες παρακολουθούν ένα video σχετικά με τους κανόνες για την ορθή χρήση των σύγχρονων υπολογιστικών συσκευών:

- <https://youtu.be/IJaNIXdPSJc>. Διάρκεια (4’13”).

Για την παρουσίαση οι μαθητές/τριες μπορούν να χρησιμοποιήσουν όποιο λογισμικό επιθυμούν αλλά είναι σημαντικό να την αποθηκεύσουν γιατί θα την χρειαστούν στη Δραστηριότητα 3.3.

Όταν οι μαθητές/τριες ολοκληρώσουν την παρουσίαση κάθε μαθητής/τρια θα αξιολογήσει τη στάση στις φωτογραφίες χρησιμοποιώντας τη λίστα.

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-Gym-Fyllo-Ergasias-3.1](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 3.2. Πως θα έπρεπε να είναι το περιβάλλον που εργαζόμαστε και ποιες οι επιπτώσεις του (σωματικές και ψυχολογικές).

Είναι πάντα σημαντικό να έχεις σωστή στάση σώματος αλλά ειδικά όταν ξοδεύεις πολλές ώρες μπροστά από μια ηλεκτρονική συσκευή, με την ίδια στάση.

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν το παρακάτω βίντεο σαν εισαγωγή στο θέμα:

TED-Ed. (2015, July, 15). The benefits of good posture - Murat Dalkilinc. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=OyK0oE5rwFY> (Διάρκεια: 4'26")

Μόλις οι μαθητές/τριες παρακολουθήσουν το βίντεο, μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες σχετικές με άλλους σωματικούς και/ή ψυχολογικούς κινδύνους οι οποίοι μπορεί να προκύψουν όταν εργαζόμαστε σε ακατάλληλα περιβάλλοντα εργασίας ή χωρίς να υπολογίζουμε κάποια σοβαρά ζητήματα, λαμβάνοντας υπόψη τα παρακάτω:

- ώρες χρήσης της συσκευής
- στάση (σώματος, κεφαλής, χεριών, ποδιών...)
- ακτινοβολία
- προβλήματα ακοής
- προβλήματα όρασης
- πονοκεφάλους ... κ.λπ.

Οι μαθητές/τριες δημιουργούν έναν εννοιολογικό χάρτη χρησιμοποιώντας το εργαλείο MindMur (το οποίο είναι ενσωματωμένο στην πλατφόρμα του CRISS) για να παρουσιάσουν συνοπτικά τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει χωρίς να παραλείψουν να συμπεριλάβουν και τις πηγές που χρησιμοποίησαν (στο χάρτη ή σε ένα ξεχωριστό αρχείο)

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-Gym rubric 3.2](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 3.3 : Ολοκλήρωση της παρουσίασης

Ύστερα από την Εργασία της Δραστηριότητας 3.2, οι μαθητές/τριες θα τραβήξουν πάλι φωτογραφίες των συνεργατών τους αλλά τώρα θα πρέπει να έχουν τη σωστή στάση (σώμα, κεφαλή, βραχίονες, χέρια, πόδια, πέλματα κ.λπ.)

Όπως και στην Εργασία της Δραστηριότητας 3.1 οι μαθητές/τριες θα μοιραστούν τις φωτογραφίες τους με τον/την συνεργάτη/τιδά τους και ο κάθε παραλήπτης θα συμπληρώσει την παρουσίασή που δημιούργησε στην Δραστηριότητα 3.1. συμπεριλαμβάνοντας και τις “σωστές φωτογραφίες”.

Ο στόχος της παρουσίασης είναι να εμφανιστούν οι αλλαγές, αν υπήρξαν, στη στάση του σώματος του/της μαθητή/τριας και η αιτιολόγησή τους.

Αφού τελειώσει η παρουσίαση, οι μαθητές/τριες μεταφορτώνουν το αρχείο της παρουσίασης και το μοιράζονται μέσα στο κοινό τους e-portfolio.

Στο τέλος αυτής της εργασίας, κάθε μαθητής/τρια θα αυτο-αξιολογήσει τη στάση του σώματός του/της λαμβάνοντας υπόψη τις αλλαγές που έγιναν, συγκρίνοντας τις πρώτες φωτογραφίες με τις τελευταίες, της παρουσίασης με τη βοήθεια μιας ρουμπρίκας.

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-Gym rubric 3.3](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 3.4. Προσωπικό περιβάλλον Μάθησης (PLE- Personal Learning Environment)

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν και συγκρίνουν τις δύο παρακάτω εικόνες και εκφράζουν την άποψή τους σχετικά με το περιβάλλον εργασίας που θα επιθυμούσαν να εργάζονται:

- Φωτογραφία 1: Περιβάλλον εργασίας Α. :(<https://pixabay.com/en/workplace-imac-desktop-creative-3236523/#>) CC:
<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.en>

- Φωτογραφία 2: Περιβάλλον εργασίας B.:
(<https://www.flickr.com/photos/denverjeffrey/1950409800>) CC:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.0/>

Με μια πρώτη ματιά, και τα δύο περιβάλλοντα εργασίας δείχνουν πολύ διαφορετικά αλλά με μια προσεκτική παρατήρηση μπορούν οι μαθήτριες και οι μαθητές να βρουν πολλές ομοιότητες. Σε ζεύγη οι μαθητές/τριες συζητούν για αυτές τις ομοιότητες.

Στη συνέχεια, σε ζευγάρια οι μαθητές/τριες αναζητούν πληροφορίες σχετικά με τα παρακάτω θέματα:

1. Τί είναι το Προσωπικό Περιβάλλον Μάθησης PLE (Personal Learning Environment) και ποια είναι τα δομικά του στοιχεία (άνθρωποι, συσκευές, εργαλεία και πόροι). Προσπάθησε να τα αναγνωρίσεις στις δύο φωτογραφίες.
2. Τί είναι οι πολιτικές απορρήτου και πως μπορούν να βοηθήσουν τους χρήστες να προστατεύσουν την ψηφιακή τους ταυτότητα.

Μόλις συγκεντρώσουν όλες τις πληροφορίες σχετικά με το Προσωπικό Περιβάλλον Μάθησης, κάθε μαθητής/τρια θα δημιουργήσει ένα εννοιολογικό χάρτη [E3.4] χρησιμοποιώντας το εργαλείο MindMap του δικού του/της Προσωπικού Περιβάλλοντος Μάθησης (PLE) συμβουλευόμενος τη συμπληρωμένη λίστα από τις Εργασίες των Δραστηριοτήτων 3.1. και 3.4.

Στο τέλος της δραστηριότητας, κάθε μαθητής/τρια θα αξιολογήσει το δικό του/της PLE με τη χρήση μιας ρουμπρίκας.

Μετά την αυτό-αξιολόγηση, οι μαθητές/τριες θα προσθέσουν στον εννοιολογικό χάρτη ότι θεωρούν απαραίτητο για τη βελτίωση του προσωπικού τους μαθησιακού περιβάλλοντος καθώς και τη μέθοδο που θα χρησιμοποιήσουν για να το πετύχουν. Για να είναι εμφανής η διαφορά ανάμεσα στο τρέχον PLE και στο πιθανό μελλοντικό, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να προσθέσουν τις συμπληρωματικές πληροφορίες με διαφορετικό τρόπο (π.χ. γραμματοσειρά, τύπος, χρώμα, μέγεθος, σχήμα, κ.λπ.). Εναλλακτικά μπορούν να δημιουργήσουν και δυο διαφορετικούς χάρτες.

Οι μαθητές/τριες δημιουργούν ένα εννοιολογικό χάρτη χρησιμοποιώντας το εργαλείο MindMur του Προσωπικού τους Περιβάλλοντος Μάθησης (PLE) από την πλατφόρμα του Criss..

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-Gym rubric 3.4](#), [Citizen-Gym-Fyllo-Ergasias-3.4](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Δραστηριότητα: 4: Συμβουλές πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης.



Σ' αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες σε ζεύγη θα δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα μέσω τις οποίας θα δίνουν συμβουλές για το πως μπορεί κάποιος να γίνει ένας καλός και υπεύθυνος ψηφιακός πολίτης. Η αφίσα θα απευθύνεται σε όλη τη σχολική κοινότητα (μαθητές, εκπαιδευτικούς, γονείς).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία: 4.1 : Δημιουργία ψηφιακής αφίσας

Εργασία: 4.1 :Δημιουργία ψηφιακής αφίσας

Οι μαθητές/τριες σε ζεύγη, χρησιμοποιώντας τη γνώση και τις δεξιότητες που απέκτησαν κατά τη διάρκεια της ερευνητικής εργασίας, θα δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα η οποία θα απευθύνεται σε όλη τη σχολική κοινότητα (μαθητές εκπαιδευτικούς, γονείς) και θα διαφημίσουν συμβουλές για το πως μπορεί κάποιος να γίνει ένας καλός ψηφιακός πολίτης.

Οι διαστάσεις της ψηφιακής αφίσας είναι (297 x 420mm) μέγεθος σελίδας A3.

Τα πνευματικά δικαιώματα του δημιουργού θα πρέπει πάντα να γίνονται σεβαστά από τις μαθητικές ομάδες.

Μόλις η ψηφιακή αφίσα ολοκληρωθεί, οι μαθητές/τριες σε ζευγάρια θα αξιολογήσουν τις αφίσες των άλλων ζευγαριών, με τη χρήση μιας ρουμπρίκας.

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-Gym rubric 4.1](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

3.11 Τίτλος Σεναρίου: Το δικό μου διαδίκτυο...

Συγγραφείς: Γιώργος Γώγουλος

Μεταφράστρια: Δέσποινα Αγγελιδάκη

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 14-15-16

Σχετικά Μαθήματα: Αγγλική Γλώσσα, Πληροφορική

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 12 ώρες

Δραστηριότητες: 6

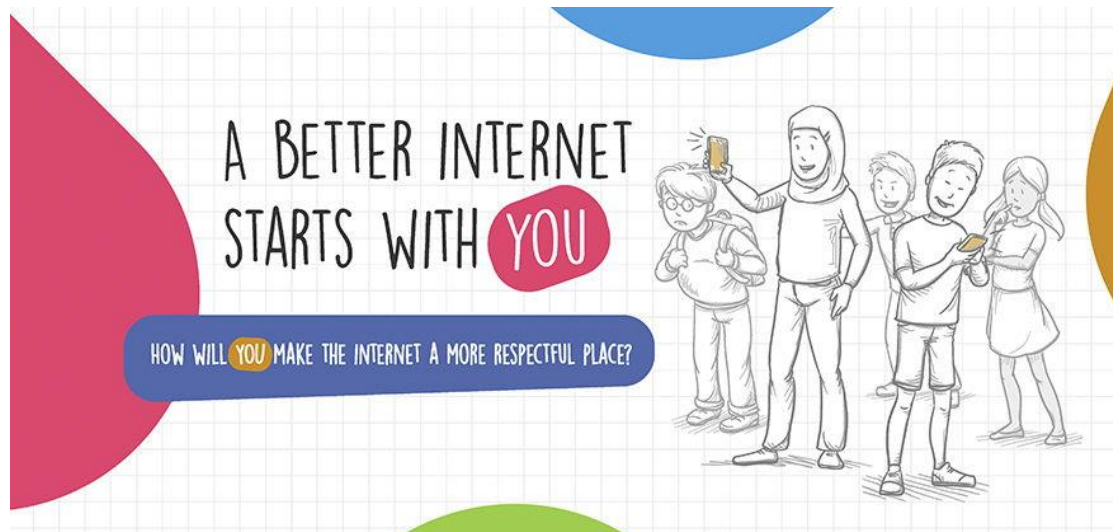
Διδακτική μέθοδος: μέθοδος project

Σημειώσεις για εκπαιδευτικό: [MyInternet teaching notes](#)



“**Το δικό μου Διαδίκτυο...**” είναι ένα συνεργατικό διαθεματικό πρότζεκτ που στοχεύει στην ενημέρωση και την ευαισθητοποίηση για την ασφαλή και θετική χρήση των ψηφιακών εργαλείων και της τεχνολογίας. Το αντικείμενο του πρότζεκτ είναι κάθε ομάδα να δημιουργήσει και να παρουσιάσει μια πρόταση για το δικό της Διαδίκτυο (χρησιμοποιώντας το μήνυμα της Παγκόσμιας Ημέρας για το Ασφαλές Διαδίκτυο του 2018, “Δημιούργησε, Επικοινωνήσε και Μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο Διαδίκτυο αρχίζει με εσένα”).

Το πρότζεκτ είναι σχεδιασμένο για μαθητές 14-16 ετών.



“Το δικό μου Διαδίκτυο...” αποτελείται από 6 δραστηριότητες και διαρκεί 12 ώρες.

Η **μαθησιακή μεθοδολογία** (ή διδακτική προσέγγιση) που χρησιμοποιείται σε αυτό το πρότζεκτ είναι η συνεργατική μάθηση και χρησιμοποιείται επειδή είναι μια διδακτική προσέγγιση που βασίζεται στην κονστрукτιβιστική θεωρία μάθησης κατά την οποία οι μαθητές εργάζονται ομαδικά σε ένα αυθεντικό, μη καθορισμένο έργο και επιδεικνύουν στην εξέλιξή του τι έχουν κατανοήσει. Οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά στη λύση του προβλήματος, στην οποία εφαρμόζουν τη γνώση του περιεχομένου για να επιλύσουν θέματα του πραγματικού κόσμου. Οι μαθητές θα εκτελέσουν την εργασία με συνεργατικό τρόπο ενώ κάποιες φορές θα εργαστούν ατομικά. Οι ικανότητες του αναλυτικού προγράμματος/ του γνωστικού αντικείμενου που περιλαμβάνονται στο σενάριο είναι η επικοινωνία, το μαθαίνω πως να μαθαίνω, η ψηφιακή ικανότητα και τα Αγγλικά. Η Πληροφορική και η ασφάλεια στο Διαδίκτυο είναι οι οδηγοί του πρότζεκτ, ενώ τα Αγγλικά ή/και άλλες ξένες γλώσσες είναι τα απαραίτητα εργαλεία για την ανάπτυξή του.

Οι **ψηφιακές ικανότητες** αναπτύσσονται μέσα από τον έλεγχο και τη διαχείριση της ομαδικής εργασίας, το σχεδιασμό και τη διαχείριση του ψηφιακού περιεχομένου, την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, την παρουσίαση των αποτελεσμάτων και την ανάπτυξη του τελικού προϊόντος.

Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται είναι η **Πληροφορική** και τα **Αγγλικά** ή άλλες **ξένες γλώσσες**. Η Πληροφορική είναι ένα μέσο πειραματισμού και

ανακάλυψης ενώ η ικανότητα στα Αγγλικά ή σε μια άλλη ξένη γλώσσα είναι απαραίτητη για την ανάπτυξη του περιεχομένου και τα κύρια θέματα είναι:

Νέες Τεχνολογίες/ Πληροφορική:

- Σχεδιάσε, Δημιούργησε, Παρουσίασε, Επικοινωνήσε και Συνεργάσου
- Επικοινωνία με τη χρήση των υπηρεσιών του Διαδικτύου
- Δημιουργία συνεργατικών κειμένων
- Δημιουργία συνεργατικών παρουσιάσεων
- Μοίρασμα φακέλων
- Σχεδιασμός οργάνωση και διαχείριση συλλογικής ή συνεργατικής εργασίας
- Δημιουργία, τροποποίηση και ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου
- Διαδραστικοί ψηφιακοί πόροι για την απεικόνιση των πινάκων
- Ασφαλής εργασία στο διαδίκτυο
- Πρακτικές καλής χρήσης του διαδικτύου

Αγγλικά/ άλλες ξένες γλώσσες:

- Ακουστική κατανόηση (κατανόηση του ότι λέγεται σε ένα σύντομο βίντεο)
- Γραφή (επεξηγήσεις των όρων, παρουσίαση, άρθρο για τη σχολική εφημερίδα, κόμικ)
- Ανάγνωση (ανάγνωση των εργασιών)
- Μετάφραση (υποτιτλισμός)
- Άλλα σχετικά θέματα :
 - Λεξιλόγιο: που σχετίζεται με το διαδίκτυο και την ασφάλεια στο διαδίκτυο
 - Χρήση ημι-τυπικής και άτυπης γλώσσας
 - Γραμματική : αν και δίνεται έμφαση στην επικοινωνία περισσότερο παρά στην ακρίβεια της γραμματικής, θα πρέπει να γίνει επανάληψη σε κάποια γραμματικά φαινόμενα όπως οι χρόνοι και η παθητική φωνή .
 - Οδηγίες για τη συγγραφή συγκεκριμένων κειμενικών ειδών
 - Βασικοί κανόνες για τον υποτιτλισμό

Η **αξιολόγηση** του πρότζεκτ “Το δικό μου Διαδίκτυο...” γίνεται μέσα από τη διαμορφωτική και την αθροιστική αξιολόγηση κατά τις οποίες ο εκπαιδευτικός δεν είναι ο μόνος αξιολογητής. Οι μαθητές συμμετέχουν επίσης στην αξιολόγηση του

εαυτού τους και των συμμαθητών τους. Η αξιολόγηση του εκπαιδευτικού είναι μια εξελικτική διαδικασία για τη συλλογή πληροφοριών σε όλα τα στάδια της εργασίας. Χρησιμοποιείται για την καθοδήγηση της εργασίας, των στάσεων, την ανάπτυξη των ικανοτήτων, κλπ. Στο τέλος του πρότζεκτ, ο εκπαιδευτικός θα κάνει την αθροιστική αξιολόγηση με τη χρήση των αποδεικτικών στοιχείων που υπάρχουν στον ηλεκτρονικό φάκελο του μαθητή (e-portfolio).

Θα χρησιμοποιηθεί η **αυτο-αξιολόγηση** και η **αλληλο-αξιολόγηση**, επειδή αυτός ο συνδυασμός συνεισφέρει στον αναστοχασμό του καθενός στη μαθησιακή διαδικασία και οι μαθησιακές δραστηριότητες του ενός συγκρίνονται με αυτές των άλλων μελών της ομάδας ή της τάξης.

Τα **εργαλεία της αξιολόγησης** είναι οι ρουμπρίκες και οι κλίμακες. Η αξιολόγηση σχεδιάζεται κατά τη διάρκεια και μετά τις δραστηριότητες και στο τέλος του πρότζεκτ και βασίζεται σε κάθε δραστηριότητα.

Διδακτική προσέγγιση (μεθοδολογία): Συνεργατική μάθηση βασισμένη στο πρότζεκτ

Η **συνεργατική μάθηση** στην οποία βασίζεται στο πρότζεκτ υιοθετεί μια διαθεματική προσέγγιση που χρησιμοποιεί προβλήματα του πραγματικού κόσμου για την απόκτηση της γνώσης και των δεξιοτήτων. Ο σχεδιασμός των κατάλληλων για το πρότζεκτ υλικών παρέχει την ευελιξία της μετατόπισης από την εισηγητικού τύπου διδασκαλία σε μεγάλες αίθουσες σε μια περισσότερο μαθητοκεντρική διδασκαλία και ένα περισσότερο μαθητοκεντρικό μαθησιακό περιβάλλον. Ο όρος μαθησιακό περιβάλλον μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να το διαφοροποιήσει από τις προσεγγίσεις που βασίζονται κυρίως σε ερωτήσεις, απαντήσεις και ανατροφοδότηση. Ένα μαθησιακό περιβάλλον δίνει περισσότερη έμφαση στην επίλυση προβλημάτων και στους μηχανισμούς που βοηθούν το μαθητή στις εργασίες και παρακολουθούν την εξέλιξη της μάθησης.

Η **συνεργατική μάθηση** που βασίζεται στο πρότζεκτ έχει καθιερωθεί για τα καλά ως απαραίτητο συστατικό σε πολλά μαθήματα όπως τα Καλλιτεχνικά, οι Κοινωνικές Επιστήμες, οι Φυσικές Επιστήμες και η Τεχνολογία. Το βασικό επιχείρημα στη χρήση αυτής της στρατηγικής βασίζεται στο ότι είναι ένας μέσο για την ανάπτυξη μιας

περισσότερο ενεργητικής και μαθητοκεντρικής κινητροποιητικής προσέγγισης στη μάθηση.

Ο λόγος για την εισαγωγή αυτού του τύπου **μαθητοκεντρικής στρατηγικής** είναι το ότι οι μαθητές ίσως να μην κατανοούν πλήρως τα παραδείγματα του πραγματικού κόσμου που οι εισηγητές χρησιμοποιούν για να εξηγήσουν τις έννοιες που περιέχουν οι εισηγήσεις τους. Στην υλοποίηση ενός συλλογικού πρότζεκτ θα ζητήσουν να χρησιμοποιήσουν μια σειρά από σημαντικές δεξιότητες όπως η βιβλιογραφική έρευνα, η συλλογή πληροφοριών από μια μεγάλη ποικιλία πηγών, να κάνουν ανάλυση δεδομένων και να εργαστούν ως μέλος μιας ομάδας. Επιπροσθέτως, σημαντικό ρόλο θα έχουν οι επικοινωνιακές δεξιότητες και οι δεξιότητες στη διαχείριση του χρόνου.

Μέθοδος Αξιολόγησης

Διαμορφωτική αξιολόγηση: ο σκοπός της διαμορφωτικής αξιολόγησης είναι να ελέγχει τη μάθηση των μαθητών, να παρέχει διαρκή ανατροφοδότηση η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους εκπαιδευτικούς για να βελτιώσουν τη διδασκαλία τους και από τους μαθητές για να βελτιώσουν την επίδοσή τους. Έχει επιλεγεί γιατί δίνει τη δυνατότητα συλλογής πληροφοριών σε όλη τη διάρκεια της διαδικασίας.

Αθροιστική αξιολόγηση: χρησιμοποιείται για να αξιολογήσει την πορεία μάθησης - τυπικά στο τέλος ενός πρότζεκτ, μιας σειράς μαθημάτων, ενός προγράμματος ή ενός σχολικού έτους. Είναι ένας τρόπος για να έχουμε μια περίληψη της εργασίας που έγινε από κάθε μαθητή. των μαθητών, την απόκτηση δεξιοτήτων και την ακαδημαϊκή επίδοση στο τέλος μιας συγκεκριμένης διδακτικής περιόδου.

- Αυτο-αξιολόγηση
- Αλληλο (ομαδική) αξιολόγηση
- Αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό

Η αυτο-αξιολόγηση αναφέρεται στην εμπλοκή των μαθητών στο να κάνουν κριτική πάνω στη μάθησή τους και ιδιαίτερα σε αυτά που έχουν επιτύχει και τα αποτελέσματα της μάθησής τους (Boud & Falchikov, 1989). Η αυτο-αξιολόγηση δεν είναι μια νέα τεχνική αλλά είναι ένας τρόπος ενίσχυσης των μαθητών για να είναι

ενεργοί συμμετοχοί στην δική τους διαδικασία μάθησης (Boud, 1995), και χρησιμοποιείται κυρίως ως αθροιστική αξιολόγηση για να δομήσει τη δική τους ανατροφοδότηση στη δική τους διαδικασία μάθησης και τα αποτελέσματά της.

Ο Falchikov (1995) ορίζει την αλληλο-αξιολόγηση ως τη διαδικασία κατά την οποία ομάδες ατόμων βαθμολογούν τους ομότιμούς τους. Αυτή η άσκηση μπορεί να προαπαιτεί συζήτηση και συμφωνία για τα κριτήρια. Μπορεί επίσης να περιλαμβάνει τη χρήση βαθμολογικών εργαλείων ή λίστες ελέγχου που έχουν σχεδιαστεί από άλλους, πριν την αλληλο-αξιολόγηση, ή έχουν δημιουργηθεί από τα μέλη της ομάδας προσαρμοσμένα στις ανάγκες της συγκεκριμένης ομάδας.

Ο Somervell (1993) βρήκε ότι η αλληλο-αξιολόγηση εμπλέκει τους μαθητές στο να κάνουν κριτική στην εργασία ή την εκτέλεση των άλλων μαθητών. Από μια άποψη, θα μπορούσε να περιλαμβάνει στην ανατροφοδότηση της ποιοτικής φύσης, ή από μια άλλη άποψη, θα μπορούσε να τους εμπλέξει στη βαθμολόγηση. Η αξιολόγηση θα μπορούσε να είναι διαμορφωτική ή αθροιστική και θα μπορούσε να είναι μέρος ενός μεγαλύτερου σχήματος στο οποίο η ανατροφοδότηση των συμμαθητών δίνεται πριν από την αυτοαξιολόγηση του αποδέκτη / μαθητή.

Η αυτο και αλληλο-αξιολόγηση συνδυάζονται όταν οι μαθητές αξιολογούν τους ομότιμούς των αλλά ο εαυτός/ το άτομο είναι μέλος της ομάδας και θα πρέπει να αξιολογηθεί και αυτό.

Αυτός ο συνδυασμός ενισχύει την ανατροφοδότηση στη δική τους διαδικασία μάθησης και οι μαθησιακές δραστηριότητες του ενός συγκρίνονται με αυτές των άλλων μελών της ομάδας

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δραστηριότητα 0-Εισαγωγή

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός κάνει την εισαγωγή στο σενάριο. Ο εκπαιδευτικός θα εξηγήσει τις βασικές πληροφορίες του, τι θα πρέπει να κάνουν οι μαθητές (να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν την πρόταση τους για το δικό τους Διαδίκτυο χρησιμοποιώντας το μήνυμα: “Δημιούργησε, Επικοινωνήσε και Μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο Διαδίκτυο ξεκινά από εσένα” της Παγκόσμιας Ημέρας για το Ασφαλές Διαδίκτυο του 2018) και να αποφασίσουν για το πως θα εργαστούν (σε ομάδες ή ατομικά).

Σημειώσεις για τον καθηγητή: : [MyInternet teaching notes](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 λεπτά

Εργασία 0.1 - Επεξήγηση του σεναρίου

Εργασία 0.1 - Επεξήγηση του σεναρίου

Ο εκπαιδευτικός θα παρουσιάσει τις βασικές πληροφορίες του Σεναρίου:

- Ο σκοπός του σεναρίου είναι να διερευνήσει τις γνώσεις και τις στάσεις των μαθητών στο Διαδίκτυο και τις εφαρμογές του, έτσι ώστε μέσα από τη συνεργασία τους για την ανάπτυξη των δραστηριοτήτων να κάνουν τη δική τους πρόταση για ένα καλύτερο Διαδίκτυο με το μήνυμα: “Δημιούργησε, Επικοινωνήσε και Μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο Διαδίκτυο ξεκινά από εσένα”

- Το Σενάριο έχει 6 δραστηριότητες (εισαγωγική δραστηριότητα συν 5 δραστηριότητες) και διαρκεί 12 ώρες. Στην τελευταία δραστηριότητα οι μαθητές θα κάνουν την δική τους πρόταση (χρησιμοποιώντας το μήνυμα: “Δημιούργησε, Επικοινωνήσε και Μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο διαδίκτυο ξεκινά από εσένα” της Παγκόσμιας Ημέρας για το ασφαλές Διαδίκτυο 2018. Για να το κάνουν αυτό οι μαθητές θα πρέπει να αναζητήσουν πληροφορίες, να παρακολουθήσουν κάποια βίντεο, να συζητήσουν ...

- Οι μαθητές θα εργαστούν με συνεργατικό τρόπο. Θα δημιουργήσουν ομάδες 4-5 ατόμων. Κάθε μαθητής θα αναλάβει ένα ρόλο και τις υποχρεώσεις του. Εκτός από αυτό κάποιες δραστηριότητες θα πρέπει να γίνουν ατομικά.

-Ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές θα συμμετέχουν ενεργά στην αξιολόγηση του Σεναρίου (αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό, αλληλο-αξιολόγηση και αυτο-αξιολόγηση). Τα εργαλεία της αξιολόγησης είναι οι ρουμπρικές. Η αξιολόγηση είναι σχεδιασμένη να υλοποιηθεί κατά τη διάρκεια και το τέλος του πρότζεκτ.

Αυτή η εργασία πρέπει να γίνει στη μητρική γλώσσα των μαθητών.

Attachments: [MyInternet Rubrics](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 λεπτά

Δραστηριότητα 1:-Ομάδες

Αυτή η δραστηριότητα περιλαμβάνει την προετοιμασία των μαθητών για να εργαστούν σε ομάδες. Κάθε ομάδα αναθέτει ρόλους στα μέλη και δίνει ένα όνομα στην ομάδα. Η ομάδα θα καταγράψει τις βασικές λεπτομέρειες για την επικοινωνία των μελών σε ένα συνεργατικό κείμενο και θα δημιουργήσει ένα φάκελο για να μοιράζεται τα έγγραφα που θα παραχθούν στη διάρκεια του πρότζεκτ.

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 25 λεπτά

Εργασία 1.1 - Ρόλοι

Εργασία 1.2 - Κοινός Φάκελος

Εργασία 1.3 - Το ημερολόγιο της Ομάδας

Εργασία1.1 - Ρόλοι

Κατά τη διάρκεια του πρότζεκτ, οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες και χρειάζεται να κατανεύμουν ρόλους, να δώσουν ένα όνομα στην ομάδα, να δημιουργήσουν ένα συνεργατικό κείμενο που θα περιλαμβάνει πληροφορίες και να το μοιραστούν με τον καθηγητή τους και τους συμμαθητές τους.

Κάθε ομάδα θα επιλέξει το δικό της ρόλο και θα ορίσει ένα συντονιστή και τις υποχρεώσεις του. Όλα τα μέλη θα δώσουν ένα όνομα στην ομάδα και ο εκπαιδευτικός θα τους δώσει έναν αριθμό.

Αφού γίνει η κατανομή των ρόλων ο συντονιστής θα πρέπει να δημιουργήσει ένα έγγραφο το οποίο θα ονομάσει “MyInternet-Task1.1-Roles-GroupX” [E1.1] (X είναι ο αριθμός των μελών της ομάδας). Για παράδειγμα, αν ο αριθμός της ομάδας είναι το 4, θα πρέπει να ονομαστεί “MyInternet-Task1.1-Roles-Group4”.

Αυτό το έγγραφο Google πρέπει να περιλαμβάνει:

- τον αριθμό της ομάδας
- το όνομα της ομάδας
- τα ονόματα και τα επώνυμα των μελών
- τα e-mail των μελών

ο ρόλος που αναλαμβάνει κάθε μέλος κατά τη διάρκεια του σεναρίου και τις υποχρεώσεις τους.

Επίσης, μπορεί να περιλαμβάνει μια φωτογραφία του κάθε μέλους (βλέπε το “Template roles” έγγραφο ως παράδειγμα).

Όταν το έγγραφο ολοκληρωθεί, ο συντονιστής το “ανεβάζει” και το μοιράζεται με τα μέλη της ομάδας του/της. Επίσης πρέπει να συμπεριληφθεί στον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

Συνημμένα: [MyInternet-Fyllo-Ergasias-1.1a](#), [MyInternet-Fyllo-Ergasias-1.1b](#)

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE

1 %

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα

Εργασία 1.2 - Κοινός Φάκελος

Ο συντονιστής της κάθε ομάδας θα δημιουργήσει ένα φάκελο της ομάδας [E1.2] στο “νέφος” (cloud) και θα τον μοιραστεί με τα μέλη της ομάδας του/της και τον εκπαιδευτικό. Ονομάστε τον: “MyInternet_GroupX_Nameofthegroup”.

Κατά τη διάρκεια του πρότζεκτ, όλα τα έγγραφα που παράγονται από την ομάδα ή τους μαθητές θα πρέπει να συμπεριλαμβάνονται σε αυτό το φάκελο. Κάθε ομάδα έχει την δική της οργάνωση (που την αποφασίζουν οι μαθητές) για το φάκελο που θα περιλαμβάνει τα ομαδικά και τα ατομικά έγγραφα.

Οδηγίες για τον εκπαιδευτικό:

B) ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Αποδεικτικό στοιχείο: [E1.2] Ο φάκελος της ομάδας

Εργαλείο αξιολόγησης : Εργαλείο αξιολόγησης 1

Δείκτες: 3.2.1 [3.2.1.2-3.2.1.3]

Συνημμένα: [MyInternet-Fyllo-Ergasias-1.2](#)

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE

4 %

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 15 λεπτά

Εργασία 1.3 - Το ημερολόγιο της Ομάδας

Κάθε ομάδα θα πρέπει να κάνει περιγραφή και αξιολόγηση της εργασίας που έχει εκτελεστεί σε επίπεδο ομάδας αλλά και ατομικά σε μορφή ημερολογίου. [E1.2].

Στην αρχή της κάθε συνεδρίας, η ομάδα ελέγχει αυτά που είχαν συμφωνηθεί στην προηγούμενη συνεδρία. Στο τέλος κάθε συνεδρίας, η ομάδα και ο κάθε μαθητής θα ελέγχει τι έχουν κάνει, πως το έκαναν, θα αναγνωρίζουν τα καλά και τα λιγότερο καλά σημεία της διαχείρισης της εργασίας τους και θα συμφωνούν σε ποια σημεία υπήρχε πρόβλημα το οποίο θα πρέπει να αποφύγουν στις επόμενες συνεδρίες. Επίσης, κάθε μαθητής θα αξιολογήσει τον εαυτό του.

Όταν ολοκληρωθεί η εργασία θα πρέπει να συμπεριληφθεί στον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

Συνημμένα: [MyInternet-Fyllo-Ergasias-1.3](#)

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Δραστηριότητα 2-Διαδίκτυο.... Τι θέλουμε

Το Διαδίκτυο είναι ένας υπέροχος τόπος που τον επισκεπτόμαστε καθημερινά. Οι άνθρωποι μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες, να συναντήσουν φίλους, να ακούσουν μουσική και να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό κόσμο.

Σε αυτή τη δραστηριότητα, η ομάδα θα καταγράψει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης του διαδικτύου στην καθημερινή μας ζωή και στο

σχολείο (πράγματα που θέλουν ή δεν θέλουν όταν χρησιμοποιούν το διαδίκτυο και τα θέματα ασφάλειας του διαδικτύου). Επίσης, θα παρακολουθήσουν στον υπολογιστή, μια σύντομη ταινία για τις χρήσεις του διαδικτύου και θα καταγράψουν τους κινδύνους / τα προβλήματα που μπορούν να εντοπίσουν στη σύντομη ταινία .

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες

Εργασία 2.1 - Τι θέλεις; Τι δεν θέλεις;

Εργασία 2.2 - Προβλήματα/ Κίνδυνοι του διαδικτύου

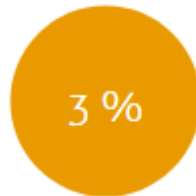
Εργασία 2.1 - Τι θέλεις; Τι δεν θέλεις;

Κάθε μαθητής μέσα από την τεχνική της ιδεοθύελλας για τα πράγματα που κάνει στην καθημερινή χρήση του εφαρμογών του ιστού στο Διαδίκτυο απαντά τις ακόλουθες ερωτήσεις: (1) Τι θέλω από το Διαδίκτυο; ή (2) Τι δεν θέλω από το Διαδίκτυο; για να καταγράψουν τα αποτελέσματα του καταιγισμού των ιδεών. Για την καταγραφή των αποτελεσμάτων της ιδεοθύελλας, οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν ένα συνεργατικό εργαλείο όπως ένα padlet [E2.1]. Οι μαθητές πρέπει να βάλουν ετικέτα με το όνομα καθενός/καθεμίας στις ιδέες τους και την ετικέτα “πριν” (before).

Όταν ολοκληρωθεί η εργασία θα πρέπει να συμπεριληφθεί στον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

Συνημμένα: [MyInternet-Fyllo-Ergasias-2.1](#)

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

Εργασία 2.2 - Προβλήματα/ Κίνδυνοι του διαδικτύου

Οι μαθητές παρακολουθούν ένα σύντομο βίντεο με τίτλο: TheGroceryStore σχετικό με θέματα της διαδικτυακής χρήσης και ασφάλειας. Στη συνέχεια οι μαθητές συζητούν με την ομάδα τους τους κινδύνους /προβλήματα που εντόπισαν στο σύντομο βίντεο και ποια στρατηγική θα πρέπει να ακολουθήσουν για να τα αντιμετωπίσουν. Στη συνέχεια θα πρέπει να τα αναφέρουν ως ομάδα σε ένα συνεργατικό κείμενο το οποίο θα ονομάσουν “MyInternet-Task2.2-DangersoftheInternet-GroupX” [E2.2-A].

Αυτό το έγγραφο πρέπει να αρχίζει με την ακόλουθη ερώτηση: “ Ποια πιθανά προβλήματα/ κινδύνους αναγνωρίζετε;” γράψτε τουλάχιστον 6 και πως μπορούμε να τα αντιμετωπίσουμε.

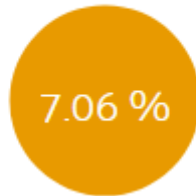
Στο επόμενο βήμα, κάθε μαθητής συμπληρώνει ή τροποποιεί τις αρχικές ιδέες του καταϊγισμού των ιδεών [E2.2-B] γραμμένες σε ένα συνεργατικό εργαλείο (π.χ. padlet). Οι μαθητές βάζουν ετικέτες με τα ονόματά τους στα νέα σχόλια και “Μετά” (After). Οι μαθητές θα πρέπει επίσης να προσθέσουν τις δικές τους ιδέες για να διαχειριστούν τη δική τους ψηφιακή ταυτότητα με ασφαλή τρόπο.

Στο τέλος, οι μαθητές - ως ομάδα- επίσης συν-γράφουν ένα κείμενο στο οποίο περιγράφουν τον δικό τους επιθυμητό ψηφιακό κόσμο. Χρησιμοποιούν ένα έγγραφο Google στον παρακάτω τύπο και τον ονομάζουν “MyInternet-Task3.2-Internetwewant-GroupX” [E2.2-C] και τον συμπεριλαμβάνουν στον κοινό χώρο.

Όταν ολοκληρωθεί η εργασία θα πρέπει να συμπεριληφθεί στον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

Συνημμένα: [MyInternet-Fyllo-Ergasias-2.2](#)

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

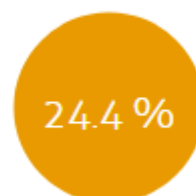
Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Δραστηριότητα 3 -Το Διαδίκτυο στον Κόσμο

Κάθε ομάδα θα δημιουργήσει ένα Πολυμεσικό Διαδικτυακό Λεξικό (Multimedia Internet Dictionary-MID) με όρους του Διαδικτύου (προσωπικά δεδομένα, ψηφιακός εκφοβισμός, σεξτινγκ, κλπ). Η ομάδα θα πρέπει να αναζητήσει πληροφορίες στο Διαδίκτυο για τους όρους που θέλουν να συμπεριλάβουν στο Λεξικό τους. Όταν θα ολοκληρώσουν το Λεξικό θα πρέπει να το μοιραστούν με τις άλλες ομάδες.

Ένα σύντομο βίντεο δίνεται σε κάθε ομάδα για να το παρακολουθήσουν και να το υποτιτλίσουν. Στη συνέχεια κάθε ομάδα στη μορφή που επιθυμεί (π.χ. παρουσίαση, κόμικ, άρθρο σε εφημερίδα, κλπ), εκφράζει τις δικές της προειδοποιήσεις στις άλλες ομάδες για τα σημαντικότερα πράγματα που χρειάζεται να γνωρίζουν σχετικά με το θέμα του κάθε βίντεο.

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Τρεις ώρες και 30 λεπτά

Εργασία 3.1 - Πολυμεσικό Διαδικτυακό Λεξικό (Multimedia Internet Dictionary - MID)

Εργασία 3.2- Τι μπορεί να συμβεί;

Εργασία 3.1 - Πολυμεσικό Διαδικτυακό Λεξικό (Multimedia Internet Dictionary - MID)

Πολύ συχνά όταν σερφάρουμε στο Διαδίκτυο βρίσκουμε όρους που αναφέρονται στη χρήση, τις εφαρμογές ή τις υπηρεσίες του.

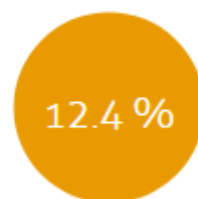
Οι μαθητές διαβάζουν το κείμενο που οι εκπαιδευτικοί έχουν μοιραστεί με το συντονιστή της κάθε ομάδας που έχει τίτλο: My_Internet_Activity3. Δημιουργούν ένα αντίγραφο και το ονομάζουν “MyInternet-Activity3GroupX” [E3.1]. Επιβεβαιώνουν ότι όλα τα μέλη της ομάδας μπορούν να το δουν και να το τροποποιήσουν.

Όταν ολοκληρωθεί η εργασία θα πρέπει να συμπεριληφθεί στον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

Συνημμένα:

Σημειώσεις καθηγητή: [MyInternet teaching notes](#), [MyInternet-Fyllo-Ergasias-3](#), [MyInternet-Fyllo-Ergasias-3.1](#)

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία 3.2- Τι μπορεί να συμβεί;

Τώρα, όλοι οι μαθητές έχουν το δικό τους “MyInternet-Activity3GroupX” [E3.1] έγγραφο. Οι μαθητές το διαβάζουν προσεκτικά.

Η εργασία αποτελείται από δύο μέρη. Στο πρώτο μέρος οι μαθητές σε ομάδα παρακολουθούν βίντεο για τα βασικά προβλήματα του Διαδικτύου και τους βάζουν υπότιτλους. [E3.2-A]

Στο δεύτερο μέρος, οι μαθητές στην ομάδα τους χρησιμοποιούν το περιεχόμενο των βίντεο και δημιουργούν τη δική τους πρόταση για το πως θα ενημερώσουν και θα ευαισθητοποιήσουν τους συμμαθητές τους για τα θέματα που αναφέρθηκαν. [E3.2-B]

Όταν ολοκληρωθεί η εργασία θα πρέπει να συμπεριληφθεί στον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

Συνημμένα:

Σημειώσεις καθηγητή: : [MyInternet teaching notes](#), [MyInternet-Fyllo-Ergasias-3](#), [MyInternet-Fyllo-Ergasias-3.2](#)

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Δύο ώρες

Δραστηριότητα 4 - Ημέρα καλύτερου Διαδικτύου

Σε αυτή τη δραστηριότητα δίνεται στους μαθητές το σλόγκαν της παγκόσμιας ημέρας για πιο ασφαλές Διαδίκτυο 2018 “Δημιούργησε, επικοινωνήσε και μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο διαδίκτυο ξεκινά από εσένα”. Οι ομάδες θα πρέπει να συζητήσουν, να σχεδιάσουν, να αναπτύξουν, να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν τη δική τους πρόταση. Στην πρότασή τους θα πρέπει να αξιολογήσουν και να χρησιμοποιήσουν τα κατάλληλα εργαλεία σε σχέση με τον στόχο τους.

Η εργασία τους θα πρέπει να περιλαμβάνει διαφορετικούς τύπους του ψηφιακού περιεχομένου έχοντας υπόψη τους τα πνευματικά δικαιώματα εικόνας και

συγγραφέα και τους διαφορετικούς τύπους της διάχυσης του ψηφιακού περιεχομένου (προοπτική ηθικής και δικαιωμάτων).

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE

16.82 %

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Τρεις ώρες

Εργασία 4.1 - Παγκόσμια Ημέρα για καλύτερο Διαδίκτυο 2018

Εργασία 4.1 - Παγκόσμια Ημέρα για καλύτερο Διαδίκτυο 2018

Εισαγωγή:

Η Ημέρα για το καλύτερο Διαδίκτυο γιορτάστηκε παγκοσμίως την Τρίτη 6 Φεβρουαρίου 2018

Safer Internet Day 2018 με το σλόγκαν “Δημιούργησε, επικοινωνήσε και μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο διαδίκτυο ξεκινά από εσένα”

Η Ημέρα για ένα καλύτερο Διαδίκτυο γιορτάζεται παγκόσμια το Φεβρουάριο κάθε χρόνου και έχει στόχο την προαγωγή της ασφάλειας και της θετικής χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας για παιδιά και εφήβους και την έμπνευση ενός εθνικού διαλόγου. Παγκοσμίως, η Ημέρα του καλύτερου Διαδικτύου γιορτάζεται σε περισσότερο από 100 χώρες, συντονίζεται από το σύνδεσμο Insafe/INHOPE, με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και τα εθνικά Κέντρα για το ασφαλές Διαδίκτυο σε όλη την Ευρώπη.

Η ημέρα προσφέρει την ευκαιρία για να αναδείξουμε τις θετικές χρήσεις της τεχνολογίας και να εξερευνήσουμε το ρόλο που έχουμε στη συνεισφορά για τη δημιουργία μιας καλύτερης και περισσότερο ασφαλούς διαδικτυακής κοινότητας.

Εργασία:

Με αφορμή την Παγκόσμια Ημέρα για Καλύτερο Διαδίκτυο του 2018, (Safer Internet Day 2018), οι μαθητές καλούνται να εργαστούν μαζί για να δημιουργήσουν τη δική τους πρόταση για ένα καλύτερο Διαδίκτυο σύμφωνα με το μήνυμα: “Δημιούργησε, Επικοινωνήσε και Μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο διαδίκτυο ξεκινά από εσένα”.

Η επιλογή της δημιουργίας των μαθητών είναι αποτέλεσμα της συνεργασίας της ομάδας. Οι μαθητές πρέπει να τεκμηριώσουν σε ένα νέο κοινό φάκελο με το όνομα “MyInternet-Activity4GroupX” τις επιλογές τους, όπως επίσης και να αιτιολογήσουν τη χρήση των εργαλείων (γιατί χρησιμοποιούν αυτό το εργαλείο και όχι κάποιο άλλο).

Οι επιλογές της δημιουργίας μπορεί να είναι : [E4.1]

- Αφίσα
- Βίντεο
- Παρουσίαση
- Κόμικ
- κλπ.

Επίσης, οι μαθητές επιβεβαιώνουν ότι το υλικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί:

από προοπτική της ηθικής: μη ακατάλληλο περιεχόμενο.

από προοπτική των δικαιωμάτων: κατάλληλη χρήση και αναγνώριση των πνευματικών δικαιωμάτων των υλικών

Στο εξώφυλλο των δημιουργιών των μαθητών θα πρέπει να είναι γραμμένος ο τίτλος του πρότζεκτ και η εργασία, ο αριθμός της ομάδας και τα ονοματεπώνυμα των μελών της.

Υπενθύμιση: Οι μαθητές θα πρέπει να κάνουν ισοκατανομή των εργασιών για κάθε μέλος της ομάδας και να λάβουν υπόψη τους το πότε πρέπει να υποβληθεί η κάθε δραστηριότητα για να καθορίσουν το τι θα κάνουν σε κάθε συνεδρία του πρότζεκτ, έτσι ώστε να έχουν τελειώσει στην προκαθορισμένη ημερομηνία. Η εργασία του κάθε μέλους της ομάδας θα εξεταστεί και θα αποτελέσει θέμα συζήτησης ανάμεσα

σε όλους για τυχόν βελτιώσεις αν είναι απαραίτητο. Το τελικό προϊόν είναι επιτυχία ή αποτυχία όλων των μελών της ομάδας. Ότι παρουσιαστεί είναι ευθύνη όλων.

Όταν ολοκληρωθεί η εργασία θα πρέπει να συμπεριληφθεί στον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

Συνημμένα: [MyInternet-Fyllo-Ergasias-4.1](#)

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE

16.82 %

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Τρεις ώρες

Δραστηριότητα 5-Και τώρα τι;

Αυτή είναι η τελευταία δραστηριότητα του πρότζεκτ και έχει δυο εργασίες. Η πρώτη αφορά στην ομάδα (έκθεση) και η δεύτερη τον καθένα μαθητή ξεχωριστά (αναστοχασμός).

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE

21.01 %

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Δύο ώρες

Εργασία 5.1 - Παρουσίαση Εργασιών

Tasks: 5.2 - Αναστοχασμός

Εργασία 5.1 - Παρουσίαση Εργασιών

Όλες οι ομάδες εκθέτουν τις δημιουργίες τους σαν να ήταν σε εμπορική έκθεση [E3.2-B]. Θα υπάρξουν δύο μέρη των 30 λεπτών το καθένα. Στο πρώτο οι ομάδες με ζυγό αριθμό θα είναι οι εκθέτες και οι ομάδες με μονό αριθμό θα είναι το κοινό. Σε δεύτερη φάση, οι ρόλοι των ομάδων αλλάζουν. Και στις δύο φάσεις, οι εκθέσεις [E5.1] γίνονται ταυτόχρονα.

Τι πρέπει να κάνει ο εκθέτης:

- Να έχει καθαρό λόγο
- Να ελέγχει τον τόνο της φωνής

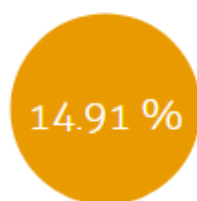
Τι πρέπει να κάνει αν είναι κοινό:

- Να ακούει το λόγο
- Να κάνει ερωτήσεις

Κατά τη διάρκεια της εργασίας οι μαθητές αξιολογούν την παραγωγή και την έκθεση των συμμαθητών τους στη ρουμπρίκα.

Συνημμένα: [MyInternet Fyllo-Ergasias 5.1](#)

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα

Tasks: 5.2 - Αναστοχασμός

Αφού η εμπορική έκθεση έχει τελειώσει, είναι καλό να αναστοχαστούν συνολικά για το πρότζεκτ. Κάθε μαθητής θα πρέπει να γράψει μια έκθεση (440 λέξεις - 1 σελίδα). Η έκθεση πρέπει να δίνει απαντήσεις στα παρακάτω ερωτήματα

λαμβάνοντας υπόψη τα θέματα που διαπραγματεύτηκαν στην διάρκεια του πρότζεκτ:

- Τι έχει μάθει από το πρότζεκτ;
- Πως ενεργούσε πριν από το πρότζεκτ;
- Τι θα αλλάξει και γιατί;

Όταν ολοκληρώσουν την αυτοαξιολόγηση την “ανεβάζουν” στον ηλεκτρονικό τους φάκελο (e-portfolio).

Συνημμένα: [MyInternet-Fyllo-Ergasias-5.2](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα

3.12 Το εκκρεμές του Γαλιλαίου

Συγγραφείς: Βασίλης Γαργανουράκης, Αθηνά Ρουτζάκη, Ασρινός Τσουτσουδάκης,
Maria Rita Bracchini

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 15-16

Σχετικά Μαθήματα: Ιστορία, Φυσικές επιστήμες, Ξένες Γλώσσες

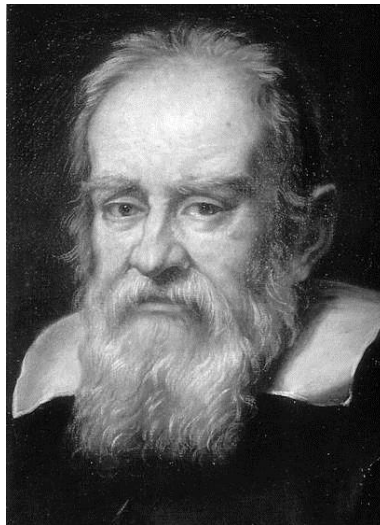
Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 19 ώρες και 50 λεπτά

Δραστηριότητες: 4

Διδακτική μέθοδος: μέθοδος project και διερευνητική μέθοδος

Δραστηριότητα 0: Εισαγωγή



Σε αυτή τη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός πρόκειται να παρουσιάσει το σενάριο. Ο εκπαιδευτικός θα εξηγήσει τις βασικές πληροφορίες του σεναρίου δηλαδή τι ζητείται να κάνουν οι μαθητές και με ποιο τρόπο (Συνολική Διάρκεια Δραστηριότητας 20 λεπτά).

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 20 λεπτά

Εργασία: 0.1: Επεξήγηση του σεναρίου

Εργασία: 0.1: Επεξήγηση του σεναρίου

- (βασική ιδέα) Ο κύριος στόχος του σεναρίου “Το εκκρεμές του Γαλιλαίου” είναι να καθορίσει από τι εξαρτάται η μέτρηση του χρόνου και ποια είναι η δυναμική του και η συνεχής αέναη του κίνηση. Επίσης να κατανοηθεί πώς γεννήθηκε η Επιστημονική μέθοδος και ποιες ήταν οι συνέπειές της καθώς και πώς μια επιστημονική επανάσταση επηρεάζει την εξέλιξη της κοινωνίας και πως οι άνθρωποι βιώνουν τις αλλαγές που προωθούν οι νέες ιδέες. Το αντικείμενα που εμπλέκονται είναι η Φυσική, Ιστορία και τα Αγγλικά (ως Ξένη Γλώσσα)

- (δραστηριότητες) Το σενάριο περιλαμβάνει 4 δραστηριότητες (αυτή την εισαγωγική δραστηριότητα συν 3 ακόμα) και η διάρκειά του είναι 14 ώρες. Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων οι μαθητές θα αναζητήσουν πληροφορίες σχετικά με το χρόνο και τη συνεισφορά του Γαλιλαίου, θα πραγματοποιήσουν ένα πείραμα και θα δημιουργήσουν ενημερώσεις και παρουσιάσεις για να εξηγήσουν τα αποτελέσματά τους και τις γνώσεις που απέκτησαν.

- (δυναμική εργασίας) Οι μαθητές θα εργαστούν με συνεργατικό τρόπο. Οι μαθητές θα κάνουν τις ομάδες (4-5 άτομα). Κάθε μαθητής θα αναλάβει ένα ρόλο και τις ανάλογες ευθύνες. Παρόλα αυτά, ορισμένες δραστηριότητες θα γίνουν ατομικά.

- (αξιολόγηση) Ο εκπαιδευτικός και οι ομάδες θα λειτουργήσουν κατά την αξιολόγηση του σεναρίου (αξιολόγηση από εκπαιδευτικό και αυτοαξιολόγηση). Τα εργαλεία αξιολόγησης θα είναι οι ρουμπρίκες και ψηφιακά μέσα αυτοαξιολόγησης. Η αξιολόγηση προγραμματίζεται κατά τη διάρκεια (παρατήρησης του καθηγητή) ή μετά από τις υποδραστηριότητες.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΠΪΟΡΟΙ: Ο εκπαιδευτικός χρειάζεται τις πληροφορίες που περιγράφονται παραπάνω για το σενάριο.

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 20 λεπτά

Δραστηριότητα 1: Προηγούμενες γνώσεις - ανταλλαγή ιδεών (brainstorming)

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, θα ανταλλάξουν ιδέες για να συζητήσουν τις προηγούμενες γνώσεις τους σχετικά με την εποχή και το πολιτισμικό περιβάλλον του Γαλιλαίου και ειδικότερα σε σχέση με την ιδέα του Κόσμου.

Αυτή η πρώτη δραστηριότητα ανταποκρίνεται πλήρως στο προαναφερθέν απόσπασμα του Γαλιλαίου. Είναι στην πραγματικότητα μια μαθητοκεντρική εκπαιδευτική προσέγγιση βασισμένη στη Διερευνητική Μάθηση (ΔΜ), στο οποίο οι μαθητές βρίσκουν και συγκεντρώνουν συλλογικά πληροφορίες και αντανακλούν τις εμπειρίες τους.

Επειδή ο Γαλιλαίος βρισκόταν στο επίκεντρο ίσως της πιο βαθιάς επανάστασης που οδήγησε στις σύγχρονες φυσικές επιστήμες, οι μαθητές θα συζητήσουν ιδιαίτερα για τη φύση της επαναστατικής συμβολής του Γαλιλαίου στη βασική φυσική και θα πρέπει να σκεφτούν μερικές από τις πιο σύγχρονες τεχνολογίες που προέρχονται από τις ιδέες του. Θα συστηματοποιήσουν τις προηγούμενες γνώσεις τους σχετικά με το ζήτημα και θα ετοιμαστούν για την οικοδόμηση περισσότερων γνώσεων για την καλύτερη κατανόηση των καινοτομιών του Γαλιλαίου. Πράγματι, στη δεύτερη υποδραστηριότητα αυτής της δραστηριότητας θα τους ζητηθεί να αναζητήσουν περισσότερες πληροφορίες στο διαδίκτυο για τη διεύρυνση των γνώσεών τους και να συγκρίνουν αυτό που ήδη γνωρίζουν με το τι «αισθάνονται ότι χρειάζεται να γνωρίζουν ή να γνωρίζουν καλύτερα». (υποδραστηριότητα 1.1)

Κατά τη διάρκεια του περιγραφόμενου έργου που σχετίζεται με την πρώτη υποδραστηριότητα, οι μαθητές μπορούν να καθορίσουν ποιος μπορεί να είναι ο "φυσικός" ρόλος τους σε σχέση με το πρόγραμμα ΔΜ των καθηκόντων και των ευθυνών. Αυτές οι πληροφορίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον καθορισμό των ρόλων των μαθητών για το υπόλοιπο σενάριο (δηλ. δείτε παρακάτω στην υποδραστηριότητα 1.2).

Στην υποδραστηριότητα 1.3 κάθε ομάδα μαθητών καλείται να δημιουργήσει μια παρουσίαση PPT ή Prezi σχετικά με τα αποτελέσματα της συζήτησης / ανταλλαγής ιδεών και τα αποτελέσματα της αναζήτησης στο διαδίκτυο.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 ώρες και 10λεπτά

Εργασία 1.1: “Τι γνωρίζω ήδη”

Εργασία 1.2: "Πώς δουλεύουμε;" - Καθορισμός των ρόλων

Εργασία 1.3: "Τι ψάξαμε και τι γνωρίζουμε τώρα" – Παρουσίαση

Εργασία 1.1: “Τι γνωρίζω ήδη”

(Διάρκεια 5 λεπτά) Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 4 ή 5 μελών.

Ο εκπαιδευτικός υπενθυμίζει τη γενική δομή του σεναρίου: Σενάριο ⇒ Δραστηριότητες ⇒ Υποδραστηριότητες ⇒ Αποδεικτικά στοιχεία.

(Διάρκεια 15') Κάθε ομάδα μαθητών θα δημιουργήσει ένα σύνολο φακέλων Google Drive προκειμένου να συνεργαστούν για το σενάριο. [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 1.1-1]: "Διαχείριση φακέλων": δημιουργία φακέλου για το σενάριο και υποφακέλων για αυτή τη δραστηριότητα.

Όλα τα μέλη της ομάδας θα μπορούν να επεξεργαστούν τα κοινά έγγραφα και να αποθηκεύουν αυτά που θεωρούν ενδιαφέροντα για την υπόλοιπη ομάδα. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να συμπεριληφθούν σε όλους τους φακέλους Google Drive των ομάδων προκειμένου να καταγράψουν τις εργασίες που έχουν γίνει από την ομάδα και από κάθε μέλος.

Όλα τα αποδεικτικά στοιχεία πρέπει να αποθηκευτούν στον αντίστοιχο φάκελο. Επιπλέον, οι μαθητές θα πρέπει να αποθηκεύσουν τα έγγραφα τους, εκτός από το φάκελο Google Drive, σε τουλάχιστον μια ακόμη τοποθεσία (δικό τους υπολογιστή, usb drive κ.λπ.).

(Διάρκεια 10') Κάθε ομάδα δημιουργεί ένα Έγγραφο Google με πληροφορίες της Ομάδας, [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 1.1-2]. Δείτε ενδεικτικά το αρχείο "Πληροφορίες ομάδας". Να μην συμπληρωθεί ακόμα η στήλη “Ρόλος” (θα γίνει στην υποδραστηριότητα 1.2)

(Διάρκεια 50') Οι μαθητές πρέπει να μοιραστούν μεταξύ τους τις γνώσεις που ήδη έχουν σχετικά με την εποχή του Γαλιλαίου και το πολιτιστικό περιβάλλον μέσω μιας ομαδοσυνεργατικής εργασίας. Οι μαθητές, χωρισμένοι σε ομάδες των 4 ή 5,

καλούνται να κάνουν μια ανταλλαγή ιδεών σχετικά με "τι γνωρίζουν ήδη" στους ακόλουθους τομείς:

- Θέμα Α: Η ιδέα για τον Κόσμο πριν από τον Γαλιλαίο.
- Θέμα Β: Διαφορές μεταξύ του γεωκεντρικού και ηλιοκεντρικού μοντέλου του ηλιακού συστήματος.
- Θέμα Γ: Ποιος ήταν ο Γαλιλαίος και τι είπε για το ηλιακό σύστημα

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να διευκολύνει τη συζήτηση για την ανταλλαγή ιδεών ακολουθώντας τη συνεργατική τεχνική με τίτλο "Το παιχνίδι των λέξεων".

Για να πραγματοποιηθεί αυτή η τεχνική, απαιτούνται ορισμένες λέξεις-κλειδιά για κάθε θέμα. Στο ακόλουθο παράδειγμα, υποθέτουμε μια τάξη 22 μαθητών. Δημιουργούμε τρεις ομάδες με 4 μέλη: την Ομάδα 1, την Ομάδα 2 και την Ομάδα 3 και δύο ομάδες με 5 μέλη, την Ομάδα 4 και την Ομάδα 5.

Σε αυτή την περίπτωση, καθώς έχουμε 3 θέματα και 5 ομάδες, οπότε θα πρέπει να επαναλάβουμε δύο θέματα. Η κατανομή των θεμάτων ανά ομάδα θα γίνει ως εξής:

- Ομάδα 1: Θέμα Α
- Ομάδα 2: Θέμα Β
- Ομάδα 3: Θέμα Γ
- Ομάδα 4: Θέμα Α
- Ομάδα 5: Θέμα Β

Ένα παράδειγμα ενός συνόλου λέξεων-κλειδιών για καθένα από τα θέματα υπάρχουν στον παρακάτω πίνακα:

Λέξεις - Κλειδιά για κάθε Θέμα

A. Η ιδέα του Κόσμου πριν από τον Γαλιλαίο: Μάγια; Μεσοποταμία; Αριστοτέλης; Αρίσταρχος της Σάμου; Πτολεμαίος; Κοπέρνικος

B. Διαφορές μεταξύ του γεωκεντρικού και ηλιοκεντρικού μοντέλου του ηλιακού συστήματος: Κινήσεις της Γης; Κινήσεις των πλανητών; Κινήσεις του ήλιου; Ανατολή και Δύση Ηλίου; Δυνάμεις στην επιφάνεια

Γ. Ποιος ήταν ο Γαλιλαίος και τι είπε για το ηλιακό σύστημα: Τηλεσκόπιο; Γεωκεντρικό ή ηλιοκεντρικό μοντέλο; Δίας; Ηλιακές κηλίδες; Βουνά της Σελήνης

Τα βήματα που πρέπει να γίνουν είναι:

- (5 λεπτά) Αποφασίστε ποιο μέλος της ομάδας θα δουλέψει με κάθε λέξη-κλειδί. Κάθε μέλος της ομάδας μπορεί να επιλέξει μια ή περισσότερες λέξεις-κλειδιά για να δουλέψει ατομικά.
- (5 λεπτά, ατομικά) Κάθε μέλος της ομάδας γράφει προτάσεις με τις γνώσεις που έχει σχετικά με τις λέξεις-κλειδιά που επέλεξε .
- (20 λεπτά) Κάθε μέλος εξηγεί στην ομάδα του τις προτάσεις του και τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας ολοκληρώνουν τις ιδέες με τις δικές τους προηγούμενες γνώσεις .
- (20 λεπτά) Η κάθε ομάδα γράφει ένα κοινό έγγραφο με όλες τις προτάσεις που προέκυψαν από όλα τα μέλη της ομάδας και το αποθηκεύει μέσα στο φάκελο της [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 1.1-3].

ΤΕΚΜΗΡΙΑ

- Τεκμήριο 1.1-1: "Διαχείριση φακέλων": Δημιουργία φακέλου για το σενάριο και υπο-φακέλους για αυτήν την υποδραστηριότητα. Εργαλείο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 1
- Τεκμήριο 1.1-2: Το στοιχείο αυτό δεν αξιολογείται. Μόνο να έχει γίνει σωστή διαχείριση μέσα στο φάκελο.
- Τεκμήριο 1.1-3: Το στοιχείο αυτό δεν αξιολογείται. Μόνο να έχει γίνει σωστή διαχείριση μέσα στο φάκελο.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Αρχείο "Πληροφορίες ομάδας"
- Πρόσβαση στο Internet και ψηφιακές συσκευές

Συνημμένα έγγραφα: [galileo--fyllo-ergasias-1.1](#), [galileo-rubric-1](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία 1.2: "Πώς δουλεύουμε;" - Καθορισμός των ρόλων

Κατά τη διάρκεια της εργασίας που έγινε στη υποδραστηριότητα 1.1, οι μαθητές μπορούν να καθορίσουν ποιος μπορεί να είναι ο "φυσικός" τους ρόλος στην ομάδα σχετικά με τα καθήκοντα και τις ευθύνες και οι πληροφορίες αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον καθορισμό των ρόλων των μαθητών για το υπόλοιπο σενάριο.

Για βοήθεια σχετικά με τη διαδικασία κατανομής ρόλων στα μέλη των ομάδων δείτε το αρχείο "Καθορισμός ρόλων".

Κάθε μέλος της ομάδας διατηρεί το συγκεκριμένο ρόλο του καθ' όλη τη διάρκεια του σεναρίου.

Οι πληροφορίες σχετικά με την ανάθεση των ρόλων πρέπει να συμπληρωθούν στην αντίστοιχη στήλη στο αρχείο "Πληροφορίες ομάδας" [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 1.1-2], το οποίο πρέπει να ενημερωθεί.

ΤΕΚΜΗΡΙΑ

- Τεκμήριο 1.1-2: "Πληροφορίες ομάδας": προσθήκη ρόλων των μελών της ομάδας. Το στοιχείο αυτό δεν αξιολογείται. Μόνο εάν είναι σωστά διαχειρισμένο στο φάκελο.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Αρχείο "Καθορισμός ρόλων"
- Πρόσβαση στο Internet και ψηφιακές συσκευές

Συνημμένα έγγραφα: [galileo-Roles in Teams](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Εργασία 1.3: "Τι ψάξαμε και τι γνωρίζουμε τώρα" - Παρουσίαση

Σε αυτή τη υποδραστηριότητα, οι μαθητές χωρίζονται στις ίδιες ομάδες όπως και πριν και μέσω αναζήτησης πληροφοριών στο διαδίκτυο μπορούν να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους για τα θέματα της υποδραστηριότητας 1.1

- Θέμα Α: Η ιδέα για τον Κόσμο πριν από τον Γαλιλαίο.

- Θέμα Β: Διαφορές μεταξύ του γεωκεντρικού και ηλιοκεντρικού μοντέλου του ηλιακού συστήματος.
- Θέμα Γ: Ποιος ήταν ο Γαλιλαίος και τι είπε για το ηλιακό σύστημα

Σε αυτή τη υποδραστηριότητα κάθε ομάδα μαθητών καλείται να δημιουργήσει μια παρουσίαση ΡΡΤ ή Ρρεζί σχετικά με τα αποτελέσματα της συζήτησης / ανταλλαγής ιδεών και τα αποτελέσματα της αναζήτησης στο διαδίκτυο. Θα πρέπει να συγκρίνουν τα αποτελέσματα από την υποδραστηριότητα 1.1 με τις απαντήσεις στην υποδραστηριότητα 1.2.

Έχουν 30 λεπτά στην τάξη για να οργανώσουν την εργασία αναζήτησης. Με βάση την υποδραστηριότητα 1.1, πρέπει να οργανώσουν ποιες πληροφορίες πρόκειται να αναζητήσει το κάθε μέλος, πόσες πληροφορίες χρειάζονται, πότε πρέπει να ολοκληρώσουν την αναζήτηση κ.λπ. Πρέπει να κάνουν προεπισκόπηση όλων των στοιχείων που πρέπει να ολοκληρώσουν για να είναι έτοιμα για την επόμενη διαδικτυακή εργασία. Πρέπει να μοιραστούν αυτό το σχέδιο αναζήτησης με τον εκπαιδευτικό στον αντίστοιχο φάκελο και να αναθεωρήσουν και να ενημερώσουν το σχέδιο εάν είναι απαραίτητο [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 1.3-1]. Έπειτα έχουν δύο ώρες για να εργαστούν συνεργατικά στο διαδίκτυο [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 1.3-2; ΤΕΚΜΗΡΙΟ 1.3-3] για τη δημιουργία της παρουσίασης και κάθε ομάδα πρέπει να την παρουσιάσει στην τάξη [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 1.3-4].

ΤΕΚΜΗΡΙΑ

- Τεκμήριο 1.3-1: Σχεδιασμός έρευνας Ρουμπρίκα 2
- Τεκμήριο 1.3-2: Ομαδοσυνεργατική εργασία: “Παρατηρήστε πώς συνεργάζεστε”. Εργαλείο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 3
- Τεκμήριο 1.3-3: Επικοινωνία: “Παρατηρήστε πώς είναι η επικοινωνία σας όταν εργάζεστε με άλλους”. Εργαλείο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 4
- Τεκμήριο 1.3-4: Παρουσίαση: “Τι ψάξαμε και τι γνωρίζουμε τώρα”. Εργαλείο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 5

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Πρόσβαση στο Internet και ψηφιακές συσκευές

Συνημμένα έγγραφα: [galileo-rubric-2](#), [galileo-rubric-3](#), [galileo-rubric-4](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 3 ώρες και 30 λεπτά

Δραστηριότητα 2: Σκεφτείτε, αλλά στη συνέχεια κοιτάξτε - Ακολουθώντας την πορεία της έρευνας

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός εισάγει την έννοια του εκκρεμούς.

Στόχος αυτής της εισαγωγής είναι να παρουσιάσει και να δώσει βασικές γνώσεις σχετικά με το πρόβλημα που πρέπει να λυθεί: "Γιατί και πώς το εκκρεμές του Γαλιλαίου άλλαξε τον τρόπο μέτρησης του χρόνου;"

Απαντώντας στο απόφθεγμα του Γαλιλαίου που υπάρχει στην αρχή αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές θα πρέπει να αναζητήσουν και να μοιραστούν γνώσεις και να εργαστούν ομαδικά. Κάθε ομάδα που δημιουργήθηκε στην υποδραστηριότητα 1.3 θα πρέπει να εργαστεί για την επίλυση του προβλήματος που αναφέρεται παραπάνω.

Οι υποδραστηριότητες αφορούν τρεις φάσεις:

Εργασία 2.1: Ο εκπαιδευτικός εισάγει τις έννοιες: εκκρεμές, ταλάντωση και περίοδος και ζητάει από τις μεταβλητές α , L , m μπορούν να σχετίζονται με την περίοδο T . Μόνο συζητώντας, κάθε ομάδα απαντά στην ερώτηση: Ποια από αυτές τις μεταβλητές επηρεάζει περισσότερο επιρροή την T και γιατί; Κάνουν το πείραμα ακολουθώντας τις ενδείξεις.

Εργασία 2.2: Παρατηρώντας τα αποτελέσματα του πειράματος, ο εκπαιδευτικός ξεκινάει μια συζήτηση σχετικά με το πώς η διαίσθησή μας και οι αρχές της εξουσίας (το ερώτημα "ποια έχουν μεγαλύτερη επιρροή στο T ;" είναι ερώτηση παγίδα) μπορούν να λειτουργήσουν ενάντια στην πειραματική επιβεβαίωση.

Εργασία 2.3: Αναφέρετε τα αποτελέσματα της έρευνας του προβλήματος μέσω της πραγματοποίησης ενός βίντεο σχετικά με το πείραμα που περιέχει επίσης την πιθανή απάντηση / απαντήσεις στο συγκεκριμένο πρόβλημα.

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 7 ώρες και 30 λεπτά

Εργασία 2.1: Πειραματική διερεύνηση: Δημιουργία εκκρεμούς

Εργασία 2.2: Αντιμετώπιση προβλημάτων: ταξινόμηση των δεδομένων και πληροφοριών και αναζήτηση πόρων για το πείραμα

Εργασία 2.3: Αναφορά αποτελεσμάτων πειράματος μέσω της δημιουργίας ενός βίντεο

Εργασία 2.1: Πειραματική διερεύνηση: Δημιουργία εκκρεμούς

Οι μαθητές υπό την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού θα πραγματοποιήσουν ένα πείραμα. Το "εργαστήριο" θα οργανωθεί από τους μαθητές με σκοπό την υλοποίηση ενός πειραματικού εκκρεμούς. Οι μαθητές θα αποκτήσουν αποδείξεις για τις επιδράσεις των εννοιών που μελετήθηκαν και θα έχουν εμπειρία σχετικά με τον αντίκτυπο των πειραματικών διαδικασιών με στόχο να αποδείξουν τι έχουν μελετήσει θεωρητικά.

Για αυτό το πείραμα οι μαθητές θα χρειαστούν τα παρακάτω υλικά:

- Διαφορετικά βαρίδια
- Ένα νήμα
- Ένα τραπέζι
- Ένα χρονόμετρο με ένδειξη δευτερολέπτων

Ο εκπαιδευτικός εισάγει τις έννοιες: εκκρεμές, ταλάντωση και περίοδος και ρωτάει ποιες μεταβλητές επηρεάζουν περισσότερο την περίοδο T : η γωνία μέγιστης απομάκρυνσης (α), το μήκος του εκκρεμούς (L), η μάζα του βαριδιού (m);

Μόλις συζητάμε, κάθε ομάδα απαντά στην ερώτηση: ποια από αυτές τις μεταβλητές επηρεάζει περισσότερο την T και γιατί;

Κάνουν τώρα το πείραμα ακολουθώντας τις ακόλουθες οδηγίες:

- Κατασκευάστε ένα εκκρεμές με χαρακτηριστικά $L=50\text{cm}$ και $m=100\text{gr}$.
- Στη συνέχεια, μετρήστε το χρόνο που χρειάζεται να γίνουν 10 ταλαντώσεις με καθορισμένη γωνία αρχικής απόκλισης α , και διαιρέστε με 10 για να βρείτε την περίοδο της ταλάντωσης. Αυτό είναι το Εκκρεμές A .
- Καταγράψτε τα αποτελέσματα στο αρχείο "Πίνακας Μετρήσεων" στη θέση "Μέτρηση 1".

- Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία με το ίδιο εκκρεμές ακόμα δύο φορές προκειμένου να συμπληρώσετε τη σειρά “Εκκρεμές Α” του παρακάτω πίνακα.
- Τώρα αλλάξτε μόνο ένα από τα τρία χαρακτηριστικά (α , L ή m). Αυτό είναι το Εκκρεμές Β.
- Επαναλάβετε τη διαδικασία από το βήμα 2 μέχρι να συμπληρωθεί όλος ο πίνακας στο αρχείο “Πίνακας Μετρήσεων”.

Κάθε ομάδα πρέπει να δημιουργήσει ένα υπολογιστικό φύλλο με τα στοιχεία του αρχείου “Πίνακας Μετρήσεων” και να χρησιμοποιήσει αυτό το υπολογιστικό φύλλο για να καταγράψει τις μετρήσεις και να υπολογίσει τις περιόδους για καθένα από τα εκκρεμή.

Για να δείξουν το αποτέλεσμα με πιο οπτικό τρόπο, οι μαθητές πρέπει επίσης να δημιουργήσουν ένα γράφημα. Στον έναν άξονα πρέπει να τοποθετήσουν το όνομα του Εκκρεμούς (Α, Β, Γ, Δ) και στον άλλο άξονα την αντίστοιχη περίοδο (ΤΑ, ...). Πρέπει να επιλέξουν το είδος του γραφήματος και τις πρόσθετες πληροφορίες που θεωρούν απαραίτητες για κάθε εκκρεμές.

Μόλις ολοκληρωθεί το πείραμα, οι ομάδες επιστρέφουν στην απάντησή τους στην ερώτηση: "ποια από αυτές τις μεταβλητές επηρεάζει περισσότερο την Τ και γιατί;" και συζητούν για τη σχέση μεταξύ της προηγούμενης απάντησης και των αποτελεσμάτων του πειράματος.

Οι ομάδες πρέπει να δημιουργήσουν την αναφορά του πειράματος με τα στοιχεία: περιγραφή, υπόθεση, μεθοδολογία, μετρήσεις και υπολογισμοί, διάγραμμα, συζήτηση, συμπέρασμα [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 2.1-1].

ΤΕΚΜΗΡΙΑ

- Τεκμήριο 2.1-1: Επεξεργασία περιεχομένου: "Αναφορά πειράματος: ενσωμάτωση υπολογιστικού φύλλου, κειμένου και εικόνων". Εργαλείο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 6

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Διαφορετικά βαρίδια.
- Ένα νήμα

- Ένα τραπέζι
- Ένα χρονόμετρο με ένδειξη δευτερολέπτων
- Ψηφιακές συσκευές και πρόσβαση στο διαδίκτυο (μόνο για διαμοιρασμό της αναφοράς)
- Αρχείο “Πίνακας Μετρήσεων”

Συνημμένα έγγραφα: [galileo-rubric-5](#), [galileo-rubric-6](#), [galileo-Fyllo-Ergasias-2.1](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες

Εργασία 2.2: Αντιμετώπιση προβλημάτων: ταξινόμηση των δεδομένων και πληροφοριών και αναζήτηση πόρων για το πείραμα

Σε αυτή την υποδραστηριότητα, παρατηρώντας τα αποτελέσματα του πειράματος, ο εκπαιδευτικός διεξάγει μια συζήτηση για το πώς η διαίσθησή μας και η αρχή της εξουσίας (ο εκπαιδευτικός λόγω του ρόλου του, με την ερώτηση "ποιες μεταβλητές επηρεάζουν περισσότερο την T;" παραπλανεί τους μαθητές να ψάχνουν πάνω από μία μεταβλητές) μπορούν να παίξουν ενάντια στην πειραματική επιβεβαίωση.

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει ένα βίντεο σχετικά με τη διαίσθηση του Γαλιλαίου. Για παράδειγμα αυτά:

- <https://www.youtube.com/watch?v=MpzaCCbX-z4> (στα αγγλικά, ενεργοποιήστε τους υπότιτλους για μεγαλύτερη ευκολία στην κατανόηση)
- <https://www.youtube.com/watch?v=0uw0jtQUHws&list=RDQMz4lilpxeMtA> (στα ελληνικά, στο 3:20 έως 4:00 λεπτό)

Στόχος αυτής της εισαγωγής είναι να παρουσιάσει και να δώσει τις αναγκαίες γνώσεις σχετικά με την ερώτηση που πρέπει να απαντηθεί: "Γιατί και πώς το εκκρεμές του Γαλιλαίου άλλαξε τον τρόπο μέτρησης του χρόνου;"

Απαντώντας στο απόσπασμα του Γαλιλαίου που δημοσιεύτηκε στην αρχή αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές θα πρέπει να βρουν και να μοιραστούν τις γνώσεις τους καθώς και να συνεργαστούν.

Σε αυτή τη δραστηριότητα η επιστημονική μέθοδος συνδέεται με τη μάθηση που βασίζεται στο πρόβλημα (Problem Based Learning-PBL). Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν μια καλύτερη κατανόηση των πειραματικών ερευνών. Οι καλύτεροι τύποι διερεύνησης αυτής της στρατηγικής είναι τα μυστήρια της επιστήμης. Οι μαθητές χρησιμοποιούν τις δεξιότητες κριτικής σκέψης καθώς σχεδιάζουν και διεξάγουν έρευνα για να δώσουν απαντήσεις στο μυστήριο που σχετίζεται με το ρόλο που είχε το εκκρεμές στην αλλαγή του τρόπου μέτρησης του χρόνου.

Η εισαγωγή του εκπαιδευτικού θα παρουσιαστεί με συμμετοχικό τρόπο, θα θέσει ερωτήματα και θα λάβει σχόλια για το βίντεο που παρουσιάζεται.

Οι μαθητές θα έχουν κάποιες γνώσεις που προέρχονται από την υποδραστηριότητα 1.3 και θα είναι σε θέση να παρουσιάσουν και να σχολιάσουν κάποιες ιδέες.

Στη συνέχεια, κάθε ομάδα θα κληθεί να βρει ένα βίντεο ή μία ιστοσελίδα στο διαδίκτυο σχετικά με το εκκρεμές του Γαλιλαίου απαντώντας στην ερώτηση "Γιατί και πώς το εκκρεμές του Γαλιλαίου άλλαξε τον τρόπο μέτρησης του χρόνου;" Πρέπει να επιλέξουν αυτά που νομίζουν ότι δίνει την καλύτερη απάντηση την ερώτηση [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 2.2 -1].

Τέλος, κάθε ομάδα θα δημιουργήσει ένα αραχνοειδή εννοιολογικό χάρτη (spider concept map) που θα έχει στο κέντρο την ερώτηση και περιμετρικά τα ευρήματα που προέκυψαν από την αναζήτηση. Κάθε ομάδα πρέπει να επιλέξει ένα εργαλείο για τη δημιουργία του εννοιολογικού χάρτη. Ο χάρτης θα πρέπει να αποθηκευτεί μέσα στο σχετικό φάκελο της ομάδας. Μια εισαγωγική περιγραφή για εννοιολογικούς χάρτες μπορείτε να δείτε στη διεύθυνση: http://www.schools.ac.cy/klimakio/Themata/perivallontiki_ekpaidefsi/methodologia/ennoiologikos_xartis.doc. [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 2.2-2] (30 λεπτά)

ΤΕΚΜΗΡΙΑ

- Τεκμήριο 2.2-1: Βρείτε ένα βίντεο ή μια ιστοσελίδα με την καλύτερη απάντηση για την ερώτηση "Γιατί και πώς το εκκρεμές του Γαλιλαίου άλλαξε τον τρόπο μέτρησης του χρόνου; "

- Τεκμήριο 2.2-2: Δημιουργία αραχνοειδούς εννοιολογικού χάρτη. Εργαλείο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 7

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Πρόσβαση στο διαδίκτυο και ψηφιακές συσκευές

Συνημμένα έγγραφα: [galileo-rubric-7](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία 2.3: Αναφορά αποτελεσμάτων πειράματος μέσω της δημιουργίας ενός βίντεο

Κάθε ομάδα θα δημιουργήσει ένα βίντεο του πειράματος. Ο στόχος είναι να περιγράψει το πείραμα και να δείξει επίσης την πιθανή απάντηση ή απαντήσεις στο συγκεκριμένο πρόβλημα.

Ανάλογα την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει εξωτερική βοήθεια για κάποιες τεχνικές συμβουλές για τη δημιουργία του βίντεο.

Αυτό μπορεί να γίνει σε μία σύντομη παρουσίαση ή εναλλακτικά, ο εκπαιδευτικός μπορεί να παραπέμψει τους μαθητές να ρίξουν μια ματιά σε οδηγίες που είναι ήδη διαθέσιμες στο youtube ή vimeo, όπως το <https://www.wikihow.com/Make-an-Educational-Video>.

Σημαντικά στοιχεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη είναι:

- να παρουσιαστεί το πείραμα με τον κατάλληλο τρόπο, περιγράφοντας όλα τα βήματα και επίσης
- να εξηγηθεί με σαφήνεια πώς κάθε ομάδα έλυσε το πρόβλημα και τα συμπεράσματα που κατέληξε
- να δώσει απαντήσεις στο μυστήριο που σχετίζεται με το ρόλο που είχε το εκκρεμές για την αλλαγή του τρόπου μέτρησης του χρόνου.

Οι μαθητές πρέπει να σχεδιάσουν το έργο και να αποθηκεύσουν το έγγραφο "Σχεδιασμός ενός βίντεο" στον αντίστοιχο φάκελο [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 2.3-1] και στη

συνέχεια να δημιουργήσουν το βίντεο, να το αποθηκεύσουν στον αντίστοιχο φάκελο [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 2.3-2] και να δείξουν το βίντεο στην τάξη .

Στη συνέχεια η κάθε ομάδα θα πρέπει να δημοσιεύσει το βίντεο της στο διαδίκτυο. Πριν δημοσιεύσουν το βίντεο, θα πρέπει να ενημερωθούν για τους κανόνες για την προστασία όλων των προσωπικών τους δεδομένων. Για το σκοπό αυτό προτείνονται οι παρακάτω διευθύνσεις:

http://www.dpa.gr/pls/portal/docs/PAGE/APDPX/YOUTH/YOUTH_INTRO/YOUTH_BOOKLET.PDF

<https://www.safer-internet.gr/odigies-nomothesia-gia-tin-dimosieusi-photo-video-matthiton-sto-internet/>

Οι κανόνες που βρέθηκαν, μαζί με ένα παράδειγμα για κάθε κανόνα, θα γραφούν σε ένα έγγραφο με τίτλο “Κανόνες για την προστασία των προσωπικών δεδομένων” που θα αποθηκευτεί στον αντίστοιχο φάκελο [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 2.3-3].

Υπάρχουν πολλές υπηρεσίες για τη δημοσίευση βίντεο στο διαδίκτυο αλλά οι ομάδες προτείνεται να χρησιμοποιήσουν το <https://vimeo.com>. Σε ένα νέο έγγραφο με τίτλο “Βήματα για δημοσίευση του βίντεο στο διαδίκτυο” πρέπει να αναφέρουν αναλυτικά όλα τα βήματα που ακολούθησαν για τη δημοσίευση του βίντεο στο διαδίκτυο συμπεριλαμβανομένων των στοιχείων του λογαριασμού (όνομα χρήστη, κωδικός) και τα στοιχεία πρόσβασης στο βίντεο (π.χ. σύνδεσμος). Μέσα στο έγγραφο ενθαρρύνεται να χρησιμοποιηθούν αποκόμματα εικόνων ή σύνδεσμοι για καλύτερη κατανόηση των βημάτων. Τέλος, το έγγραφο θα αποθηκευτεί στον αντίστοιχο φάκελο [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 2.3-3].

ΤΕΚΜΗΡΙΑ

- Τεκμήριο 2.3-1: Φάκελος “Σχεδιασμός ενός βίντεο”. Εργαλείο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 8
- Τεκμήριο 2.3-2: Φάκελος “Δημιουργία ενός βίντεο”. Εργαλείο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 8
- Τεκμήριο 2.3-3: Φάκελος “Δημοσίευση ενός βίντεο στο διαδίκτυο”. Εργαλείο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 9

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Βίντεοκάμερα
- PC για την επεξεργασία
- Ψηφιακές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο (κινητά τηλέφωνα, tablet, chromebooks, υπολογιστές ...) και προβολέα / οθόνη για το διαμοιρασμό των αποτελεσμάτων.

Συνημμένα έγγραφα: [galileo-rubric-8](#), [galileo-rubric-9](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 ώρες

Δραστηριότητα: Δραστηριότητα 3: Και όμως κινείται!

"Δεν αισθάνομαι υποχρεωμένος να πιστεύω ότι ο ίδιος Θεός που μας έχει προικίσει με αισθήσεις, λόγο και διάνοια έχει σκοπό να ξεχάσουμε τη χρήση τους." – Γαλιλαίος

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός θα καθοδηγήσει τους μαθητές στην ανακάλυψη της εποχής και του πολιτιστικού περιβάλλοντος κατά τη διάρκεια της ζωής του Γαλιλαίου.

Ο εκπαιδευτικός θα παρουσιάσει μια εισαγωγή της εποχής του Γαλιλαίου και θα ξεκινήσει μια ανοιχτή συζήτηση.

Στο τέλος της συζήτησης οι ομάδες θα κληθούν να δημιουργήσουν τη δική τους συμβολή στα ακόλουθα θέματα

- η έννοια του abiura του Γαλιλαίου (άρνηση)
- την αντίδραση του Πάπα Βενέδικτου XVI και η αποκατάσταση του Γαλιλαίου
- την εξέλιξη του ρόλου της Εκκλησίας στην επιστημονική έρευνα
- η κληρονομιά του Γαλιλαίου

Οι μαθητές θα καθορίσουν τις πληροφορίες χρησιμοποιώντας μια στρατηγική Ιστοεξερεύνησης (webquest).

Ο εκπαιδευτικός θα καθοδηγήσει την αναζήτηση στον ιστό δίνοντας ενδείξεις στους μαθητές και παρουσιάζοντας τα κριτήρια για την επιλογή των πληροφοριών.

Οι ομάδες θα παρουσιάσουν μια παρουσίαση PPT/Prezi στο τέλος της δραστηριότητας σε μια "ημέρα γιορτής" στην τάξη και οι καθηγητές μπορούν επίσης να προσκαλέσουν άλλες τάξεις για να συμμετάσχουν στην εκδήλωση.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 6 ώρες

Εργασία 3.1: Παρουσίαση του πολιτισμικού υπόβαθρου και της συζήτησης

Εργασία 3.2: Ιστοεξερεύνηση (WebQuest) και πληροφοριακό γράφημα

Εργασία 3.3: Αποτελέσματα και τελετή λήξης (Προαιρετικά)

Εργασία 3.1: Παρουσίαση του πολιτισμικού υπόβαθρου και της συζήτησης

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να διευκολύνει τη συζήτηση για την ανταλλαγή ιδεών.

Μπορεί να παρουσιάσει μια σύντομη παρουσίαση PPT/Prezi σχετικά με την εποχή του Γαλιλαίου και το πολιτισμικό του υπόβαθρο, καθώς και μια σύντομη βιογραφία. Ενδεικτικά δείτε το αρχείο "Παρουσίαση Γαλιλαίου".

Η ανταλλαγή ιδεών θα περιστραφεί γύρω από τις ακόλουθες ερωτήσεις

Γιατί η Εκκλησία ζήτησε από τον Γαλιλαίο να ανακαλέσει τις θέσεις του και την έννοια της abiura του Γαλιλαίου (άρνησης)

Ποιά ήταν η εξέλιξη του ρόλου της Εκκλησίας στην επιστημονική έρευνα, εστιάζοντας στην περίπτωση του Γαλιλαίου.

ΤΕΚΜΗΡΙΑ: Όχι

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Ψηφιακές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο (κινητά τηλέφωνα, tablet, chromebooks, υπολογιστές ...) και προβολέα / οθόνη
- Παρουσίαση PPT / prezi σχετικά με την εποχή του Γαλιλαίου
- CRISS πλατφόρμα - Βιβλιοθήκη - Φάκελος "Εκκρεμές του Γαλιλαίου".

Συνημμένα: [galileo-Presentation](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

Εργασία 3.2: Ιστοεξερεύνηση (WebQuest) και πληροφοριακό γράφημα

Μία Ιστοεξερεύνηση (αγγλικά: WebQuest), σύμφωνα με το δημιουργό της έννοιας Bernie Dodge, είναι "μια ερευνητική δραστηριότητα στην οποία οι περισσότερες ή όλες οι πληροφορίες που χρησιμοποιούνται από τους μαθητές προέρχονται από το διαδίκτυο".

Οι ιστοεξερευνήσεις σχεδιάζονται ώστε να αξιοποιούν με βέλτιστο τρόπο το χρόνο των μαθητών, να επικεντρώνονται στη χρήση πληροφοριών παρά στην αναζήτηση τους και να υποστηρίζουν τη σκέψη των μαθητών στα επίπεδα της ανάλυσης, της σύνθεσης και της αξιολόγησης.

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την υποδραστηριότητα και την Ιστοεξερεύνηση στην τάξη. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να πλοηγηθεί στο διαδίκτυο για να αναζητήσει και να επιλέξει τις πληροφορίες για ένα από τα παρακάτω θέματα:

- η έννοια του αβιουρα του Γαλιλαίου (άρνηση)
- την αντίδραση του Πάπα Βενέδικτου XVI και η αποκατάσταση του Γαλιλαίου
- την εξέλιξη του ρόλου της Εκκλησίας στην επιστημονική έρευνα
- η κληρονομιά του Γαλιλαίου

Ο εκπαιδευτικός θα καθοδηγήσει τους μαθητές με μια σύντομη εξήγηση για τον τρόπο αναζήτησης στον ιστό λαμβάνοντας υπόψη τα ακόλουθα κριτήρια:

Αναζητήστε το όνομα του δημιουργού ή του ιδρύματος στο επάνω ή το κάτω μέρος μιας ιστοσελίδας

Μεταβείτε στην αρχική σελίδα του ιστότοπου που φιλοξενεί τις πληροφορίες για να μάθετε για τον οργανισμό / συγγραφέα. (Για να βρείτε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το ίδρυμα ή τον δημιουργό, χρησιμοποιήστε μια μηχανή αναζήτησης για να δείτε τι σχετικές πληροφορίες είναι διαθέσιμες στον Ιστό).

Χρησιμοποιήστε τις Ομάδες Google για να αναζητήσετε αρχεία των άρθρων της ομάδας συζήτησης. Με αυτόν τον τρόπο, είναι δυνατό να βρείτε άλλες πληροφορίες σχετικά με τον δημιουργό ή το ίδρυμα

Ελέγξτε το πάνω και το κάτω μέρος μιας ιστοσελίδας για την ημερομηνία κατά την οποία οι πληροφορίες τροποποιήθηκαν ή ενημερώθηκαν για τελευταία φορά

Οι ομάδες των μαθητών πρέπει να δημιουργήσουν μια PPT/Prezi παρουσίασή που χωρίζεται σε θεματικές ενότητες ανάλογα τα ευρήματά τους.

Είναι υποχρεωτικό όλες οι παρουσιάσεις να ενσωματώσουν στο τέλος μια διαφάνεια με ένα πληροφοριακό γράφημα (infographic) που θα δείχνει τις σημαντικότερες πληροφορίες του θέματος. Ένα πληροφοριακό γράφημα (infographic) είναι μια αναπαράσταση πληροφοριών σε μια γραφική μορφή που έχει σχεδιαστεί για να καταστήσει τα δεδομένα εύκολα κατανοητά με μια γρήγορη ματιά. Το κάθε πληροφοριακό γράφημα θα πρέπει να περιέχει τουλάχιστον μια εικόνα, ένα σκίτσο και ένα γράφημα. Πληροφορίες για προγράμματα δημιουργίας πληροφοριακών γραφημάτων υπάρχουν στη διεύθυνση:

<https://www.papaki.com/blog/2014/11/12/5-%CE%B4%CF%89%CF%81%CE%B5%CE%AC%CE%BD-infographic-tools/>.

Η παρουσίαση θα εμφανιστεί στην τάξη [ΤΕΚΜΗΡΙΟ 3.2-1].

ΤΕΚΜΗΡΙΑ

- Τεκμήριο 3.2-1: Παρουσίαση Ιστοεξερεύνησης: “Η διαδικασία και η κληρονομιά του Γαλιλαίου”. Εργαλείο αξιολόγησης: Ρουμπρίκα 10

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Ιστοεξερεύνηση
- Ψηφιακές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο

Συνημμένα έγγραφα: [galileo-rubric-10](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 3 ώρες και 30 λεπτά

Εργασία 3.3: Αποτελέσματα και τελετή λήξης (Προαιρετικά)

Τέλος, καλούνται οι ομάδες να δημιουργήσουν μια κοινή παρουσίαση με τίτλο: “Πώς να μετρήσετε το χρόνο: η επαναστατική ιδέα του Γαλιλαίου”.

Η σύντομη παρουσίαση θα ενσωματώνει επίσης τα βίντεο που πραγματοποιήθηκαν στην Υποδραστηριότητα 2.3.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να διοργανώσει μια ημέρα τελετής λήξης καλώντας το Δ/ντη, τους άλλους εκπαιδευτικούς του σχολείου και μαθητές.

ΤΕΚΜΗΡΙΑ

- Τεκμήριο 3.3-1: Τελικό PPT

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΠΟΡΟΙ

- Πρόσβαση στο διαδίκτυο
- Ψηφιακές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο (κινητά τηλέφωνα, tablet, chromebooks, υπολογιστές ...) και προβολέα / οθόνη για διαμοιρασμό των αποτελεσμάτων
- Πλατφόρμα CRISS - Βιβλιοθήκη - Φάκελος "Πώς μπορούμε να μετρήσουμε το Χρόνος" ή "το Εκκρεμές του Γαλιλαίου".
- PPT και Prezi

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες

3.13 Τίτλος Σεναρίου: Υπογεννητικότητα και γήρανση του πληθυσμού

Συγγραφείς: Γιώργος Βουζαξάκης, Χρήστος Τζέτζιας

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 14-16

Σχετικά Μαθήματα: Κοινωνικές επιστήμες, Οικονομία, Πληροφορική

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 9 ώρες και 45 λεπτά

Δραστηριότητες: 6

Διδακτική μέθοδος: μέθοδος project



Δραστηριότητα 0: Εισαγωγή

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο καθηγητής πρόκειται να εισαγάγει το σενάριο. Ο καθηγητής θα εξηγήσει τα σημαντικά / κύρια στοιχεία του σεναρίου: Τι ζητείται από τους μαθητές να κάνουν (τη μελέτη δημογραφικών στοιχείων της χώρας και της περιφέρειάς τους, με επίκεντρο το πρόβλημα της γήρανσης του πληθυσμού).

Ο καθηγητής θα αναλύσει στους μαθητές τις βασικές πληροφορίες για το σενάριο:

Ο κύριος στόχος αυτού του σεναρίου είναι η μελέτη δημογραφικών στοιχείων της χώρας και της περιφέρειάς τους.

Οι μαθητές θα πρέπει να διερευνήσουν και να μάθουν ποια είναι η ηλικιακή σύνθεση του πληθυσμού της χώρας τους και της περιφέρειάς τους, τι την έχει επηρεάσει και πως μπορεί να βελτιωθεί.

Το σενάριο περιλαμβάνει 5 δραστηριότητες και η διάρκειά του είναι 14 διδακτικές ώρες (14 σαρανταπεντάλεπτες συνεδρίες, ευέλικτες ανάλογα με το χρονοδιάγραμμα). Μέσα από αυτές τις δραστηριότητες, οι μαθητές όχι μόνο θα πρέπει να ερευνούν, να ερμηνεύουν και να κατασκευάζουν διαγράμματα σχετικά με τον πληθυσμό, αλλά επίσης θα μάθουν, ποια χαρακτηριστικά του τόπου τους οδηγούν στη γήρανση του πληθυσμού και θα προσπαθήσουν να προτείνουν λύσεις.

Οι Κοινωνικές Επιστήμες είναι ένα μέσο για τον πειραματισμό, και η ανακάλυψη και η ικανότητα που σχετίζονται με τη γνώση και η αλληλεπίδραση με τον φυσικό κόσμο πρέπει να ληφθούν υπόψη για την ανάπτυξη του περιεχομένου τους.

Οι μαθητές θα εργαστούν με συνεργατικό τρόπο. Θα φτιάξουν τις ομάδες και κάθε μαθητής θα υιοθετήσει ένα συγκεκριμένο ρόλο και τις ευθύνες του.

Δραστηριότητα 1: Οργάνωση της ομάδας

Μια σύντομη δραστηριότητα με σκοπό την οργάνωση της ομάδας. Θα αναταθούν ρόλοι και θα δημιουργηθεί κοινόχρηστος φάκελος για την ανάρτηση των παραδοτέων.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία διδακτική ώρα

Εργασία: 1.1 - Ρόλοι

Εργασία: 1.2 - Δημιουργία κοινόχρηστου φακέλου

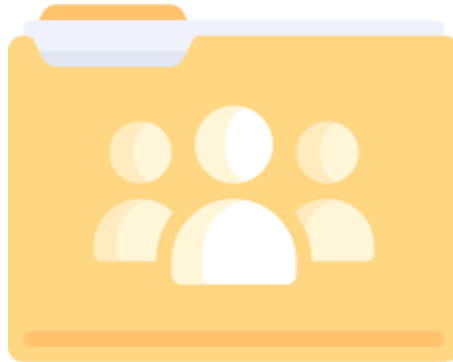
Εργασία: 1.1 - Ρόλοι

Κάθε ομάδα αποφασίζει ποιο ρόλο πρέπει να έχει το καθένα από τα μέλη της: συντονιστής, γραμματέας, επιβλέπων και εμπυχωτής.

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 15 λεπτά

Εργασία: 1.2 - Δημιουργία κοινόχρηστου φακέλου



Μόλις κατανεμηθούν οι ρόλοι, ο συντονιστής πρέπει να δημιουργήσει ένα κοινόχρηστο φάκελο στο Drive, μέσα στον οποίο θα κοινοποιούνται και θα φυλάσσονται τα έγγραφα τα σχετικά με το σενάριο. Θα κοινοποιήσει το φάκελο στα μέλη της ομάδας του αλλά και στους καθηγητές του. Ο φάκελος θα έχει την ονομασία ΓήρανσηΟμάδαΧΧ, όπου ΧΧ ο αριθμός της ομάδας.

Ως πρώτο έγγραφο ο γραμματέας θα δημιουργήσει ένα κείμενο για τη σύνθεση της ομάδας, θα το κοινοποιήσει και κάθε μέλος θα αναλάβει να γράψει τα στοιχεία του δίπλα στο ρόλο που του ανατέθηκε. Με αυτό θα ενημερώσει τους καθηγητές που είναι υπεύθυνοι για το έργο. Το αρχείο θα έχει όνομα Εργασία1ΟμάδαΧΧ.

Συνημμένα: [Population rubric 1.2](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

Δραστηριότητα 2: Δημογραφία

Η Δημογραφία, σύμφωνα με τα Ηνωμένα Έθνη είναι μια επιστήμη που έχει ως στόχο τη μελέτη του ανθρώπινου πληθυσμού και την ανάλυση του σύμφωνα με τη διάσταση, τη δομή, την εξέλιξή του και άλλες γενικές μεταβλητές από ποσοτική άποψη.

Πριν ξεκινήσετε τις ασκήσεις, παρακαλούμε ρίξτε μια ματιά σε αυτό το χάρτη: <http://luminocity3d.org/WorldPopDen/#3/12.13/10.02>.

Θα σας βοηθήσει να δείτε την πυκνότητα του πληθυσμού σε όλο τον κόσμο (αριθμός κατοίκων σε μια συγκεκριμένη επιφάνεια).

Στο παρακάτω έγγραφο παρατηρήσετε τις παγκόσμιες πυραμίδες του πληθυσμού ώστε να εξοικειωθείτε μαζί τους:

<http://www.demography-lab.prd.uth.gr/DDAoG/edu/tutor/3-1.pdf>

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Τρεις διδακτικές ώρες

Εργασία: 2.1 : Ανάλυση της τωρινής πυραμίδας πληθυσμού της της χώρας σας

Εργασία: 2.2: Σχεδιασμός χάρτη

Εργασία: 2.3: Ας βγάλουμε τα συμπεράσματα μας. Παρουσίαση των συμπερασμάτων μας.

Εργασία: 2.1 : Ανάλυση της τωρινής πυραμίδας πληθυσμού της της χώρας σας

1. Ψάξτε στην Ελληνική Στατιστική Υπηρεσία: www.statistics.gr/ ή / και στο Εργαστήριο Δημογραφικών Κοινωνικών Αναλύσεων: <http://www.demography-lab.prd.uth.gr> πως είναι η τωρινή πληθυσμιακή πυραμίδα της Ελλάδας (απογραφή του 2011).

Δημιουργήστε ένα έγγραφο Google ανά ομάδα στο φάκελο σεναρίου και αποθηκεύσετε την εικόνα. Απαντήστε στην ακόλουθη ερώτηση:

Ερώτηση: Γιατί είναι απαραίτητο να συμβουλευτείτε επίσημες πηγές για τέτοιου είδους πληροφορίες; Κάθε ομάδα πρέπει να συνεισφέρει με τουλάχιστον μία πιθανή απάντηση.

2. Ας ερμηνεύσουμε την πληθυσμιακή πυραμίδα.

Μια πληθυσμιακή πυραμίδα μπορεί να μας παρέχει πολλές πληροφορίες, αλλά πρέπει να ξέρουμε και πως να τις ερμηνεύσουμε Πρέπει να αναλύσετε τα δεδομένα:

- - Ανά φύλλο
- - Ανά ηλικιακή ομάδα

Σε αυτή τη δραστηριότητα θέλουμε να βελτιώσετε την ικανότητά σας να ερμηνεύετε πληθυσμιακές πυραμίδες. Παρακαλούμε, απαντήστε στις ακόλουθες ερωτήσεις στο κοινόχρηστο έγγραφο Google, όπου αποθηκεύσατε την εικόνα.

- Γράψτε τον αριθμό των ανδρών και των γυναικών που εμφανίζονται στην πυραμίδα του πληθυσμού.
- Υπάρχει ισορροπία στα φύλλα;
- Ποια είναι η πρώτη ηλικιακή ομάδα που εμφανίζεται στην πυραμίδα;
- Τι μπορείτε να παρατηρήσετε σε σχέση με άλλες ηλικιακές ομάδες;
- Ποια ηλικιακή ομάδα έχει περισσότερους εργαζόμενους;
- Τι μπορείτε να παρατηρήσετε σε σχέση με άλλες ηλικιακές ομάδες;
- Ποια είναι η μεγαλύτερη ηλικιακή ομάδα που φαίνεται στην πυραμίδα;

Συνημμένα: [Population rubric 2.1](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία διδακτική ώρα

Εργασία: 2.2: Σχεδιασμός χάρτη

Μεταβείτε στην ιστοσελίδα χάρτες της google (my maps) :

<https://www.google.com/intl/el/maps/about/mymaps/>

Δημιουργήστε ένα νέο χάρτη που να περιέχει τον νομό στον οποίο κατοικείται καθώς και τους γειτονικούς όμορους νομούς. Προσθέστε δείκτη στην πρωτεύουσα του κάθε νομού όπου να αναφέρεται στον δείκτη αυτό τον πληθυσμό του κάθε νομού σύμφωνα με την τελευταία απογραφή. Προσθέστε μία τουλάχιστον φωτογραφία σε κάθε νομό.

Δώστε κατάλληλο τίτλο στον χάρτη σας καθώς και κατάλληλη περιγραφή. Επιλέξτε την καταλληλότερη μορφή για την παρουσίαση του χάρτη σας (π.χ. δορυφόρος, απλός, άτλας κτλ)

Δημιουργήστε κατάλληλο σύνδεσμο και κοινοποιήστε τον χάρτη σας στις υπόλοιπες ομάδες.

Συνημμένα: [Population rubric 2.2](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία διδακτική ώρα

Εργασία: 2.3 :Ας βγάλουμε τα συμπεράσματα μας. Παρουσίαση των συμπερασμάτων μας.

Έρθε η ώρα να απαντήσετε: Πόσα άτομα θα ζήσουν στην περιοχή ή τη χώρα μου το 2050; Πως θα μοιάζει ο πληθυσμός στην περιοχή μου το 2050;

ΕΛΣΤΑΤ Προβολές πληθυσμού 2050

Οι προβλέψεις για τη δημογραφία μας βοηθούν να σχεδιάσουμε τους πόρους που παρέχουν τα κράτη για να δημιουργήσουν μακροπρόθεσμες πολιτικές. Για παράδειγμα, αν προβλέψουμε ότι ο ρυθμός γεννήσεων έχει κολλήσει, οι πολιτικές θα ενισχύσουν το ποσοστό γεννήσεων προσφέροντας παροχές μητρότητας.

Ανταλλάξτε απόψεις για να βρείτε ποιες θα πρέπει να είναι οι δημογραφικές πολιτικές στη χώρα σας, προκειμένου να αποκτήσετε μια βιώσιμη δημογραφία στο μέλλον.

Για να παρουσιάσετε τα συμπεράσματά σας, δημιουργήστε μια παρουσίαση στο Portability. Μεταφορτώστε τον σύνδεσμο στο φάκελο της δραστηριότητας 1 στο Google Drive.

Συνημμένα: [Population rubric 2.3](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία διδακτική ώρα

Δραστηριότητα 3: Δημιουργία διαγράμματος



Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Δύο διδακτικές ώρες

Εργασία: 3.1: Πληθυσμός

Εργασία: 3.2: Το διάγραμμα

Εργασία: 3.1 - Πληθυσμός

Ποιος είναι σήμερα ο πληθυσμός της Ελλάδας; Ποιος ήταν στο παρελθόν; Με ποιο τρόπο μεταβλήθηκε; Τι ισχύει για την περιοχή σας; Για να απαντήσετε στα παραπάνω ερωτήματα, θα χρειαστεί να ανατρέξετε σε αξιόπιστες πηγές, αλλά και να αναπαραστήσετε κατάλληλα τα δεδομένα που θα βρείτε.

Επισκεφθείτε τη σελίδα που θα βρείτε [εδώ](#). Από το οριζόντιο μενού επιλέξτε “Απογραφές” και στη συνέχεια, κάνοντας τις κατάλληλες, επιλογές, βρείτε και καταγράψτε (σε υπολογιστικό φύλλο, βλέπε παρακάτω):

Το γενικό πληθυσμό της Ελλάδας

- Τον πληθυσμό της Ελλάδας ανά φύλλο
- Το γενικό πληθυσμό της περιφέρειάς σας
- Τον πληθυσμό της περιφέρειάς σας ανά φύλλο

για κάθε ένα από τα έτη απογραφής. Προσέξτε ότι, για κάθε έτος, υπάρχουν παραπάνω από ένας αριθμοί για τον πληθυσμό της ίδιας χρονιάς. Ποιον θα επιλέξετε για να καταγράψετε και να μελετήσετε;

Στη συνέχεια ο εμπυχωτής θα δημιουργήσει ένα κοινόχρηστο υπολογιστικό φύλλο, μέσα στο φάκελο του σεναρίου, με το όνομα "Δεδομένα Πληθυσμού" και θα συμβάλετε όλοι, ώστε να μεταφέρετε τα δεδομένα εκεί. Κάθε μέλος της ομάδας θα αναλάβει να συμπληρώσει διαφορετικές στήλες ή διαφορετικές γραμμές του πίνακα (ένας από τους δύο τρόπους είναι πιο αποδοτικός για τη συνεργασία σας. Ποιος;) Το φύλλο θα πρέπει να έχει την παρακάτω μορφή:

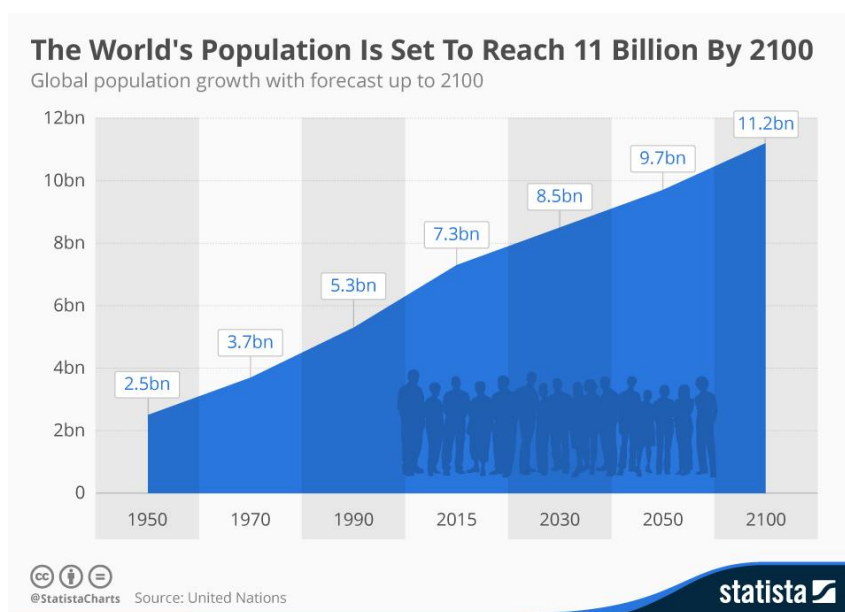
Έτος	Γεν. Πληθ. Ελλάδα	Ανδρ. Πληθ. Ελλάδα	Γυν. Πληθ. Ελλάδα	Γεν. Πληθ. Περιφέρειας	Ανδρ. Πληθ. Περιφέρειας	Γυν. Πληθ. Περιφέρειας
1950						
1961						
...						

Συνημμένα: [Population rubric 3.1](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

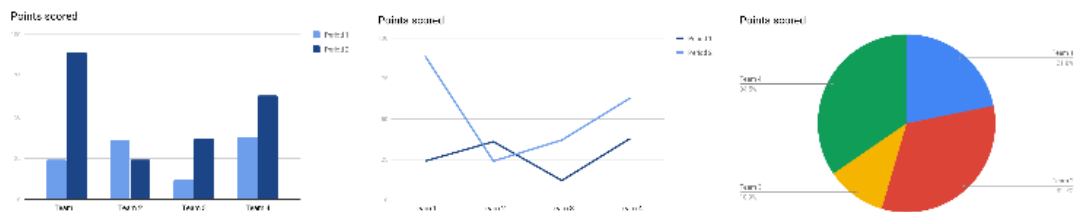
Απαιτούμενος Χρόνος: Μία διδακτική ώρα

Εργασία: 3.2 – Το διάγραμμα



Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν τα δεδομένα της προηγούμενης εργασίας προκειμένου να φτιάξουν σχετικά διαγράμματα για την χώρα και την περιφέρειά τους. Επίσης θα χρησιμοποιήσουν τις δυνατότητες του υπολογιστικού φύλλου για να απαντήσουν σε αριθμητικά ερωτήματα σχετικά με τον πίνακα.

Τώρα θα πρέπει να δημιουργήσετε διαγράμματα (ένα για τη χώρα (σύνολο - άντρες - γυναίκες), ένα για την περιφέρειά σας (σύνολο - άντρες - γυναίκες) και ένα για τη χώρα και την περιφέρειά σας (σύνολο + σύνολο)), τα οποία θα βοηθούν να αντιληφθούμε την εξέλιξη του πληθυσμού κατά την πάροδο των ετών. Ποια από τις παρακάτω μορφές (ραβδόγραμμα, πολύγωνο, πίτα) θεωρείτε ότι θα αποδώσει καλύτερα τις πληροφορίες;



Δείτε [εδώ](#) (από το 2:50), [εδώ](#) κι [εδώ](#) οδηγίες για το πως μπορείτε να δημιουργήσετε τα διαγράμματα στο Drive.

Δώστε ιδιαίτερη σημασία ώστε ο τίτλος, ο τύπος, το υπόμνημα και τα χρώματα των διαγραμμάτων σας να τα καθιστούν κατά το δυνατό ευανάγνωστα, καθώς και στο ότι θα πρέπει τα δεδομένα να αναπαριστώνται σωστά (μονάδες, κλίμακα κ.τ.λ.)

Όταν έχετε ολοκληρώσει τα διαγράμματά σας:

- α) θα τα ενσωματώσετε στο έγγραφο της προηγούμενης εργασίας και
- β) θα στείλετε ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στον καθηγητή σας όπου θα:
 - i) αναφέρετε το αν θεωρείτε ότι η πηγή που σας δόθηκε είναι αξιόπιστη και το γιατί
 - ii) θα απαντάτε σε ερωτήματα όπως:
 - α) Ποιο ήταν το έτος με το μεγαλύτερο πληθυσμό;

- β) Ποια δεκαετία σημειώθηκε η μεγαλύτερη αύξηση και ποια η μικρότερη;
- γ) Ποιος είναι ο μέσος όρος αύξησης του πληθυσμού τις τελευταίες δεκαετίες;
- δ) Συγκρίνετε το διάγραμμα με την πυραμίδα. Όταν ο πληθυσμός αυξάνεται σημαίνει αυτό και διεύρυνση της βάσης της πυραμίδας; Πως μπορεί να ερμηνευτεί αυτό που παρατηρείτε;
- ε) Ισχύουν τα ίδια τόσο για τη χώρα όσο και για την περιφέρειά σας; Αν όχι, πως θα μπορούσε να ερμηνευθεί αυτό;

Προσέξτε ότι: για τα α) β) και γ) θα πρέπει να έχετε χρησιμοποιήσει το υπολογιστικό φύλλο, προκειμένου να εξάγετε τα αντίστοιχα νούμερα.

Συνημμένα: [Population rubric 3.2](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία διδακτική ώρα

Δραστηριότητα 4: Αίτια υπογεννητικότητας

Θα αναζητηθούν, θα διασταυρωθούν και θα καταγραφούν πιθανά αίτια για την υπογεννητικότητα. Στη συνέχεια θα αξιολογηθούν ως προς τη σπουδαιότητά τους αναφορικά με τη χώρα και την περιφέρεια των μαθητών. Με αφορμή την αναζήτηση αυτή, θα προηγηθεί έρευνα και καταγραφή των κανόνων ασφαλούς περιήγησης.

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Τρεις διδακτικές ώρες

Εργασία: 4.1: Αίτια υπογεννητικότητας

Εργασία: 4.1 - Αίτια υπογεννητικότητας



Θα αναζητηθούν, θα διασταυρωθούν και θα καταγραφούν πιθανά αίτια για την υπογεννητικότητα. Στη συνέχεια θα αξιολογηθούν ως προς τη σπουδαιότητά τους αναφορικά με τη χώρα και την περιφέρεια των μαθητών.

Της διαδικασίας αυτής θα προηγηθεί μια προετοιμασία για την έκθεση στο διαδίκτυο. Θα μελετήσουν οι μαθητές τους κανόνες ασφαλούς περιήγησης και θα καταγράψουν τους βασικότερους, μαζί με παραδείγματα.

Για να ολοκληρώσετε την παρακάτω εργασία, θα χρειαστεί να περιηγηθείτε στο διαδίκτυο. Όπως ίσως θα γνωρίζετε, η έκθεση στο διαδίκτυο δεν θεωρείται πλέον μια απλή και ακίνδυνη διαδικασία. Πριν προχωρήσετε λοιπόν, θα πρέπει να φροντίσετε να μάθετε και να εφαρμόσετε κάποιους κανόνες ασφαλείας:

1) Χρήση ιδιωτικής περιήγησης:

Τόσο το άνοιγμα των λογαριασμών, όσο και η γενικότερη περιήγησή σας στο διαδίκτυο, κατά τη διεξαγωγή του σεναρίου θα πρέπει να γίνει μέσω της ιδιωτικής περιήγησης του φυλλομετρητή σας. Αυτό σας εξασφαλίζει ότι, με το κλείσιμο του υπολογιστή, όλα τα δεδομένα της περιήγησής σας διαγράφονται. Έτσι, περιορίζεται σημαντικά η δυνατότητα κάποιου τρίτου να τα εντοπίσει. Για το σκοπό αυτό, θα

πρέπει να ανοίγετε κάθε φορά στο φυλλομετρητή σας ένα νέο παράθυρο ιδιωτικής περιήγησης (ή ανώνυμης, σε άλλους φυλλομετρητές) και να εκτελείτε όλες τις διαδικτυακές σας δραστηριότητες μέσα από αυτό.

2) Κανόνες ασφαλούς περιήγησης

Υπάρχουν κάποιοι βασικοί κανόνες/πρακτικές που μπορείτε να εφαρμόζετε ως χρήστες του διαδικτύου, οι οποίοι μειώνουν την έκθεσή σας στους κινδύνους. Αναζητήστε τους (π.χ. [εδώ](#), [εδώ](#) και [εδώ](#)) και μελετήστε τους. Στη συνέχεια ο επιβλέπων θα φτιάξει στον φάκελο του σεναρίου ένα κοινόχρηστο έγγραφο με όνομα ΑσφάλειαΟμάδαΧΧ. Εκεί θα πρέπει να γράψετε τους κανόνες ασφαλούς περιήγησης. Θα πρέπει να τους αναλύσετε με δικά σας λόγια και να δώσετε ένα παράδειγμα καλής ή κακής χρήσης τους.

Όταν θα έχετε πλέον ολοκληρώσει τα παραπάνω, μπορείτε να προχωρήσετε στη μελέτη του ερωτήματος: Ποια είναι τα αίτια της υπογεννητικότητας;

Αναζητήστε πηγές στο διαδίκτυο, οι οποίες θα εξηγούν τους διάφορους μηχανισμούς που οδηγούν στην υπογεννητικότητα. Δημιουργήστε ένα έγγραφο στο φάκελο του σεναρίου με το όνομα Αίτια, όπου θα συντάξετε ένα πίνακα με τα αίτια που βρήκατε. Στην ίδια γραμμή με το αίτιο θα πρέπει σε διπλανές στήλες να αναφέρετε τις πηγές (3 τουλάχιστον για κάθε αίτιο, τουλάχιστον 4 πηγές συνολικά), καθώς και ένα σύνδεσμο προς αυτές. (Μπορείτε να αναφέρετε και πιθανά αίτια που δεν συναντήσατε κατά την έρευνά σας, αλλά θεωρείτε ότι έχουν κάποια αξία.) Θυμηθείτε ότι όσο πιο αξιόπιστες, πιο πολλές και πιο ανεξάρτητες μεταξύ τους είναι οι πηγές, τόσο πιο πολύ ενισχύεται η ποιότητα του επιχειρήματος. Κατατάξτε ως ομάδα, τα αίτια που βρήκατε, τοποθετώντας κάθε αίτιο τόσο πιο ψηλά στον πίνακα, όσο σημαντικότερο πιστεύετε ότι είναι για τη χώρα σας.

Συνημμένα: [Population rubric 4.1](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Τρεις διδακτικές ώρες

Δραστηριότητα 5: Επικοινωνία

Θα θέλαμε να δημοσιεύσετε τα αποτελέσματα από τις προηγούμενες εργασίες σας σε μια ιστοσελίδα ή ένα blog και να αποστείλετε ένα e-mail σύμφωνα με τις οδηγίες που θα σας δοθούν

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Τέσσερις διδακτικές ώρες

Εργασία: 5.1: Δημοσιεύσετε τα συμπεράσματα σας

Εργασία: 5.2: Αποστολή e-mail

Εργασία: 5.1: Δημοσιεύστε τα συμπεράσματα σας

Η ομάδα μπορεί να φτιάξει ένα λογαριασμό στην πλατφόρμα Weebly Education (<https://education.weebly.com/>). Όλα τα μέλη της ομάδας να γνωρίζουν τον κωδικό εισόδου.

Κατά τη δημιουργία του λογαριασμού σας στην πλατφόρμα, θα σας ζητηθεί να ορίσετε κωδικό πρόσβασης. Θα πρέπει να φροντίσετε ώστε ο κωδικός αυτός να είναι ασφαλής (“ισχυρός”, όπως ονομάζεται συχνά). Έτσι, αποφεύγετε τον κίνδυνο να αποκτήσει κάποιος άλλος πρόσβαση στο λογαριασμό σας, με ανεπιθύμητα αποτελέσματα.

Χωριστείτε σε δύο ομάδες, ψάξτε στο διαδίκτυο για τεχνικές δημιουργίας ισχυρών κωδικών (π.χ. [εδώ](#) ή [εδώ](#)), φτιάξτε ένα κωδικό και δοκιμάστε τον (π.χ. [εδώ](#) και [εδώ](#)) προκειμένου να δείτε πόσο ισχυρός είναι. Αφού ολοκληρώσετε τη διαδικασία, μεταφέρετε σε ένα χαρτί τον παρακάτω πίνακα και γράψτε ποιο κωδικό προτείνετε, πόσο καλά τα πήγε στις δοκιμές και τον τρόπο με τον οποίο θα τον θυμάστε. Από τους κωδικούς που προτάθηκαν θα επιλέξετε έναν και θα τον χρησιμοποιήσετε, κατά το άνοιγμα του λογαριασμού σας. Τον άλλο (που δεν θα χρησιμοποιήσετε) θα τον κοινοποιήσετε στον καθηγητή σας. Το χαρτί με τους κωδικούς συνιστάται να το καταστρέψετε.

- Κωδικός
- Προτάθηκε από Αποτελέσματα καταλληλότητας τεστ1
- Αποτελέσματα καταλληλότητας τεστ2

- Τρόπος απομνημόνευσης

Συνημμένα: [Population rubric 5.1](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Τρεις διδακτικές ώρες

Εργασία: 5.2: Αποστολή e-mail

Αφού τελειώσετε όλες τις εργασίες σας, πρέπει να στείλετε στον εκπαιδευτικό σας μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ένα μήνυμα με έναν απολογισμό όλων των εργασιών σας. Ακολουθήστε τις οδηγίες που δίνονται για να το κάνετε αυτό.

Ο γραμματέας της ομάδας σας είναι υπεύθυνος για την αποστολή του μηνύματος. Ωστόσο πρέπει να το κοινοποιήση σε όλα υπόλοιπα μέλη της ομάδας.

Θυμηθείτε ότι αν δεν θέλετε να εμφανιστεί σε αυτό το πεδίο όλες τις διευθύνσεις για όλους, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πεδίο CC.

Θέμα: Εδώ πρέπει να δώσετε μια σαφή ιδέα για το θέμα. Για παράδειγμα, μπορείτε να δώσετε πληροφορίες σχετικά με την ομάδα και τη δραστηριότητα για την οποία μιλάτε.

Επισύναψη: Μπορείτε να επισυνάψετε κάποιες εικόνες (print-screen) από την ιστοσελίδα που φτιάξατε. Προσέξτε τα ονόματα των αρχείων να είναι κατανοητά από τον παραλήπτη καθώς επίσης το μέγεθος των αρχείων να είναι κατάλληλο προς αποστολή.

Μήνυμα: Είναι πραγματικά σημαντικό να αρχίσετε το μήνυμά σας ευγενικά. Θα μπορούσατε να εξηγήστε ποιος είναι ο στόχος του ηλεκτρονικού σας μηνύματος. Μην ξεχάσετε να κλείσετε το μήνυμά σας το όνομά σας.

Συνημμένα: [Population rubric 5.2](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία διδακτική ώρα

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΚΑΙ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

4.1 Τίτλος Σεναρίου: Έκδοση ηλεκτρονικής σχολικής εφημερίδας

Πρωτότυπος Τίτλος: Publish an electronic school newspaper

Συγγραφέας: Ross Campbell

Μεταφράστρια: Στέλλα Πλάτσκου

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 14-15-16

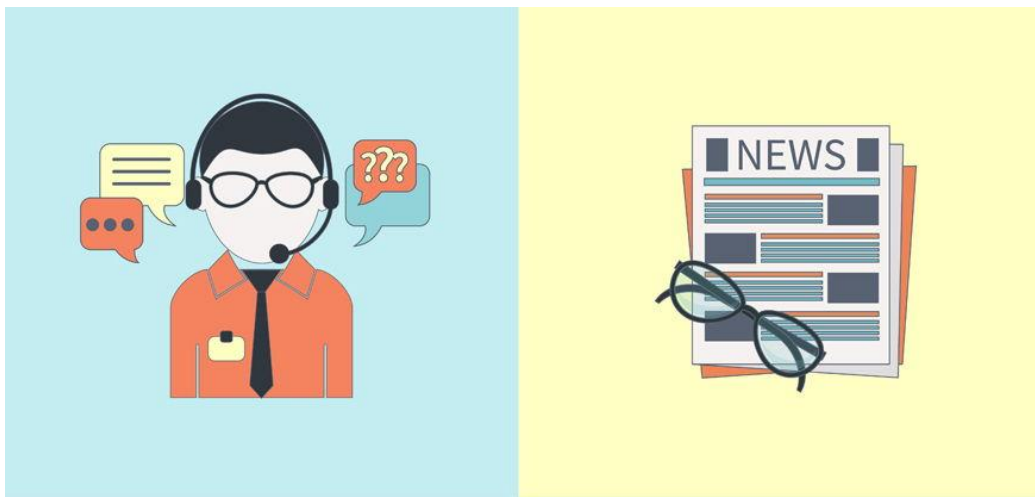
Σχετικά Μαθήματα: Ξένες Γλώσσες, Πληροφορική

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 8 ώρες (14 διδακτικές ώρες)

Δραστηριότητες: 4

Διδακτική μέθοδος: μέθοδος project



"Η έκδοση ηλεκτρονικής σχολικής εφημερίδας" είναι ένα πρότζεκτ γλωσσικής εξάσκησης στο οποίο οι μαθητές σχεδιάζουν, συλλέγουν υλικό, γράφουν άρθρα και ιστορίες, επενδύουν με ήχο, βιντεάκια, σχέδια και φωτογραφίες, και στη συνέχεια

δημοσιεύουν προς ενημέρωση του σχολικού κοινού (γονείς, συμμαθητές, γειτονικά σχολεία). Η πολλαπλή στόχευση εμπεριέχει γλωσσική κατανόηση και παραγωγή καθώς και ψηφιακή έρευνα, επικοινωνία και επιμέλεια.

Αυτό το πρότζεκτ και οι δραστηριότητες του είναι σχεδιασμένα για μαθητές ηλικίας 9 - 12 ετών.

"Η έκδοση ηλεκτρονικής σχολικής εφημερίδας" αποτελείται από 3 δραστηριότητες και έχει διάρκεια 8 ωρών.

Οι διδακτικές προσεγγίσεις που θα χρησιμοποιηθούν είναι η μάθηση μέσω ανοικτών πηγών και η μάθηση ομοτέχνων. Η ενεργός περιήγηση για οδηγίες (ανοικτές πηγές) συνδυάζεται με το μοίρασμα των εμπειριών (μάθηση ομοτέχνων) σε περιβάλλον όπου είναι δυνατή η επικοινωνία με τον εκπαιδευτικό, παρότι δεν απαιτείται διδασκαλία βήμα προς βήμα. Οι μαθητές θα αναπτύξουν την εργασία συνδυάζοντας συνεργατικές και ατομικές δραστηριότητες που ακολουθούν μετά από την εισήγηση του εκπαιδευτικού.

Οι ικανότητες του προγράμματος σπουδών και μαθημάτων που εμπλέκονται στο σενάριο είναι η γλωσσική κατανόηση, η γλωσσική παραγωγή και η διαμεσολάβηση..

Η Ψηφιακή Ικανότητα αναπτύσσεται μέσω ενεργούς ανάπτυξης στο σχεδιασμό, τη συγγραφή, την επιμέλεια και τη δημοσίευση μιας σχολικής εφημερίδας.

Τα μαθήματα που εμπλέκονται είναι η Αγγλική Γλώσσα (ή κάθε άλλη γλώσσα υψηλού επιπέδου και τα κύρια θέματα είναι επίκαιρα γεγονότα, τοπικά νέα, και θέματα που συνδέονται με τη γλώσσα - στόχο.

Η αξιολόγηση γίνεται από τον εκπαιδευτικό.

Τα εργαλεία αξιολόγησης που έχουν αναπτυχθεί είναι ρουμπρίκες

Η αξιολόγηση σχεδιάζεται να γίνεται στο τέλος κάθε δραστηριότητας, αν και ανατροφοδότηση μπορεί να παρέχεται και κατά τη διάρκεια κάθε δραστηριότητας.

Δραστηριότητα 0- Εισαγωγή στο Σενάριο Πιστοποίησης Ψηφιακής Ικανότητας "Δημοσίευση Ηλεκτρονικής Σχολικής Εφημερίδας"

Ο εκπαιδευτικός πραγματοποιεί μια εισαγωγή στο ΣΠΨΙ, τις κυριότερες ιδέες και σκοπούς του.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

Εργασία 0.1 - Επεξήγηση του σεναρίου

Εργασία 0.1 - Επεξήγηση του σεναρίου

Ο εκπαιδευτικός εξηγεί το σκοπό του ΣΠΨΙ και πώς αυτός (η δημιουργία εφημερίδας) θα επιτευχθεί.

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να ενημερώσει τους μαθητές σχετικά με το “ημερολόγιο τεχνικών προβλημάτων” και να τους εξηγήσει ότι αναμένεται να σημειώνουν ατομικά όλα τα τεχνικά προβλήματα που συναντούν στο σενάριο και τη λύση που επελέγη.

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει επίσης να εκμεταλλευτεί την ευκαιρία να συζητήσει την ηθική και νομική συμπεριφορά που αναμένεται σχετικά με το υλικό που θα δημιουργηθεί και θα κατατεθεί (δικαιώματα, άδειες, παραθέματα κλπ.) και να παράσχει κάποιες πληροφορίες για το θέμα.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να βρει συνημμένες κάποιες ρουμπρίκες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αξιολόγηση του σεναρίου.

Συνημμένα: [student technical problems diary](#), [cas_ekdosi_sxolikis_efimeridas assessment instruments](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

Δραστηριότητα 1- Κατασκευή του σχεδίου εργασίας για την εφημερίδα

Οι μαθητές θα συζητήσουν διαδικτυακά τις ιδέες τους για τους κυριότερους σκοπούς της εφημερίδας και θα σχεδιάσουν τα βήματα που εμπλέκονται: περιεχόμενα, διάταξη, χρονοδιαγράμματα, εργαλεία, προθεσμίες, κλπ. Θα οριστεί μια συντακτική ομάδα 2-4 μαθητών με ιδιαίτερες ευθύνες.

Αφού χωριστούν σε ομάδες, οι μαθητές θα δημιουργήσουν ένα σχέδιο εργασιών για τον σχεδιασμό και την δημοσίευση της εφημερίδας.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μια ώρα και 30 λεπτά

Εργασία 1.1 - Ιδεοθύελλα και συμφωνία για σκοπούς και περιεχόμενο

Εργασία 1.2 - Καθορισμός των ομάδων και κατασκευή πλάνου εργασιών

Εργασία 1.1 - Ιδεοθύελλα και συμφωνία για σκοπούς και περιεχόμενο

Οι σκοποί και τα χαρακτηριστικά της ηλεκτρονικής εφημερίδας θα πρέπει να συζητηθούν από όλη την τάξη και να υπάρξει ιδεοθύελλα. Θα πρέπει να τους απασχολήσουν ακόλουθα θέματα:

- τα περιεχόμενα: τι θα πρέπει να καλύψει η εφημερίδα από πλευράς θεματολογίας και μεγέθους κειμένων;
- η μορφή: Διάταξη, γραμματοσειρά, χρωματικούς συνδυασμούς, υπάρχοντα και νέα λογότυπα..
- οι προθεσμίες για την υποβολή των άρθρων στην “συντακτική επιτροπή” (Δραστηριότητα 2) και τη δημοσίευση της εφημερίδας (Δραστηριότητα 3),
- τα εργαλεία και οι δομές για τις συνεργατικές εργασίες. Οι μαθητές πρέπει να επιλέξουν μια εφαρμογή (Google Docs, OneDrive, SharePoint, Teams, Shared Dropbox κλπ) και να καθορίσουν διαδικασίες διασφάλισης αντιγράφων ασφαλείας για τον διαμοιρασμό των απαραίτητων εγγράφων (κάθε υποβολή θα πρέπει να σώζεται σε τουλάχιστον δύο μέρη: στον συνεργατικό κοινόχρηστο χώρο καθώς και στον χώρο αποθήκευσης του μαθητή που την υποβάλλει, όπως νέφος, υπολογιστή, φλασάκι, κλπ.).

- ο καθορισμός συντακτικής επιτροπής 2-4 μαθητών (η συντακτική επιτροπή θα έχει υπό την ευθύνη της την ανασκόπηση και τη δημοσίευση της εφημερίδας. Συνιστάται η συμμετοχή του εκπαιδευτικού ως συμβούλου στην συντακτική επιτροπή).

Τα επεξεργασμένα συμπεράσματα θα καταγράφονται σε έγγραφο. Η συντακτική επιτροπή θα έχει την ευθύνη για τον διαμοιρασμό του σε κοινό χώρο τηρώντας τις διαδικασίες δημιουργίας ασφαλούς αντιγράφου (κάθε υποβολή θα πρέπει να σώζεται σε τουλάχιστον δύο μέρη: στον συνεργατικό κοινόχρηστο χώρο καθώς και στο ντράιβ, τον υπολογιστή, το φλασάκι του μαθητή κ.λ.π.)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία 1.2 - Καθορισμός των ομάδων και κατασκευή πλάνου εργασιών

Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες..

Βασιζόμενοι στους προκαθορισμένους σκοπούς, οι μαθητές θα πρέπει να φτιάξουν ένα σχέδιο εργασίας για τα μέλη της ομάδας, χρησιμοποιώντας έναν κοινόχρηστο πίνακα ή διάγραμμα π.χ. Gantt) (Τεκ 1.Α) με τις δραστηριότητες των διαφόρων μελών και ημέρες έναρξης και λήξης για κάθε βήμα των εργασιών, επιλέγοντας το κατάλληλο εργαλείο για την υλοποίηση αυτής της υποδραστηριότητας. Το σχέδιο θα πρέπει επίσης να περιλαμβάνει την επιλογή της κατηγοριοποίησης των διαφόρων υποδραστηριοτήτων με ετικέτες όπως π.χ. ‘προσεχής’, ‘σε εξέλιξη’, ‘ολοκληρωμένη’, κλπ.

Το σχέδιο θα πρέπει να αποθηκευτεί στον κοινόχρηστο χώρο. Το σχέδιο θα επικαιροποιηθεί κατάλληλα μετά από τις σχετικές υποδραστηριότητες.

Κάθε ομάδα θα αποθηκεύει το δικό της “ημερολόγιο τεχνικών προβλημάτων” στον κοινόχρηστο χώρο και θα προσθέτει πληροφορίες μετά την ολοκλήρωση των σχετικών υποδραστηριοτήτων.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Δραστηριότητα 2 - Παραγωγή των περιεχομένων της εφημερίδας

Το Διαδίκτυο είναι ένας υπέροχος τόπος που τον επισκεπτόμαστε καθημερινά. Οι άνθρωποι μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες, να συναντήσουν φίλους, να ακούσουν μουσική και να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό κόσμο.

Σε αυτή τη δραστηριότητα, η ομάδα θα καταγράψει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης του διαδικτύου στην καθημερινή μας ζωή και στο σχολείο (πράγματα που θέλουν ή δεν θέλουν όταν χρησιμοποιούν το διαδίκτυο και τα θέματα ασφάλειας του διαδικτύου). Επίσης, θα παρακολουθήσουν στον υπολογιστή, μια σύντομη ταινία για τις χρήσεις του διαδικτύου και θα καταγράψουν τους κινδύνους / τα προβλήματα που μπορούν να εντοπίσουν στη σύντομη ταινία .

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 4 ώρες

Εργασία 2.1 - Δημιουργία των γραπτών κειμένων της εφημερίδας

Εργασία 2.2 - Προβλήματα/ Κίνδυνοι του διαδικτύου

Εργασία 2.1 - Δημιουργία των γραπτών κειμένων της εφημερίδας

Κάθε ομάδα θα παραγάγει ένα άρθρο ή μια ιστορία σύμφωνα με τους σκοπούς του πρότζεκτ. Η μορφή και η θεματολογία θα πρέπει να είναι σύμφωνες με ότι έχει προκαθοριστεί στην αρχή.

Τα περιεχόμενα ανεβαίνουν στο καθορισμένο ψηφιακό εργαλείο (π.χ. Portability) με ασφαλείς διαδικασίες δημιουργίας αντιγράφων. Ο διδάσκων θα ελέγξει τις διαδικασίες δημιουργίας ασφαλών αντιγράφων και την οργάνωση των εργαλείων που χρησιμοποιεί ο κάθε μαθητής, σημειώνοντας σχετικές πληροφορίες σε ένα Φύλλο Παρατήρησης (Τεκ 2.1).

Επικαιροποιείτε το σχέδιο εργασιών και/ή το Ημερολόγιο κάθε φορά που υποβάλλεται γραπτό κείμενο καθώς και το “ημερολόγιο τεχνικών προβλημάτων” αν χρειαστεί.

Συνημμένα: [observation grid](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες

Εργασία 2.2 - Προβλήματα/ Κίνδυνοι του διαδικτύου

Αυτή η δραστηριότητα συνίσταται στη δημιουργία οπτικού περιεχομένου (ακουστικό περιεχόμενο θα μπορούσε επίσης να επιλεγεί) σε συνεργασία με την ομάδα.

Χρησιμοποιώντας κατάλληλα εργαλεία, κάθε ομάδα θα εικονογραφήσει την εφημερίδα σύμφωνα με το σχέδιο (υποδραστηριότητα 1.1). Τα σχέδια μπορούν είτε να δημιουργηθούν ηλεκτρονικά είτε με το χέρι και να σκαναριστούν. Φωτογραφίες, ηχητικά αποσπάσματα ή βιντεάκια θα πρέπει είτε να δημιουργηθούν ψηφιακά σε μορφή σύμφωνη με το σχέδιο εργασιών είτε να ανασυρθούν από τις βιβλιοθήκες του **CRISS**.

Ανεβάστε τους φακέλους με το οπτικοακουστικό υλικό στο καθορισμένο ψηφιακό εργαλείο (Portability) οργανώνοντας κατάλληλα όλο το συλλεχθέν υλικό. Η υποβολή θα πρέπει να γίνει με τις προκαθορισμένες διαδικασίες δημιουργίας ασφαλούς αντιγράφου (χρησιμοποιώντας διαφορετικά εργαλεία για την αποθήκευση του αντιγράφου).

Ο διδάσκων θα παρατηρήσει τις στρατηγικές των μαθητών για τη δημιουργία αντιγράφων και την οργάνωση των εργαλείων, συσκευών και πόρων, επικαιροποιώντας το σχετικό Φύλλο Παρατήρησης (Τεκ 2.1).

Επικαιροποιείτε το σχέδιο εργασιών και/ή το ημερολόγιο όταν υποβάλλεται οπτικοακουστικό υλικό (Τεκ 1.2). Αποτιμάται η ποιότητα στην εμφάνιση των γραπτών κειμένων και των πινάκων του Σχεδίου Εργασιών, καθώς και η συνάφεια των πληροφοριών σύμφωνα με τους στόχους.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες

Δραστηριότητα 3 - Διάταξη, ανασκόπηση και δημοσίευση των περιεχομένων της εφημερίδας

Πριν τη δημοσίευση η συντακτική επιτροπή θα πρέπει να κάνει μια ανασκόπηση των περιεχομένων και να επιβεβαιώσει την καταλληλότητά τους. Αυτή περιλαμβάνει την τήρηση των σκοπών που καθορίστηκαν στις διαδικτυακές συνομιλίες και τον σχεδιασμό του σχεδίου εργασιών, πιθανές προτεινόμενες αλλαγές όπως στην έκταση και τη μορφή, καθώς και την τήρηση των ηθικών ζητημάτων και αυτών των πνευματικών δικαιωμάτων σε ότι αφορά στη δημοσίευση.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες

Εργασία 3.1 - Έγκριση περιεχομένων και διάταξης

Εργασία 3.2- Ηλεκτρονική δημοσίευση

Εργασία 3.1 - Έγκριση περιεχομένων και διάταξης

Αυτή η εργασία αφορά την συντακτική επιτροπή (δείτε εργασία 1.1) αλλά και όλους τους μαθητές που δημιούργησαν άρθρα και οπτικοακουστικό υλικό (εργασίες 2.1 και 2.2). Οι αρχισυντάκτες (συμπεριλαμβανομένου του εκπαιδευτικού ως συμβούλου τους) χρησιμοποιούν ένα λογισμικό για την διάταξη (π.χ. Portability) για να φτιάξουν την διάταξη της πρώτης σελίδας της εφημερίδας και να ελέγξουν ότι το κείμενο και οι εικονογραφήσεις συμφωνούν με το σχέδιο.

Κάθε επικεφαλίδα της πρώτης σελίδας θα συνδεθεί με τα διαφορετικά άρθρα που δημιουργήθηκαν από την κάθε ομάδα. Οι εικόνες για την πρώτη σελίδα μπορούν να ανασυρθούν από τις Βιβλιοθήκες του CRISS.

Η συντακτική επιτροπή με τον διδάσκοντα χρειάζεται να ελέγξει επίσης ότι το υλικό (φωτογραφίες και γραπτές πληροφορίες) (Τεκ 3.1) είναι κατάλληλο για χρήση σε δύο επίπεδα:

1. Από άποψη ηθικής: δείχνουν ότι δεν υπάρχουν ανάρμοστα περιεχόμενα σύμφωνα με την πολιτική τόσο του σχολείου όσο και του προμηθευτή υπηρεσιών διαδικτύου.

2. Από άποψη πνευματικών δικαιωμάτων: επιβεβαιώνουν την ορθή χρήση και την αναγνώριση των πνευματικών δικαιωμάτων του χρησιμοποιούμενου υλικού, καθώς και την αξίωση για τα πνευματικά δικαιώματα από το υλικό των μαθητών.

Αν η συντακτική επιτροπή εντοπίσει άρθρα που χρειάζονται βελτίωση, προσαρμογή ή επανασχεδιασμό, οι μαθητές κάνουν τις απαραίτητες αλλαγές στα κείμενά τους ή στην εικονογράφηση.

Το τελικό προϊόν, επεξεργασμένο από την κάθε ομάδα και τροποποιημένο σύμφωνα με τις υποδείξεις της συντακτικής επιτροπής, θα αξιολογηθεί.

Η όλη διαδικασία της δημιουργίας των περιεχομένων και των αλλαγών σύμφωνα με τις ανάγκες της διάταξης και του σχεδιασμού περιλαμβάνει επίσης την αντιμετώπιση και επίλυση τεχνικών προβλημάτων. Όλα τα προβλήματα θα αναφερθούν στο "Ημερολόγιο τεχνικών προβλημάτων".

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία 3.2- Ηλεκτρονική δημοσίευση

Μετά την έγκριση της διάταξης και των περιεχομένων, η εφημερίδα θα πρέπει να δημοσιευτεί σε ένα κατάλληλο για το σχολείο φόρουμ, όπως ο ιστότοπος του σχολείου, μια πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης ή ενδοδικτύου.

Τεχνικά προβλήματα ή δυσκολίες που προκύπτουν κατά την υλοποίηση του ΣΠΨΙ καθώς και το πως επιλύθηκαν από τον κάθε μαθητή ή με κάποια βοήθεια θα προστεθούν στο "ημερολόγιο τεχνικών προβλημάτων" (Τεκ 3.2) και το έγγραφο θα οριστικοποιηθεί.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

4.2 Τίτλος Σεναρίου: Φτάσε στο 20 Πρώτος

Συγγραφέας: Γιώργος Πανσεληνάς

Μεταφραστής: Ιωάννης Κανέλλος

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 15-16

Σχετικά Μαθήματα: Πληροφορική, Μαθηματικά

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες και 25 λεπτά

Δραστηριότητες: 3

Διδακτική μέθοδος: Παιγνιοποίηση και Επίλυση Προβλήματος

Σημειώσεις για εκπαιδευτικό: [Διδακτικές Σημειώσεις](#)



Περιγραφή:

Το «**Φτάσε στο 20 Πρώτος!**» είναι μια δραστηριότητα επίλυσης προβλήματος της οποίας ο κύριος στόχος είναι η ανάπτυξη της υπολογιστικής σκέψης. Οι μαθητές μαθαίνουν και εφαρμόζουν διαδικασίες υπολογιστικής σκέψης σε διαφορετικές καταστάσεις στις οποίες περιλαμβάνεται και ένα περιβάλλον προγραμματισμού υπολογιστών, με σκοπό να «διδασχθεί» ο υπολογιστής πώς να νικά τον καθένα στο παιχνίδι «Φτάσε στο 20 Πρώτος!».

Η δραστηριότητα αυτή είναι σχεδιασμένη για μαθήτριες/μαθητές **14 – 16 ετών**.

Η Δραστηριότητα «Φτάσε στο 20 Πρώτος» αποτελείται από **3 Υποδραστηριότητες** και έχει διάρκεια **2 ωρών και 30 λεπτών**.

Η **μαθησιακή μεθοδολογία (ή διδακτική προσέγγιση)** που θα χρησιμοποιηθεί σε αυτή τη δραστηριότητα είναι η **Παιγνιοποίηση** και η **Επίλυση Προβλήματος** διότι η Παιγνιοποίηση κι ο σχεδιασμός παιχνιδιού είναι το κατάλληλο πλαίσιο για την εκμάθηση της "Υπολογιστικής Σκέψης" καθώς τα παιχνίδια με υπολογιστή είναι πολύ οικεία στα παιδιά. Τα παιδιά μαθαίνουν να παίζουν παιχνίδια σε πολύ πρώιμη παιδική ηλικία αφομοιώνοντας τους κανόνες και τους στόχους των παιχνιδιών. Η εκμάθηση των κανόνων ενός παιχνιδιού είναι το πρώτο βήμα για το σχεδιασμό παιχνιδιού. Κατά συνέπεια, σε αυτή τη διδακτική προσέγγιση, οι μαθητές θα παίξουν το παιχνίδι, κατόπιν θα αναλύσουν το παιχνίδι (ανάλυση σε μέρη, αναγνώριση μοτίβων, αφαιρετική προσέγγιση) και τελικά θα σχεδιάσουν και θα αναπτύξουν το παιχνίδι (σχεδιασμός αλγορίθμου, διόρθωση λαθών) λύνοντας έτσι το πρόβλημα, του να κάνουν τον υπολογιστή ανίκητο στο «παιχνίδι» «Φτάσε στο 20 Πρώτος».

Οι μαθητριες/-ητές θα αναπτύξουν τη εργασία **συνεργατικά αλλά θα εκτελέσουν επίσης κάποια ατομικά έργα**.

Οι δεξιότητες αναλυτικού προγράμματος/επιστημονικές που εμπλέκονται στο σενάριο είναι **μαθηματικές και ψηφιακές ικανότητες** καθώς οι στρατηγικές επίλυσης προβλήματος είναι κοινός αντικειμενικός στόχος τόσο στα Μαθηματικά όσο και στην υπολογιστική σκέψη. .

Η Ψηφιακή Ικανότητα αναπτύσσεται μέσα από την ανάλυση του παιχνιδιού από τους μαθητές (ανάλυση σε μέρη, αναγνώριση μοτίβων, αφαιρετική προσέγγιση), μαθαίνοντας κατά τον τρόπο αυτό διαδικασίες υπολογιστικής σκέψης.

Το μαθησιακό αντικείμενο είναι **ΤΠΕ/Επιστήμη Υπολογιστών και Μαθηματικά** και τα κύρια θέματα είναι:

- Στρατηγικές επίλυσης προβλήματος
- Αλγόριθμοι
- Προγραμματισμός
- Προγραμματιστής

- Γλώσσα Προγραμματισμού
- Υπολογιστική σκέψη
- Νοημοσύνη και Υπολογιστές

Η αξιολόγηση του «Φτάσε στο 20 Πρώτος!» εκτελείται από την/τον Εκπαιδευτικό και θα χρησιμοποιηθεί επειδή είναι ο πλέον έγκυρος και αξιόπιστος δρόμος για να εξετασθεί το κριτήριο επίδοσης 5.3.2. Τα εργαλεία αξιολόγησης που αναπτύχθηκαν είναι η [Ρουμπρίκα1](#) και η [Ρουμπρίκα 2](#). Η **αποτίμηση σχεδιάζεται κατά τη διάρκεια και μετά τις Υποδραστηριότητες της Δραστηριότητας.**

Βιβλιογραφικές αναφορές

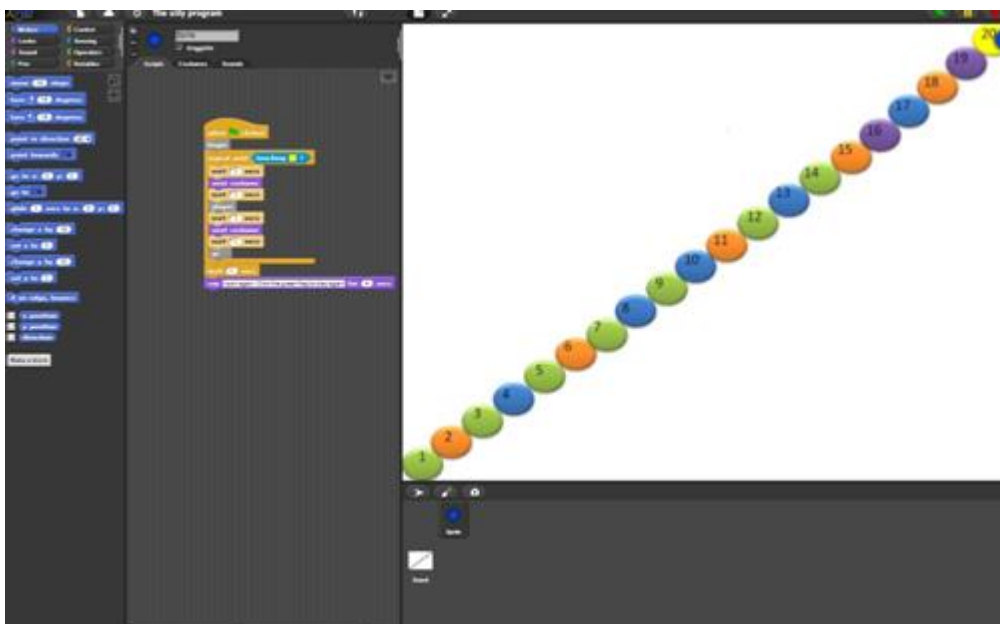
McOwan, P. & Curzon P. The intelligent piece of paper. Queen Mary University of London.

<http://www.cs4fn.org/teachers/activities/intelligentpaper/intelligentpaper.pdf>

Panselinas G. & Tiliannakis, E. (2017, May). Intelligence, Games, Algorithms and Computers: Making the computer always win at "Reach 20 first" game. Proceedings of the 11th Panhellenic Conference of Greek Computing Teachers Association, Chalkida, <http://pdkap.sch.gr/2017/wp-content/uploads/2017/05/pekap2017-final43.pdf> (in Greek)

Το σενάριο διατίθεται με άδεια **Creative Commons by-nc-sa 4.0**

Δραστηριότητα:0 - Εισαγωγή



Σε αυτή τη Δραστηριότητα η/ο Εκπαιδευτικός εισάγει το CAS. Η/Ο Εκπαιδευτικός επεξηγεί τις κύριες πληροφορίες - πληροφορίες κλειδιά - του Σεναρίου: Ποιοι είναι οι στόχοι του Σεναρίου, σε ποιες ενέργειες προβαίνουν Εκπαιδευτικοί και μαθητές/-θητές, πώς εργάζονται οι μαθητές (σε ομάδες, κατά μόνας), σε ποιο χώρο (εργαστήριο υπολογιστών ή σε αίθουσα διδασκαλίας) και ποιες δημιουργίες των μαθητών αξιολογούνται από την/τον Εκπαιδευτικό.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 λεπτά

Εργασία:0.1 - Επεξηγήσεις πάνω στο Σενάριο "Φτάσε στο 20 Πρώτος!"

Εργασία:0.1 - Επεξηγήσεις πάνω στο Σενάριο "Φτάσε στο 20 Πρώτος!"

Η/Ο Εκπαιδευτικός επεξηγεί στις/στους μαθητές/-θητές τις κύριες πληροφορίες του Σεναρίου:

- Ο ΣΚΟΠΟΣ: Η κύρια στόχευση του Σεναρίου είναι να μάθουν μάθουν και να εφαρμόζουν τις διαδικασίες της υπολογιστικής σκέψης σε διάφορες καταστάσεις συμπεριλαμβανόμενης μιας εξειδικευμένης γλώσσας προγραμματισμού ώστε να λυθεί το πρόβλημα του να τρέψεις την/τον οποιαδήποτε/οποιονδήποτε (συμπεριλαμβανομένου και του υπολογιστή) να νικά κάθε άλλον στο παιχνίδι "Φτάσε στο 20 Πρώτος".

-ΠΩΣ : Το Σενάριο περιέχει 3 Δραστηριότητες (την εισαγωγική Δραστηριότητα και 2 άλλες Δραστηριότητες) και η Διάρκειά της είναι 2 ώρες και 25 λεπτά. Κατά τη διάρκεια αυτών εργασιών οι μαθητήτριες/-ητές πρώτα παίζουν μια έκδοση του παιχνιδιού "Φτάσε στο 20 Πρώτος!" για υπολογιστή και κατόπιν παίζουν τρία (3) παιχνίδια εναντίον ενός "νοήμονος" κομματιού χαρτιού σε επιτραπέζια έκδοση του παιχνιδιού για υπολογιστή που νικά όλες/όλους τις/τους μαθητήτριες/-ητές. Οι μαθητήτριες/-ητές θα εργασθούν σε ζεύγη συνεργατικά αλλά θα φέρουν σε πέρας και μερικές ατομικές δραστηριότητες.

-ΠΟΥ: Η/Ο Εκπαιδευτικός και οι μαθητήτριες/-ητές εργάζονται ως επί το πλείστον στο εργαστήριο υπολογιστών αλλά μερικές δραστηριότητες μπορούν να εκτελεσθούν στην αίθουσα διδασκαλίας.

- ΤΙ ΑΞΙΟΛΟΓΕΙΤΑΙ: Οι μαθητήτριες/-ητές δημιουργούν τρία έργα για να κριθούν από την/τον Εκπαιδευτικό.

Πρώτον οι μαθητήτριες/-ητές δημιουργούν τρεις αναπαραστάσεις του παιχνιδιού ως επιτραπέζιου (τρεις κλίμακες των είκοσι βημάτων μαζί με τις κινήσεις και των δυο παικτών).

Δεύτερο οι μαθητήτριες/-ητές καταστρώνουν έναν αλγόριθμο γραμμένο σε φυσική γλώσσα π.χ. σε χαρτί.

Τρίτο οι μαθητήτριες/-ητές διορθώνουν το πρόγραμμα.

-Η/Ο Εκπαιδευτικός μπορεί να βρει συνημμένες τις ρουμπρίκες που θα χρησιμοποιηθούν για να αξιολογηθεί το παρόν CAS.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 λεπτά

Δραστηριότητα:1-Παίζοντας το παιχνίδι : Χαρτί με νοημοσύνη;!



Σε αυτή τη δραστηριότητα πρόκειται να εισάγουμε το θέμα της νοημοσύνης των υπολογιστών παίζοντας ένα παιχνίδι και διδάσκοντας τον καθένα να νικά σε αυτό το παιχνίδι. Οι μαθητρίες/-τές κάνουν τη γνωριμία με την υπολογιστικής σκέψη μέσα από την αφαιρετική θεώρηση, τον αυτοματισμό και την ανάλυση αρχικά χωρίς να χρησιμοποιούν υπολογιστή. Στην Δραστηριότητα 2 εντρυφούν στην αφαιρετική σκέψη, στον αυτοματισμό και στην ανάλυση χρησιμοποιώντας υπολογιστές.

Πριν την έναρξη της Υποδραστηριότητας 1.2 ο εκπαιδευτικός θα προμηθεύσει κάθε μαθητή με ένα αντίγραφο της ρουμπρίκας αξιολόγησης με την πληροφορία του τι είναι αυτό που αναμένεται από αυτούς να κάνουν σε αυτήν την εργασία και τα ελάχιστα απαιτούμενα για την ολοκληρώσουν επιτυχώς. Οι ρουμπρίκες θα είναι πάντοτε διαθέσιμες στο φάκελο της ερευνητικής εργασίας (πρότζεκτ) που θα έχει προηγουμένως δημιουργήσει ο/η εκπαιδευτικός στην πλατφόρμα του CRISS.

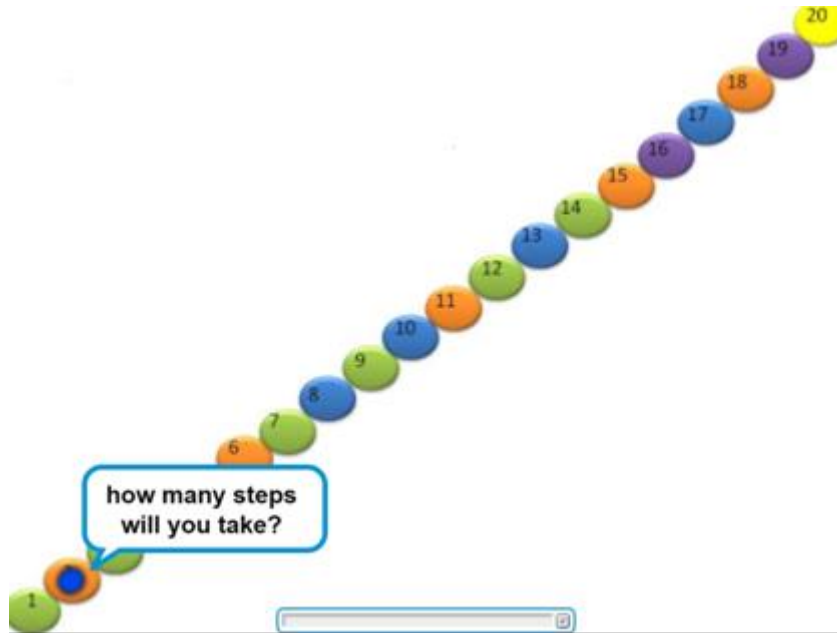
Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 40 λεπτά

Εργασία 1.1: Παίζοντας "Φτάσε στο 20 Πρώτος!": Χαρτί με νοημοσύνη;!

Εργασία 1.2: Γράφοντας το νικητήριο αλγόριθμο

Εργασία 1.1: Παίζοντας "Φτάσε στο 20 Πρώτος!": Χαρτί με νοημοσύνη!



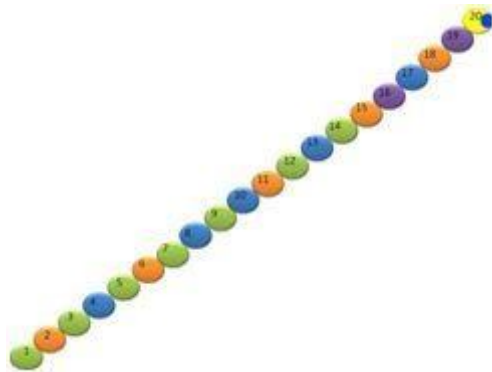
Ο Εκπαιδευτικός αρχίζει ένα παιχνίδι ερωτήσεων και απαντήσεων με τις/τους μαθητριες/-τές:

- Παίζεις παιχνίδια στον υπολογιστή;
- Σε αυτά τα παιχνίδια έχεις παίξει ποτέ εναντίον του υπολογιστή;
- Έχεις ποτέ νικήσει τον υπολογιστή;
- Σε αυτά τα παιχνίδια που έχεις παίξει εναντίον του υπολογιστή, παίζει ο υπολογιστής έξυπνα;
- Σε αυτά τα παιχνίδια (όπου ο υπολογιστής παίζει έξυπνα) μπορούμε να πούμε ότι ο υπολογιστής εκδηλώνει κάποιου είδους νοημοσύνη;
- Αν η απάντηση είναι «ναι», τι είναι αυτό που κάνει τον υπολογιστή να εκδηλώνει κάποιο είδος νοημοσύνη;

Κατόπιν ο Εκπαιδευτικός ανακοινώνει ότι στους υπολογιστές του εργαστήριου υπάρχει ένα παιχνίδι που ονομάζεται «Φτάσε στο 20 Πρώτος» και προκαλεί τα παιδιά να παίξουν μερικά παιχνίδια εναντίον του υπολογιστή. Εξηγεί ότι το παιχνίδι

παίζεται με ένα πιόνι το οποίο τοποθετείται αρχικά πριν τη θέση 1 (ένα) που ακολουθείται από την θέση 2 (δυο) κ.ο.κ. έως τη θέση 20. Αποκαλούμε συμβατικά τις 20 (είκοσι) αυτές θέσεις «σκάλα». Παίζουν δυο παίκτες ο Α και ο Β. Κάθε παίχτης μπορεί να κάνει βήματα μήκους 1 (μιας) θέσης ή 2 (δύο) θέσεων. Έστω ο παίχτης που παίζει πρώτος είναι ο Α. Αυτός θα τοποθετήσει το πιόνι ή στη θέση 1 ή στη θέση 2. Αν ο Α παίχτης τοποθετήσει το πιόνι στη θέση 1 (ένα) τότε ο παίχτης Β μπορεί να το τοποθετήσει ή στην θέση 2 (δυο) ή στη θέση 3 (τρία). Η μετακίνηση του

πιονιού συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο έως ότου ένας από τους παίκτες πατήσει πρώτος τη θέση με τον αριθμό 20, οπότε θεωρείται νικητής (Εικόνα 1).



Εικόνα 1 - Διεπιφάνεια χρήσης του παιχνιδιού «Φτάσε στο 20 Πρώτος»

Η/ο Εκπαιδευτικός ενημερώνει τις/τους μαθητρίες/-ητές ότι η/ο αντίπαλός τους, ο υπολογιστής, παίζει πάντοτε πρώτος. Οι περισσότερες/-τεροι μαθητρίες/-ητές είναι πολύ πιθανό ότι θα νικήσουν τον υπολογιστή. Η/ο Εκπαιδευτικός ίσως ακούσει σχόλια των μαθητριών/-ητών όπως τα εξής: «Ο υπολογιστής δεν είναι τόσο έξυπνος», «Αυτός ο υπολογιστής δεν είναι καθόλου έξυπνος», «Ο υπολογιστής είναι ένας ηλίθιος», «Κοίταξε πώς παίζει ο υπολογιστής!» (Αυτό συμβαίνει διότι το πρόγραμμα που κατευθύνει τον υπολογιστή (<https://tinyurl.com/thesillyprogram>) παίζει όντως ανόητα.

Κατόπιν η/ο Εκπαιδευτικός ανακοινώνει ότι το χαρτί που κρατά στα χέρια της/του διαθέτει «νοημοσύνη». Μάλιστα είναι πιο έξυπνο από τον υπολογιστή με τον οποίο μόλις έχουν παίξει οι μαθητρίες/-ητές. Επιπλέον διαθέτει «νοημοσύνη» ανώτερη από οποιονδήποτε στη τάξη, διότι εάν παίζει πρώτο στο παιχνίδι «Φτάσε στο 20

Πρώτος», νικά οποιονδήποτε στον κόσμο! Κατόπιν, ρωτά τις/τους μαθητριες/-τές να της/του πουν αν το πιστεύουν ή όχι. Η/ο Εκπαιδευτικός συγχαίρει για τη νηφαλιότητά τους (τόσο αυτούς που πιστεύουν σε ένα σοφό πρόσωπο όπως ο/η Εκπαιδευτικός και ιδιαίτερα αυτούς που δεν τον πίστεψαν, μιας και στο κάτω-κάτω της γραφής κανένας καλός επιστήμονας δεν πιστεύει ισχυρισμούς ανθρώπων που προβαίνουν σε μεγάλες ανακοινώσεις χωρίς στοιχεία, όσο σπουδαίες κι αν φαίνεται να είναι).

Εν συνεχεία η/ο Εκπαιδευτικός εξηγεί ότι θα αποδείξουν ότι το χαρτί διαθέτει «νοημοσύνη» παίζοντας μερικά παιχνίδια «Φτάσε στο 20 Πρώτος» εναντίον του, προσπαθώντας να νικήσουν έστω μια φορά.

Κατόπιν η/ο Εκπαιδευτικός ζητά δυο εθελ-όντριες/-οντές οι οποίοι θα την/τον βοηθήσουν να αποδείξει τον ισχυρισμό της/του. Η/ο Εκπαιδευτικός σχεδιάζει τη διαδρομή με τις είκοσι θέσεις (Εικόνα 1) και δίνει σε κάθε εθελ-όντρια/-οντή ένα μαρκαδόρο διαφορετικού χρώματος.

Η/ο Εκπαιδευτικός εξηγεί ότι το χαρτί έχει ανάγκες σε περιφερειακές συσκευές, καθώς δεν έφεραν ένα ρομποτικό βραχίονα ή ένα σύστημα με κάμερες (περιφερειακά υπολογιστών). Έτσι το χαρτί χρειάζεται έναν υπηρέτη για να παίζει τη σειρά του. Κατά συνέπεια ένα πρόσωπο παίζει για το χαρτί. Η δουλειά του είναι να εφαρμόζει με ακρίβεια αυτά που λέει το χαρτί. Πρέπει να «σβήσουν» τον υψηλής νοημοσύνης εγκέφαλό τους και να κάνουν ακριβώς ότι διατάχθηκαν από το χαρτί: δεν θέλουμε να γνωρίζουμε πόσο καλά παίζει το παιχνίδι ο κάθε φορά υπηρέτης του χαρτιού, παρά μόνο πόσο καλά παίζει το χαρτί.. Ο άλλος παίκτης βρίσκεται εκεί για να εκπροσωπήσει ότι καλύτερο έχει να επιδείξει η ανθρωπότητα.

Καθώς το χαρτί είναι τόσο νοήμων, για να κάνει το παιχνίδι πιο δίκαιο, ο εκπαιδευτικός λέει ότι οι ανθρώπινοι παίκτες επιτρέπεται να δέχονται βοήθεια από το κοινό. Πείτε στο κοινό να φωνάζει αν θεωρεί ότι γίνεται ένα λάθος ή αν γνωρίζουν τι κίνηση πρέπει να γίνει.

Το χαρτί παίζει πρώτο,. Αν υπάρξουν παράπονα ότι αυτό είναι άδικο, η/ο Εκπαιδευτικός υπογραμμίζει ότι όταν έπαιζαν εναντίον του υπολογιστή στο εργαστήριο υπολογιστών, ο υπολογιστής έπαιζε πάντοτε πρώτος, παρ' όλα αυτά,

ηττήθηκε. Επομένως εάν ο συμμαθητής τους – με τη βοήθειά τους – παίζει εξυπνότερα από το χαρτί θα το νικήσει ακόμη και στην περίπτωση που παίζει δεύτερος.

Η/ο εκπαιδευτικός λέει στα παιδιά να σχεδιάζουν την «σκάλα» κάθε φορά που παίζεται το παιχνίδι και να παρατηρούν προσεκτικά και να καταγράφουν όλες τις κινήσεις (τόσο του «νοήμονος χαρτιού» όσο και τις ανθρώπινες) με σκοπό να κατανοήσουν πώς παίζει το «νοήμων χαρτί». Αργότερα θα κληθούν να πουν πώς παίζει το «νοήμων χαρτί». Ο υπηρέτης του χαρτιού κάνει την πρώτη κίνηση. Κατόπιν είναι η σειρά του ανθρώπου. Ακολουθεί ο υπηρέτης του χαρτιού κ.ο.κ. (δες παράρτημα). Στο τέλος του παιχνιδιού κερδίζει το χαρτί.

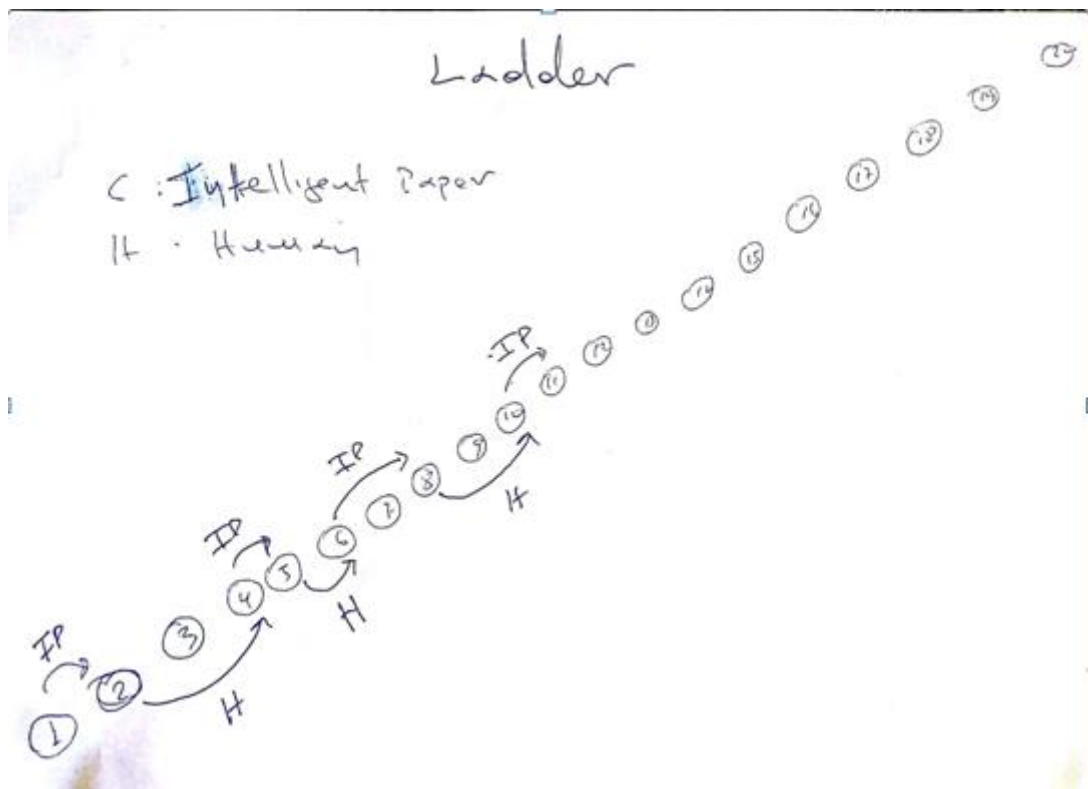
Το παιχνίδι παίζεται τουλάχιστον τρεις (3) φορές χρησιμοποιώντας διαφορετικούς μαθητές. Κάθε φορά στο τέλος νικά το χαρτί.

Η/ο Εκπαιδευτικός σχολιάζει ότι έχει δώσει τα αποδεικτικά στοιχεία τα οποία ζήτησαν οι μαθη-ήτριες/-ητές σχετικά με το «νοήμων χαρτί». Ζητά να σηκώσουν τα χέρια όσοι τώρα θεωρούν ότι το χαρτί είναι «νοήμων». Συνήθως όλοι είναι βέβαιοι ότι δεν είναι νοήμων παρά τα αποδεικτικά στοιχεία της «νοημοσύνης» του. Η/ο Εκπαιδευτικός υποδεικνύει ότι πράγματι έδειξε νοήμονα συμπεριφορά οπότε κάπου υπάρχει νοημοσύνη. Πού βρίσκεται; Σχεδόν βέβαιο είναι ότι κάποιος θα πει ότι η νοημοσύνη είναι του προσώπου που έγγραψε τις οδηγίες. Η/ο Εκπαιδευτικός ζητά να σηκώσουν χέρια όσοι θεωρούν ότι εκεί βρίσκεται η νοημοσύνη. Τώρα ο/η Εκπαιδευτικός εξηγεί ότι αυτό που είναι γραμμένο στο χαρτί είναι ένας αλγόριθμος: Οδηγίες που πρέπει να ακολουθηθούν τυφλά. Καθετί που έχουν δει να κάνει ένας υπολογιστής το κάνει ακολουθώντας τυφλά, οδηγίες γραμμένες σε μια γλώσσα που ο υπολογιστής καταλαβαίνει (γλώσσες Προγραμματισμού). Η/ο Εκπαιδευτικός υποδεικνύει ότι αν οι μαθη-ήτριες/-τές λένε ότι το χαρτί δεν έχει νοημοσύνη διότι απλώς ακολουθεί οδηγίες τότε λένε ότι κανένας υπολογιστής δεν θα μπορούσε ποτέ να είναι νοήμων επίσης. Αυτές οι οδηγίες μπορούν να γραφούν σε μια γλώσσα έτσι που οι άνθρωποι να μπορούν να τις ακολουθήσουν. Αν ήταν να γραφούν για υπολογιστή θα γράφονταν σε μια γλώσσα προγραμματισμού: μια γλώσσα ακριβώς που κατανοεί ο υπολογιστής και έτσι ακολουθεί. Η/ο Εκπαιδευτικός βεβαιώνει ότι εάν οι μαθη-ήτριες/-τές νομίζουν ότι ο συγγραφέας αυτών των οδηγιών είναι νοήμων

και δημιουργικός, τότε λένε ότι οι προγραμματιστές ηλεκτρονικών υπολογιστών είναι νοήμονες και δημιουργικοί (πράγμα που είναι αλήθεια). Πράγματι οι προγραμματιστές υπολογιστών είναι αυτοί που έχουν γράψει όλες τις οδηγίες που αυτοί οι υπολογιστές ακολουθούν.

Παράρτημα

Η κλίμακα (σκάλα) των βημάτων 1 έως 20 σχεδιασμένη με το χέρι



Συνημμένα έγγραφα: [Ρουμπρίκα 1](#) και η [Ρουμπρίκα 2](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα

Εργασία 1.2: Γράφοντας το νικητήριο αλγόριθμο

(Απευθύνεται στις/στους μαθ-ήτριες/-ητές)

1. Σχηματίστε ομάδες 3 ή 4 μελών.
2. Κάθε μέλος της ομάδας δημιουργεί ένα «νοήμον» χαρτί που εμπεριέχει έναν αλγόριθμο γραμμένο στη γλώσσα σας (όμοιον με αυτόν του νοήμονος

χαρτιού της προηγούμενης Υποδραστηριότητας 1.1), που παίζει «Φτάσε στο 20 Πρώτος» και κάθε φορά νικά τον αντίπαλό του.

3. Μπορείτε να συνεργαστείτε με μέλη της ομάδας σας, να συζητήσετε τις στρατηγικές επίλυσης του προβλήματος καθώς και τις λύσεις που βρέθηκαν.
4. Ως ομάδα θα μου παραδώσετε το καλύτερο νοήμων χαρτί και θα το ελέγξουμε μαζί.
5. Θα έχετε την ευκαιρία να διορθώσετε τα ατομικά σας «νοήμονα» χαρτιά και κατόπιν να μου τα παραδώσετε για την αξιολόγησή τους σύμφωνα με την [Ρουμπρίκα1](#).

Συνημμένα έγγραφα: [Ρουμπρίκα1](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 40 λεπτά

Δραστηριότητα:2 - Κάνοντας τον υπολογιστή να νικά πάντοτε στο παιχνίδι

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθ/ -ήτριες/-ητές μελετούν τον κώδικα του «ανόητου πρόγραμματος» της Δραστηριότητας 1, που είναι γραμμένος σε Snap! Κατόπιν χρησιμοποιώντας τον αλγόριθμο που σχεδίασαν στην Δραστηριότητα 1, τον διορθώνουν ώστε να γράψουν ένα πρόγραμμα που νικά τους πάντες κάθε φορά που παίζουν εναντίον του υπολογιστή. Κατ' αυτόν τον τρόπο οι μαθ-ήτριες/-τές εφαρμόζουν αφαίρεση, αυτοματισμό, και ανάλυση (διαδικασίες υπολογιστικής σκέψης) χρησιμοποιώντας μια ειδική γλώσσα προγραμματισμού.

Πριν την έναρξη της δραστηριότητας ο/η Εκπαιδευτικός προμηθεύει κάθε μαθ-ήτρια/-τη με ένα αντίγραφο της ρουμπρίκας αξιολόγησης με την πληροφορία του τι αναμένεται να κάνουν σε αυτή τη Εργασία και τις ελάχιστες απαιτήσεις ώστε να την ολοκληρώσουν επιτυχώς.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 40 λεπτά

Εργασία 2.1: Κάνοντας τον υπολογιστή ανίκητο!

Εργασία 2.1: Κάνοντας τον υπολογιστή ανίκητο!

1. Άνοιξε το πρόγραμμα (<https://tinyurl.com/thesillyprogram>) στο Snap!

2. Ας δούμε τη διεπιφάνεια χρήσης καθώς και τις εντολές του προγράμματος που οδηγούσε τον υπολογιστή στο παιχνίδι «Φτάσε στο 20 Πρώτος» που παίξαμε την πρώτη ώρα. Θέλω να ακούσω τις ερωτήσεις σας.
3. Ένας-ένας ή κατά ζεύγη πάρτε τους αλγόριθμους σας που ελέγξαμε στην προηγούμενη Εργασία και ας διορθώσουμε το πρόγραμμα που οδηγεί τον υπολογιστή σε αυτό το παιχνίδι. Ας χρησιμοποιήσουμε αυτούς τους αλγόριθμους για να κάνουμε τον υπολογιστή ανίκητο!
4. Σώστε το πρόγραμμα σας με το όνομά σας.
5. Η αξιολόγηση θα γίνει με τη χρήση της [Ρουμπρίκα 2](#)

Συνημμένα έγγραφα: [Ρουμπρίκα 2](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 40 λεπτά

5. ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

5.1 Τίτλος Σεναρίου: Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί - (Πρωτοβάθμια)

Πρωτότυπος Τίτλος: Through the Screen, and What Alice Found There

Συγγραφέας: Maria Moreno

Απόδοση-Προσαρμογή: Βασίλης Ορφανάκης

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Πρωτοβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 10-11

Σχετικά Μαθήματα: Κοινωνικές επιστήμες, Αγγλικά, Πληροφορική

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 7 ώρες και 30 λεπτά

Δραστηριότητες: 4

Διδακτική μέθοδος: Case-based learning



Το «Η Αλίκη μέσα από τον καθρέφτη» (1872) είναι ένα μυθιστόρημα του Lewis Carroll (Charles Lutwidge Dodgson), που είναι η συνέχεια του «Περιπέτειες της Αλίκης στη χώρα των θαυμάτων» (1865). Έξι μήνες αργότερα από το προηγούμενο

βιβλίο, η Αλίκη εισέρχεται και πάλι σε έναν φανταστικό κόσμο, αυτή τη φορά μέσα από έναν καθρέφτη που μπορεί να δει πέρα από αυτόν.

Σε αυτό το σενάριο, οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνται να δουν μέσα από τις οθόνες συσκευών για να προβληματιστούν τόσο για τις αρνητικές όσο και για τις θετικές επιπτώσεις και τις χρήσεις που οι ψηφιακές τεχνολογίες θα μπορούσαν να έχουν στην προσωπική μας ζωή, το κοινωνικό περιβάλλον και τη φύση. Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα συμμετέχουν ενεργά μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών τόσο για τη βελτίωση του κοινωνικού περιβάλλοντος όσο και για την ανάπτυξη πρωτοβουλιών για τη βιωσιμότητα του φυσικού περιβάλλοντος.

Το σενάριο αυτό έχει σχεδιαστεί για μαθητές-μαθήτριες ηλικίας 10-11 ετών. (Ε' - ΣΤ' Δημοτικού)

Το «Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί» αποτελείται από 4 δραστηριότητες και έχει διάρκεια 10 διδακτικών ωρών.

Η διδακτική προσέγγιση που θα χρησιμοποιηθεί σε αυτό το σενάριο είναι η μάθηση βάσει περιπτώσεων και θα χρησιμοποιηθεί επειδή είναι μια ευκαιρία για τους μαθητές και τις μαθήτριες να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους σε σενάρια του πραγματικού κόσμου.

Οι μαθητές και οι μαθήτριες που θα αναπτύξουν το σενάριο κατά κανόνα θα εργαστούν ατομικά και σε ορισμένες περιπτώσεις με συνεργατικό τρόπο (σε ομάδες).

Εκτός από το δάσκαλο της τάξης, σε αυτό το σενάριο εμπλέκονται και ο/η εκπαιδευτικός της Πληροφορική και των Ξένων Γλωσσών (Αγγλικά). Οι ψηφιακές ικανότητες αναπτύσσονται μέσω της συμμετοχής στη βελτίωση της κοινωνικής ευημερίας και της περιβαλλοντικής βιωσιμότητας και στην ενίσχυση της προσωπικής ενδυνάμωσης με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών.

Η αξιολόγηση του «Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί» πραγματοποιείται μέσω της διαμόρφωσης και της συνοπτικής αξιολόγησης από τον/την εκπαιδευτικό, από τους συνομηλίκους και από την ατομική αυτοαξιολόγηση. Η διαμορφωτική αξιολόγηση του εκπαιδευτικού θα

χρησιμοποιηθεί ως συνεχής διαδικασία συλλογής πληροφοριών για όλη τη διαδικασία εκμάθησης με τη χρήση ρουμπρικών αξιολόγησης για κάθε μία από τις εργασίες.

Δραστηριότητα: 0 - Εισαγωγή

Σε αυτή τη δραστηριότητα, ο/η εκπαιδευτικός πρόκειται να εισαγάγει το Σενάριο Πιστοποίησης Ψηφιακής Ικανότητας. Θα παράσχει τις βασικές πληροφορίες για το σενάριο: τι θα ζητηθεί από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να δημιουργήσουν (μια ψηφιακή αφίσα (κανόνες 3R)) και να συμμετάσχουν ενεργά στις πρωτοβουλίες κοινωνικής βελτίωσης και περιβαλλοντικής βιωσιμότητας) και πώς θα εργαστούν (μεμονωμένα και σε ομάδες).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 15 λεπτά

Εργασία 0.1: Επεξήγηση του σεναρίου

Εργασία 0.1: Επεξήγηση του σεναρίου

Ο/η εκπαιδευτικός θα εξηγήσει τις βασικές πληροφορίες του σεναρίου:

Το σενάριο είναι για μια ιστορία από το βιβλίο «Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί». Η πρόσκληση προς τους/τις μαθητές/μαθήτριες είναι να δουν μέσα από τις οθόνες συσκευών για να κατανοήσουν τόσο τις αρνητικές όσο και τις θετικές επιπτώσεις και τις χρήσεις που οι ψηφιακές τεχνολογίες θα μπορούσαν να έχουν στην προσωπική μας ζωή, το κοινωνικό περιβάλλον και τη φύση.

Τα αντικείμενα που εμπλέκονται είναι η Πληροφορική και οι Ξένες Γλώσσες (Αγγλικά).

Το σενάριο έχει 4 δραστηριότητες (δραστηριότητα εισαγωγής και 3 δραστηριότητες) και η διάρκειά του είναι 10 διδακτικές ώρες. Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, οι μαθητές/μαθήτριες θα διαβάσουν την ιστορία της Αλίκης (φανταστική ιστορία). Η ιστορία θα καλέσει τους μαθητές να την βοηθήσουν σε ορισμένα ζητήματα. Για να γίνει αυτό, οι μαθητές θα διαβάσουν μερικές πληροφορίες ή θα παρακολουθήσουν κάποια βίντεο για να εισαχθούν στα θέματα, να αναζητήσουν σχετικές πληροφορίες

σχετικά με τους κανόνες των 3R, την κυκλική οικονομία, τις επιπτώσεις των συσκευών και τι μπορούν να κάνουν οι άνθρωποι γι' αυτό.

Κατά τη διάρκεια του σεναρίου, οι μαθητές/μαθήτριες θα εργάζονται ξεχωριστά ως γενικός κανόνας και σε μερικές εργασίες με συνεργατικό τρόπο (σε ομάδες).

Ο/η εκπαιδευτικός και οι ομάδες θα είναι ενεργοί για την αξιολόγηση του σεναρίου (αξιολόγηση των εκπαιδευτικών, αξιολόγηση από ομοτίμους και αυτοαξιολόγηση). Τα όργανα αξιολόγησης θα είναι ρουμπρικές και λίστες ελέγχου. Η αξιολόγηση προγραμματίζεται μετά από τις υποδραστηριότητες ή τις δραστηριότητες.

Συνημμένα: [Alice-book.pdf](#), [alice-rubrics.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 15 λεπτά

Δραστηριότητα: 1 – Βγες στην άλλη πλευρά

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές και οι μαθήτριες θα διαβάσουν το πρώτο κεφάλαιο του βιβλίου και θα βοηθήσουν την Αλίκη να βρει τον τρόπο να φτάσει σε κάποια σημεία όπου εκτελείται μια εκστρατεία.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 1 ώρες : 15 λεπτά

Εργασία 1.1 - Στην άλλη πλευρά

Εργασία 1.2 -Η Αλίκη βρίσκει το δρόμο της

Εργασία 1.1 - Στην άλλη πλευρά

Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα διαβάσουν το Κεφάλαιο 1 από το βιβλίο «Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί».

Οι μαθητές/μαθήτριες πρέπει να επιλέξουν μία από τις καμπάνιες που αναφέρονται στο sumofus.org σύμφωνα με τα προσωπικά τους ενδιαφέροντα. Θα πρέπει να δικαιολογήσουν την επιλογή τους αλλά δεν χρειάζεται να την υπογράψουν. Απλά κάνουν μία επιλογή και στη συνέχεια γράφουν ένα κείμενο εξηγώντας τους λόγους

για τους οποίους έκαναν αυτήν την επιλογή σε σχέση με τις άλλες και ανεβάζουν το κείμενό τους στον ηλεκτρονικό τους φάκελο [Τεκμήριο 1.1].

Συνημμένα: [alice-kef1.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 30 λεπτά

Εργασία 1.2 - Η Αλίκη βρίσκει το δρόμο της

Αφού οι μαθητές και οι μαθήτριες επιλέξουν μια επιλογή στην Εργασία 1.1, πρέπει να βοηθήσουν την Αλίκη να μεταβεί από το σχολείο τους στο πιο σχετικό μέρος που αναφέρεται στην επιλεγμένη καμπάνια. Για να γίνει αυτό, πρέπει να προσομοιώσουν ένα ταξίδι από το σχολείο τους στο μέρος αυτό. Πως; Αναζητώντας ιστοσελίδες όπου μπορούν να κάνουν κράτηση εισιτηρίων από όλα τα στάδια που χρειάζεται το ταξίδι τους και να φτιάξουν έναν οδηγό για να βοηθήσουν την Αλίκη να βρει το δρόμο της.

Προκειμένου να δημιουργήσουν τον ταξιδιωτικό οδηγό [Τεκμήριο 1.2-A] οι μαθητές και οι μαθήτριες θα πρέπει να φτιάξουν ένα έγγραφο χρησιμοποιώντας στιγμιότυπα οθόνης, κείμενο, πίνακες κλπ.

Η Αλίκη μερικές φορές όμως έχει ζαλάδες όταν χρησιμοποιεί μέσα μεταφοράς - δεν έχει σημασία τι είδους - και για το λόγο αυτό ο ταξιδιωτικός οδηγός θα πρέπει να περιλαμβάνει τρεις διαφορετικές διαδρομές, λαμβάνοντας υπόψη διαφορετικούς δρόμους, διαφορετικούς προϋπολογισμούς, αποστάσεις και συνολικό χρόνο που θα διαρκέσει το ταξίδι. Οι μαθητές και οι μαθήτριες συγκρίνουν τις τρεις επιλογές σε ένα υπολογιστικό φύλλο [Τεκμήριο 1.2-B]. Στη συνέχεια, επιλέγουν την καλύτερη διαδρομή εξηγώντας τους λόγους για τους οποίους έκαναν αυτή την επιλογή.

Τέλος το υπολογιστικό φύλλο που δημιουργούν οι μαθητές και οι μαθήτριες το μοιράζονται με τον/την καθηγητή/καθηγήτριά τους και να βοηθήσουν την Αλίκη να πραγματοποιήσει το ταξίδι

Συνημμένα: [Alice-fyllo-ergasias-1.2.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 45λεπτά

Δραστηριότητα: 2 - Τι σημαίνει αυτό το αυτοκόλλητο;

Σε αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές και οι μαθήτριες διαβάζουν το δεύτερο και το τρίτο κεφάλαιο του βιβλίου. Στη συνέχεια θα συζητήσουν για την κυκλική οικονομία και τι μπορούν να κάνουν οι άνθρωποι γι 'αυτό. Επίσης, οι μαθητές θα δημιουργήσουν μια αφίσα σχετικά με τους κανόνες των 3R. Για να γίνει αυτό, οι μαθητές και οι μαθήτριες θα αναζητήσουν πληροφορίες.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 3 ώρες

Εργασία 2.1 - Κυκλική Οικονομία

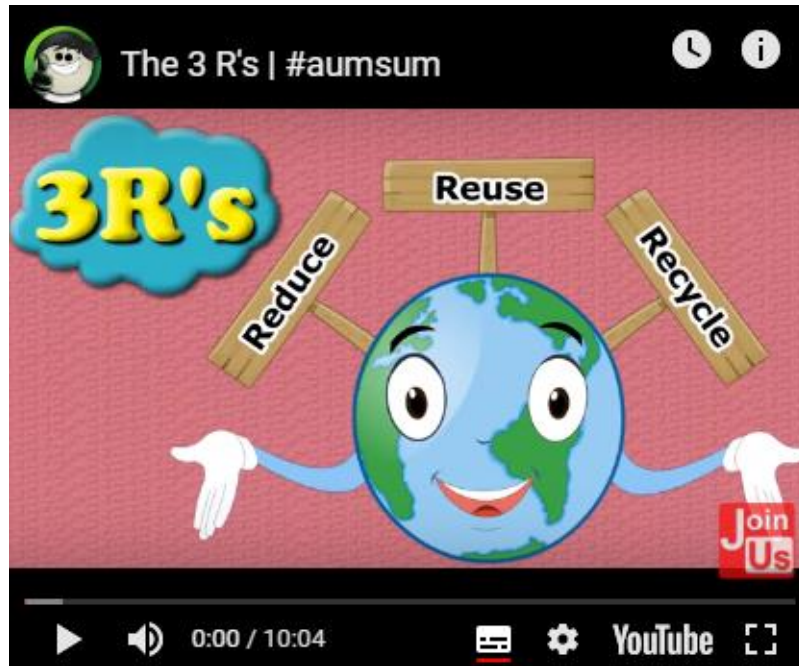
Εργασία 2.2 - Τι είναι οι κανόνες των «3R»

Εργασία 2.3 - Δημιουργία αφίσας

Εργασία 2.1 - Κυκλική Οικονομία

Αφού οι μαθητές και οι μαθήτριες διαβάσουν το Κεφάλαιο 2 από το βιβλίο «Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί» παρακολουθούν τα παρακάτω βίντεο για να δουν μια σύντομη επισκόπηση του καταναλωτισμού μας και της ανάγκης για αλλαγή!

The 3 R's for Kids (10:04) . Η αξία της κυκλικής οικονομίας με απλά λόγια και της αξιοποίησης των πολύτιμων υλικών της γης με πιο βιώσιμο τρόπο.



Η κυκλική οικονομία (3'48"). «Ο επαναπροσδιορισμός της προόδου» διερευνά το πώς με τη μεταβολή της προοπτικής μπορούμε να σχεδιάσουμε εκ νέου τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η οικονομία μας - σχεδιάζοντας προϊόντα που μπορούν να «γίνουν ξανά» και τροφοδοτώντας το σύστημα με ανανεώσιμη ενέργεια. Το ερώτημα είναι κατά πόσο με τη δημιουργικότητα και την καινοτομία μπορούμε να οικοδομήσουμε μια αποκαταστατική οικονομία.



Οι μαθητές και οι μαθήτριες επίσης διαβάζουν το παρακάτω άρθρο:
<https://kids.niehs.nih.gov/topics/reduce/index.htm>

- Οι μαθητές και οι μαθήτριες σε ομάδες (4-5 ατόμων) συζητούν για τις ταινίες και το άρθρο, με έμφαση στις ακόλουθες ερωτήσεις:
- Πώς μπορεί κανείς να ενεργήσει υπεύθυνα με την ψηφιακή τεχνολογία;
- Πιστεύετε ότι εσείς ενεργείτε υπεύθυνα με την ψηφιακή τεχνολογία; Γιατί;
- Ποια είναι τα σημαντικότερα οφέλη της υπεύθυνης δράσης με την ψηφιακή τεχνολογία; Ποιος είναι ο πιο ωφελημένος;

Οι μαθητές απαντούν ξεχωριστά στις προηγούμενες ερωτήσεις [Τεκμήριο 2.1] και φορτώνουν στο ηλεκτρονικό τους χαρτοφυλάκιο το σχετικό κείμενο.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 1 ώρα : 30 λεπτά

Εργασία 2.2 - Τι είναι οι κανόνες των «3R»

Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα διαβάσουν το Κεφάλαιο 2 από το βιβλίο «Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί».

Οι μαθητές βοηθούν την Αλίκη να καταλάβει ποια είναι η σημασία των «3R» που βρήκε στα αυτοκόλλητα σε κάθε συστατικό μέρος του υπολογιστή της. Για να γίνει αυτό, οι μαθητές αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο σχετικά με τους κανόνες των «3R» και συμπληρώνουν τον «Πρότυπο Πίνακα Αναζήτησης» [Τεκμήριο 2.2] με τις πληροφορίες που έχουν βρει.

Συνημμένα: [Alice-fyllo-ergasias-2.2.pdf](#), [alice-kef2.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 45 λεπτά

Εργασία 2.3 - Δημιουργία αφίσας

Οι μαθητές και οι μαθήτριες δημιουργούν μια αφίσα [Τεκμήριο 2.3] που αντικατοπτρίζει μερικά από τα πράγματα που μπορεί να κάνει η Αλίκη για να

μειώσει τις επιπτώσεις στο περιβάλλον όταν χρησιμοποιούνται ψηφιακές τεχνολογίες. Οι μαθητές και οι μαθήτριες πρέπει να λάβουν υπόψη τα σχόλια του/της εκπαιδευτικού για να βελτιώσουν τις πληροφορίες που βρέθηκαν στην προηγούμενη εργασία.

Η επιλογή του εργαλείου για τη δημιουργία της αφίσας και του σχεδιασμού της εξαρτάται από τον μαθητή (το canva είναι μια καλή επιλογή). Η αφίσα θα πρέπει να περιλαμβάνει την επεξήγηση των κανόνων «3R» και τουλάχιστον δύο παραδείγματα για κάθε κανόνα που να δείχνει πώς μπορούν να τα εφαρμοστούν.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 45 λεπτά

Δραστηριότητα: 3 - Περισσότερες πλευρές από την Επιστήμη του Πολίτη - Δημοτικό

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές και οι μαθήτριες διαβάζουν το 3ο κεφάλαιο του βιβλίου. Επίσης, καλούνται να συμμετάσχουν σε πρωτοβουλίες μέσω του Διαδικτύου και να προβληματιστούν για τη συμμετοχή τους.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 3 ώρες

Εργασία 3.1: - Επιστήμη των Πολιτών

Εργασία 3.2: - Αναστοχασμός - Δημοτικό

Εργασία 3.3 - Συνέχεια... - Δημοτικό

Εργασία 3.1 - Επιστήμη των Πολιτών

Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα διαβάσουν το 3ο κεφάλαιο του βιβλίου «Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί»

Ως Αλίκη, μπορούν να συμμετέχουν σε διάφορες πρωτοβουλίες μέσω διαδικτύου. Προτείνετε να επιλέξουν ένα πρόγραμμα επιστήμης για να συμμετάσχουν με τους ερευνητές. Η άμεση συμμετοχή του κοινού στην επιστημονική έρευνα είναι γνωστή ως Επιστήμη των Πολιτών.

Προτείνονται δύο διαφορετικές επιλογές, αλλά ο/η εκπαιδευτικός και οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να επιλέξουν το πρόγραμμα που είναι πιο κοντά στα ενδιαφέροντα τους. Είναι σημαντικό οι μαθητές/μαθήτριες να συμμετάσχουν τουλάχιστον δύο φορές σε μία ή περισσότερες πρωτοβουλίες.

Οι μαθητές συμπληρώνουν το «Πρότυπο Συμμετοχής» [Τεκμήριο 3.1] σχετικά με τη συμμετοχή τους στην πρωτοβουλία (πριν/κατά τη διάρκεια - μετά). Συνιστάται στους μαθητές και στις μαθήτριες να διαβάσουν το «Πρότυπο Συμμετοχής» πριν ξεκινήσουν τη συμμετοχή τους σε μια πρωτοβουλία. Μόλις ολοκληρωθεί η εργασία, οι μαθητές και οι μαθήτριες θα φορτώσουν το «Πρότυπο Συμμετοχής» τους στο χαρτοφυλάκιό τους και θα το στείλουν για να αξιολογηθεί.

ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΕΣ

1η Επιλογή (Περιβάλλον): «Πλαστικά 0»

Κάθε μέρα σε κάθε γωνιά του πλανήτη φωτογραφίζονται, περιγράφονται και αναλύονται πλαστικά, από ανθρώπους σαν εσάς. Πρέπει να τα ποσοτικοποιήσουμε και να μάθουμε πού συσσωρεύονται, για να μπορέσουμε να σκεφτούμε μαζί μια παγκόσμια λύση.

πρωτοβουλία «Πλαστικά 0» είναι ένα από τα project που περιλαμβάνονται στο Seawatchers, «Ο ιστοχώρος της επιστήμης των πολιτών για να ασχοληθεί με τη θαλάσσια έρευνα».

Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε εδώ: «Πλαστικά 0».

2η Επιλογή (Αγγλικά): *Leptád Paths*

Το πείραμα *Leptád Paths* χρησιμοποιεί ένα βίντεο-παιχνίδι για να δημιουργήσει ένα σημασιολογικό χάρτη όπου οι εθελοντές ορίζουν τις αποστάσεις μεταξύ των λέξεων. Η σημασιολογική ανάλυση αποτελεί σημαντική πρόκληση για την επιστήμη και την καινοτομία, καθώς είναι ένα πολύπλοκο έργο που απαιτεί προηγμένα μοντέλα και επικύρωση εμπειρογνομόνων.

Αυτό που θα δημιουργηθεί είναι μια εφαρμογή της επιστήμης των πολιτών με βάση μια προσέγγιση παιχνιδιού, η οποία θα εντοπίσει την απόσταση χιλιάδων λέξεων.

Παίξτε το παιχνίδι εδώ.

Συνημμένα: [Alice-fyllo-ergasias-3.1-3.3.pdf](#), [alice-kef3.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 1 ώρες : 30 λεπτά

Εργασία 3.2 - Αναστοχασμός

Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα διαβάσουν το 4ο και τελευταίο κεφάλαιο από το βιβλίο «Μες στον καθρέφτη και τι βρήκε η Αλίκη εκεί».

Ως Αλίκη, οι μαθητές και οι μαθήτριες μπορούν να γράψουν μια καταχώρηση στο ημερολόγιό τους [Τεκμήριο 3.2] (προτείνεται το journalate) που αφορά στη συμμετοχή τους στην πρωτοβουλία. Οι μαθητές πρέπει να απαντήσουν στα ακόλουθα σημεία για να γράψουν τον αναστοχασμό τους:

- Πώς αξιολογείτε την εμπειρία της συμμετοχής σας στις πρωτοβουλίες;
- Πώς αξιολογείτε τη συμμετοχή σας κατά τη διάρκεια της εμπειρίας (θετική, αρνητική ...);
- Έχετε την αίσθηση ότι έχετε βοηθήσει κάποιον;
- Σας άρεσε που συμμετείχατε σε μια πρωτοβουλία; Θα συμμετάσχετε σε άλλη πρωτοβουλία;
- Πιστεύετε ότι όλοι πρέπει να συμμετέχουν σε πρωτοβουλίες όπως αυτές; Γιατί;
- Τι πρέπει να γίνει ώστε περισσότεροι άνθρωποι να συμμετέχουν σε τέτοιες πρωτοβουλίες;

Συνημμένα: [alice-kef4.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 45 λεπτά

Εργασία 3.3 - Συνέχεια...

Τώρα, οι μαθητές και οι μαθήτριες ξέρουν πώς μπορούν να συμμετάσχουν σε μια πρωτοβουλία και τα οφέλη που προσφέρει αυτό στις κοινότητες και τις εικονικές

οργανώσεις. Θα πρέπει λοιπόν να βρουν μία άλλη πρωτοβουλία και να συμμετάσχουν σε αυτήν.

Μετά τη συμμετοχή τους, συμπληρώνουν το «Πρότυπο Συμμετοχής» [Τεκμήριο 3.3]. Οι μαθητές και οι μαθήτριες λαμβάνουν υπόψη την ανατροφοδότηση που ο/η εκπαιδευτικός είχε δώσει στην εργασία 3.1 και οι μαθητές/μαθήτριες θα πρέπει να το συμπληρώσουν καλύτερα από την πρώτη φορά.

Μόλις γίνει η εργασία, οι μαθητές θα φορτώσουν το πρότυπο συμμετοχής στο ηλεκτρονικό χαρτοφυλάκιό τους και θα το στείλουν για αξιολόγηση.

Συνημμένα: [Alice-fyllo-ergasias-3.1-3.3.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 45 λεπτά

5.2 Τίτλος Σεναρίου: Ανακαλύπτω την πόλη ή το χωριό μου με τη βοήθεια ενός ψηφιακού χάρτη (Πρωτοβάθμια)

Πρωτότυπος Τίτλος: We welcome our guests

Συγγραφείς: Rafael Vidal Rodríguez-Sabio, Αθανασία Φατσή

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Πρωτοβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 10-12

Σχετικά Μαθήματα: Πληροφορική, Project, Γλώσσα, Γεωγραφία, Ιστορία

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 4 ώρες και 50 λεπτά

Δραστηριότητες: 4

Διδακτική μέθοδος: μέθοδος project, ομαδοσυνεργατική μέθοδος διδασκαλίας

Το διδακτικό σενάριο «Ανακαλύπτω την πόλη ή το χωριό μου με τη βοήθεια ενός ψηφιακού χάρτη» είναι ένα project με βασικό σκοπό τη δημιουργία ενός ψηφιακού χάρτη από τους μαθητές που θα τους οδηγήσει να ανακαλύψουν αξιοθέατα της περιοχής τους, να αναζητήσουν πληροφορίες γι' αυτά, να τα εντάξουν σε ένα ψηφιακό χάρτη και να περιηγηθούν με τη βοήθεια του χάρτη στα σημεία που έχουν επιλέξει.

Το παραγόμενο έργο θα είναι διαθέσιμο στο διαδίκτυο.

Το project είναι σχεδιασμένο για μαθητές/τριες ηλικίας 10 έως 12 ετών δηλαδή μαθητές/τριες της Ε' και ΣΤ' τάξη του Δημοτικού Σχολείου.

Το σενάριο αποτελείται από 3 δραστηριότητες με διάρκεια 5 ώρες συνολικά. Περιλαμβάνει τη διενέργεια μιας διαδικτυακής δημοσκόπησης διάρκειας μίας εβδομάδας και την κατασκευή ενός ψηφιακού χάρτη.

ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Η διδακτική μεθοδολογία που θα εφαρμοστεί σε αυτό το σενάριο είναι η μέθοδος project σε συνδυασμό με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας.

Η παραπάνω μέθοδος κρίνεται αποτελεσματική για την ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας και την ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων. Οι μαθητές/τριες εμπλέκονται πιο δυναμικά και έρχονται σε επαφή με τη γνώση με πιο ενδιαφέροντα και ευχάριστο τρόπο, αφού καλούνται να πάρουν πρωτοβουλίες, να είναι υπεύθυνοι/ες, να επικοινωνούν τις ιδέες τους, να αποκτούν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και να διαχειρίζονται τον εαυτό τους και τις επιλογές τους.

Οι μαθητές/τριες θα εργαστούν σε ομάδες με επιμέρους ατομική εργασία.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ – ΨΗΦΙΑΚΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ (Digital Competence)

Οι γνωστικές / απαιτούμενες δεξιότητες που εμπλέκονται στην εφαρμογή του σεναρίου είναι η επικοινωνιακή ικανότητα στη μητρική γλώσσα, ψηφιακές δεξιότητες, πολιτιστική συνείδηση και έκφραση και η δεξιότητα «να μαθαίνω πώς να μαθαίνω».

Η Ψηφιακή Ικανότητα (Digital Competence) στο παρόν σενάριο αναπτύσσεται μέσω του σχεδιασμού και της υλοποίησης από τους/τις μαθητές/τριες ενός ψηφιακού χάρτη με σημαντικά αξιοθέατα του τόπου τους, όπου θα περιλαμβάνονται πληροφορίες (κείμενο, videos, διευθύνσεις ιστοσελίδων, ώρες λειτουργίας, τιμές κ.α.) τις οποίες θα συλλέξουν από το διαδίκτυο και από βιβλία, λαμβάνοντας πάντα υπόψη τα πνευματικά δικαιώματα των συγγραφέων.

Επιπλέον, βαθμός ψηφιακής ικανότητας των μαθητών/τριων θα αποκτηθεί από τη διενέργεια και επεξεργασία μιας διαδικτυακής δημοσκόπησης σε όλα τα προβλεπόμενα στάδια καθώς και από τη διαχείριση και συμμετοχή τους σε κοινότητες επικοινωνίας και ανταλλαγής απόψεων.

Ανάλογα με τον προγραμματισμό της διδασκαλίας του/της δασκάλου/ας και του σχολείου, η δημοσκόπηση μπορεί να έχει διάρκεια μίας εβδομάδας ή ενός Σαββατοκύριακου, προκειμένου να συλλέγουν όσο το δυνατό περισσότερες ψήφοι.

ΓΝΩΣΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται στο παραπάνω σενάριο είναι η Πληροφορική και η Γλώσσα και η Ιστορία.

Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του Δημοτικού, αναφορικά με το μάθημα της Γλώσσας της Ε΄ και ΣΤ΄ τάξης του Δημοτικού, το παρόν σενάριο μπορεί συνδεθεί

1. με την 2η ενότητα “Η ζωή στην πόλη” του σχολικού βιβλίου της Ε΄ τάξης όπου οι μαθητές καλούνται

- στην άσκηση 3 της υποενότητας “Πόλη και πολιτισμός, Πόλη και διασκέδαση” να συλλέξουν υλικό από εγκυκλοπαίδειες, περιοδικά και ενημερωτικά φυλλάδια και να γράψουν ένα κείμενο που να περιέχει όλες τις πληροφορίες για ένα πολιτιστικό κέντρο που υπάρχει στον τόπο τους ή στην ευρύτερη περιοχή τους
- στην άσκηση 1 της υποενότητας “Διαδρομές στην πόλη” να “διαβάσουν” ένα χάρτη της Αθήνας με οδούς, λεωφόρους και συγκοινωνιακές γραμμές (μετρό και λεωφορεία)
- στην άσκηση 2 της υποενότητας “Διαδρομές στην πόλη” να πάρουν ένα σχέδιο της πόλης όπου μένουν και να βρουν το σπίτι τους, το σχολείο τους, την πλατεία της περιοχής, την εκκλησία, το δημαρχείο και άλλα σημαντικά κτίρια και εγκαταστάσεις (π.χ. μουσείο, αν υπάρχει, θέατρο, γήπεδο κ.ά.). Στη συνέχεια καλούνται να γράψουν ένα σύντομο κείμενο με οδηγίες για κάποιον που θέλει να έρθει να τους βρει στην πόλη όπου μένουν ή για κάποιον που θέλει να πάει από το χωριό τους στην πιο κοντινή πόλη.

2. με την 10η ενότητα “Μυστήρια και επιστημονική φαντασία” του σχολικού βιβλίου της Ε΄ τάξης όπου οι μαθητές καλούνται

- στην άσκηση 1 της υποενότητας “Η μηχανή του χρόνου” να κάνουν μια ψηφοφορία στην τάξη και να καταγράψουν τα αποτελέσματά της. Η άσκηση προτείνει την επέκταση της δημοσκόπησης σε ευρύτερο πεδίο όπως στο σχολείο, σε άλλους φίλους και στην οικογένεια, με την κατασκευή, τη διανομή και την επεξεργασία ενός έντυπου ερωτηματολογίου από ομάδες μαθητών, που θα παρουσιάσουν και θα συγκρίνουν τα αποτελέσματα της εργασίας τους

3. με την 1η ενότητα “Ταξίδια, τόποι, μεταφορικά μέσα” του σχολικού βιβλίου της ΣΤ΄ τάξης όπου οι μαθητές καλούνται

- στην άσκηση 5 του κειμένου “Δύο μέρες στο βουνό” να οργανώσουν ομαδικά μία εκπαιδευτική εκδρομή όπου μια ομάδα καλείται να διαλέξει μέσα από τον οδικό χάρτη τη διαδρομή που θα ακολουθηθεί και να συγκεντρώσει πληροφορίες για τα μέρη από τα οποία θα περάσουν οι μαθητές.

4. με την 2η ενότητα “Κατοικία” του σχολικού βιβλίου της ΣΤ΄ τάξης όπου οι μαθητές καλούνται

- στην άσκηση 7 του κειμένου “Μικρές αγγελίες” να φτιάξουν ομάδες και να εξερευνήσουν τη γειτονιά τους.

5. με την 7η ενότητα “Μουσεία” του σχολικού βιβλίου της ΣΤ΄ τάξης όπου οι μαθητές καλούνται

- στην άσκηση 2 του κειμένου “Πάμε μουσεία” να συζητήσουν για πιθανή επίσκεψη σε κάποιο μουσείο και να προτείνουν μουσεία.

Σχετικά με το Α.Π. Σπουδών του μαθήματος της Ιστορίας η σύνδεση του σεναρίου μπορεί να γίνει μέσα στο πλαίσιο διαθεματικών εργασιών που αφορούν στην αναζήτηση πληροφοριών, στην εξερεύνηση και στην επίσκεψη πολιτιστικών και ιστορικών μνημείων της περιοχής που σχετίζονται με τη βυζαντινή περίοδο (Ιστορία Ε΄ τάξης) και τη νεότερη και σύγχρονη εποχή (Ιστορία ΣΤ΄ τάξης).

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η αξιολόγηση της εργασίας των μαθητών/τριων για το παραπάνω σενάριο θα πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια του σεναρίου με τη μορφή της διαμορφωτικής αξιολόγησης τόσο από τον/την δάσκαλο/α όσο και από κάθε ομάδα ξεχωριστά και με τη χρήση εργαλείων αξιολόγησης όπως ρουμπρίκες και ψηφιακά εργαλεία αυτοαξιολόγησης. Η αξιολόγηση γίνεται κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων ή και μετά το πέρας αυτών.

ΧΩΡΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ

Οι δραστηριότητες του σεναρίου έχουν ως προϋπόθεση τη σύνδεση του χώρου διεξαγωγής των εργασιών στο διαδίκτυο με ταχύτητα ικανή να στηρίξει την ταυτόχρονη εργασία πολλών ομάδων και τη χρήση τουλάχιστον τεσσάρων σταθμών εργασίας (Η/Υ). Ως εκ τούτου, η αίθουσα Πληροφορικής μπορεί να ανταποκριθεί σε αυτές τις ανάγκες ή εναλλακτικά η σχολική αίθουσα με σύνδεση σε δίκτυο και

χρήση φορητών υπολογιστών (τουλάχιστον 4, που διαθέτει το σχολείο ή ανήκουν στους/στις μαθητές/τριες).

ΧΡΟΝΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ

Ως χρόνος υλοποίησης του σεναρίου προτείνεται για τους μαθητές της Ε΄ τάξης η αρχή του 1ου τριμήνου στο πλαίσιο της διδασκαλίας της 1η ενότητας της Γλώσσας ή εναλλακτικά το 3ο τρίμηνο στο πλαίσιο της διδασκαλίας της 10ης ενότητας της Γλώσσας. Για τους μαθητές της ΣΤ΄ τάξης προτείνεται το 1ο τρίμηνο στο πλαίσιο της διδασκαλίας της 1ης ενότητας της Γλώσσας ή εναλλακτικά το 3ο τρίμηνο στο πλαίσιο της διδασκαλίας της 7ης ενότητας της Γλώσσας. Το σενάριο συνδυασμένο με το μάθημα της Ιστορίας μπορεί να υλοποιηθεί σε χρόνο που κρίνει κατάλληλο ο/η δάσκαλος/α και που αφορά στη μελέτη ιστορικών γεγονότων που συνδυάζονται με ιστορικά και πολιτιστικά μνημεία της περιοχής.

ΠΡΟΤΑΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Ο δάσκαλος που διδάσκει το μάθημα της Γλώσσας στην Ε΄ ή/και στην ΣΤ΄ τάξη μπορεί να υλοποιήσει το σενάριο στο πλαίσιο των εργασιών που προτείνονται στις αντίστοιχες ενότητες της Γλώσσας, σε συνεργασία με το δάσκαλο της Πληροφορικής που μπορεί να αναλάβει την τεχνική και ψηφιακή υποστήριξη του σεναρίου. Αντίστοιχα ο δάσκαλος της Ιστορίας σε συνεργασία με τον δάσκαλο της Πληροφορικής μπορεί να υλοποιήσει το σενάριο ως μέρος της γνωριμίας, επαφής και εξοικείωσης των μαθητών/τριών με το ιστορικό και πολιτισμικό τοπίο της περιοχής.

Εναλλακτικά, καθώς η θεματική του σεναρίου αφορά την εξερεύνηση ενός τόπου (πολιτισμικά, γεωγραφικά, φυσιολατρικά κ.α.) μπορεί να υλοποιηθεί από δασκάλους και άλλων ειδικοτήτων (Εικαστικών, Φυσικής Αγωγής κ.α.) στο πλαίσιο της εκπόνησης ενός Περιβαλλοντικού Προγράμματος.

Δραστηριότητα: 0. Εισαγωγή

Σε αυτήν τη δραστηριότητα ο/η δάσκαλος/α θα παρουσιάσει το σενάριο στους μαθητές/τριες, παρουσιάζοντας τις βασικές πληροφορίες του. Θα τους εξηγήσει ότι

πρόκειται να κατασκευάσουν ένα ψηφιακό χάρτη καθώς και τον τρόπο που θα εργαστούν (ομαδικά και ατομικά).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 5 λεπτά

Εργασία 0.1: Επεξήγηση του σεναρίου

Εργασία 0.1: Επεξήγηση του σεναρίου

Ο/Η δάσκαλος/α θα εξηγήσει στους μαθητές/τριες τις βασικές πληροφορίες του σεναρίου:

- Το σενάριο αφορά στη δημιουργία ενός ψηφιακού χάρτη που θα διευκολύνει και θα κάνει πιο ευχάριστη την περιήγηση στον τόπο τους (πόλη/χωριό/ευρύτερη περιοχή) στο πλαίσιο μιας οργανωμένης εκπαιδευτικής εκδρομής ή μιας ξενάγησης ή ενός περίπατου. Ο χάρτης θα περιλαμβάνει βασικές πληροφορίες για τα πιο ενδιαφέροντα αξιοθέατα (π.χ. λιμάνι, μουσεία, φυσικά πάρκα, κοινοβούλιο, ιστορικά κτίρια, αστικά πάρκα, προβλήτες, μνημεία θρησκευτικού ενδιαφέροντος (χριστιανικές εκκλησίες, τζαμιά, συναγωγή κ.α.), κάστρα, κτίρια ορόσημα, θέατρα και εκδηλώσεις (π.χ. συναυλίες, εκθέσεις, παζάρια, υπαίθριες αγορές, φεστιβάλ, πανηγύρια, αγορά κ.τ.λ.) στην πόλη/χωριό/ευρύτερη περιοχή όπου ζουν καθώς και χρηστικές πληροφορίες (π.χ. τρόποι μετακίνησης, στάσεις Μέσων Μαζικής Μεταφοράς, ωράριο λειτουργίας, τιμές εισιτηρίων κ.τ.λ.). Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται είναι οι ΤΠΕ, η Γλώσσα και η Ιστορία.
- Το σενάριο περιλαμβάνει 4 δραστηριότητες (μία εισαγωγική δραστηριότητα και 3 ακόμα) και έχει διάρκεια 5 ωρών.
- Κατά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων, οι μαθητές/τριες θα αναζητήσουν σχετικές πληροφορίες για τα αξιοθέατα της πόλης/χωριού/ευρύτερης περιοχής, θα διενεργήσουν μία δημοσκόπηση για να διερευνήσουν απόψεις σχετικά με τα μέρη/αξιοθέατα που θεωρούν κατάλληλα και σχετικά, θα συγκρίνουν τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης ανάμεσα στις ομάδες και τελικά θα δημιουργήσουν έναν ψηφιακό χάρτη.

- Οι μαθητές/τριες θα εργαστούν σε ομάδες των 3 ή 4 ατόμων, όπου κάθε μαθητής/τρια θα αναλάβει συγκεκριμένο ρόλο και ευθύνες. Ωστόσο, κάποιες δραστηριότητες θα είναι ατομικές.
- Ο/Η δάσκαλος/α και οι ομάδες θα συμμετέχουν στην αξιολόγηση του σεναρίου (αξιολόγηση από τον/την δάσκαλο/α και αυτοαξιολόγηση). Ως εργαλεία αξιολόγησης θα χρησιμοποιηθούν ρουμπρίκες. Η αξιολόγηση θα γίνει και κατά τη διάρκεια (επόπτευση της εργασίας από τον/την δάσκαλο/α) και μετά το πέρας των εργασιών.

Συνημμένα: [Guests-ekpaideytikos.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 5 λεπτά

Δραστηριότητα: 1. Συντονισμός της εργασίας και δημιουργία ομάδων

Σε αυτήν τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν από κοινού τις ομάδες, αναθέτοντας ρόλους και επιλέγοντας τα εργαλεία καταγραφής της ομαδικής εργασίας. Ακόμα θα επιλέξουν τα εργαλεία με τα οποία θα εργαστούν και θα οργανώσουν το χώρο κοινοποίησης και διαμοιρασμού των εργασιών τους.

Για να ενισχυθεί η ικανότητα “μαθαίνω πώς να μαθαίνω” οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν μόνοι τους τις ομάδες και θα επιλέξουν το εργαλείο για να κοινοποιήσουν, να διαμοιραστούν και να καταγράψουν την εργασία τους.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 45 λεπτά

Εργασία 1.1 - Ρόλοι

Εργασία 1.2: - Επιλογή εργαλείων (για καταγραφή, εφαρμογή, κοινοποίηση και διαμοιρασμό της εργασίας)

Εργασία 1.3: - Πρώτη καταχώρηση (Αναστοχασμός)

Εργασία 1.1 - Ρόλοι

Το σενάριο εφαρμόζει την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας, σύμφωνα με την οποία κάθε μαθητής/τρια αναλαμβάνει ένα ρόλο με συγκεκριμένες υποχρεώσεις και ξεκάθαρες οδηγίες για την υλοποίηση των εργασιών. Με αυτόν τον τρόπο θα εμπλακούν όλοι οι μαθητές/τριες στην εκπαιδευτική διαδικασία και όλοι θα έχουν συνείδηση της σημασίας του ρόλου και της συμπεριφοράς τους μέσα στην ομάδα. Προς αυτή την κατεύθυνση οι μαθητές/τριες καλούνται να δημιουργήσουν ομάδες εργασίας, που θα υπηρετήσουν τους στόχους του project και θα αξιοποιήσουν τα οφέλη της ομαδικής εργασίας που δεν περιορίζονται μόνο στην παιγνιώδη μάθηση.

Οι μαθητές/τριες θα επιλέξουν τους ρόλους τους διασφαλίζοντας ότι ο ρόλος του/της Συντονιστή/τριας θα δοθεί υποχρεωτικά σε ένα από τα μέλη της ομάδας. Κάποιοι ρόλοι με τις αντίστοιχες υποχρεώσεις μπορούν να δοθούν στους μαθητές/τριες όπως στο παράδειγμα (βλέπε Ρόλοι και Υποχρεώσεις). Οι μαθητές/τριες μπορούν να προσαρμόσουν ή/και να αλλάξουν τις υποχρεώσεις με βάση τους στόχους που έχουν αναλάβει να υλοποιήσουν.

Ο/Η δάσκαλος/α θα επιβεβαιώσει τους ρόλους που ανέλαβαν οι μαθητές/τριες από κάθε ομάδα, έχοντας όμως το δικαίωμα να αλλάξει ή να τροποποιήσει τις ομάδες και τους ρόλους που δεν κρίνει κατάλληλους και λειτουργικούς για την υλοποίηση του σεναρίου.

Μετά την αποδοχή των ομάδων από τον/την δάσκαλο/α, κάθε ομάδα με τον/την Συντονιστή/τρια της θα δημιουργήσει την πρώτη καταχώρηση στο “Ημερολόγιο της Ομάδας” όπου θα περιγράφει τις αναθέσεις ρόλων στα μέλη της ομάδας και τις αντίστοιχες υποχρεώσεις τους, χρησιμοποιώντας το υπόδειγμα από το αρχείο “Ημερολόγιο Ομάδας”. Στη συνέχεια, ο/η μαθητής/τρια που έχει αναλάβει το ρόλο του Συνδέσμου με τον/την δάσκαλο/α θα του/της αποστείλει την καταχώρηση χρησιμοποιώντας το εργαλείο που θα επιλέξει η ομάδα στην εργασία 1.2.

Κατά τη διάρκεια του σεναρίου ο/η δάσκαλος/α εποπτεύει τη συμπεριφορά κάθε μαθητή/τριας μέσα στην τάξη και στα ψηφιακά περιβάλλοντα.[E1.1]

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήριο: [E1.1] Η συμπεριφορά των μαθητών/τριών κατά την εργασία (στην τάξη και στα ψηφιακά περιβάλλοντα)

Εργαλείο Αξιολόγησης 1.1-A - Αξιολόγηση από τον/την δάσκαλο/α

Εργαλείο Αξιολόγησης 1.1-B - Αξιολόγηση από τον/την δάσκαλο/α

Σημειώσεις για τον/την δάσκαλο/α:

- Η εργασία αυτή σκοπό έχει να αναπτύξει στους μαθητές/τριες τη δεξιότητα “μαθαίνω πώς να μαθαίνω” καθώς καλούνται να αξιοποιήσουν με αποτελεσματικό τρόπο τις δεξιότητες των μελών της ομάδας τους προκειμένου να λειτουργήσουν όσο το δυνατό καλύτερα ως σύνολο.
- Οι μαθητές καλούνται μόνοι τους να δημιουργήσουν ομάδες αλλά στην περίπτωση που ο/η δάσκαλος/α κρίνει απαραίτητο μπορεί να συνδράμει στη δημιουργία των ομάδων αφήνοντας ένα περιθώριο αυτενέργειας στους/στις μαθητές/τριες ως προς το ρόλο που θα αναλάβουν.

Συνημμένα: [Guests-ekpaideytikos.pdf](#), [Guests_logbook.docx](#), [Guests-rolloi.docx](#), [Guests-Rubrics.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 20 λεπτά

Εργασία 1.2: - Επιλογή εργαλείων (για καταγραφή, εφαρμογή, κοινοποίηση και διαμοιρασμό της εργασίας)

(ομαδική εργασία)

Μετά τη δημιουργία των ομάδων, κάθε ομάδα αναλαμβάνει:

- να επιλέξει ένα εργαλείο καταγραφής της εργασίας (ένα είδος Ημερολογίου της Ομάδας)
- να επιλέξει ένα εργαλείο που θα χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια του project για την καταγραφή και την κοινοποίηση στον/στην δάσκαλο/α και στα υπόλοιπα μέλη

της ομάδας της πορείας της εργασίας και της διαδικασίας που έχει ακολουθηθεί.(π.χ. ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, φόρουμ, πλατφόρμα G Suite κ.α.)

- να αποφασίσει τη συχνότητα της καταγραφής (μετά από κάθε συνάντηση, μετά από κάθε δραστηριότητα, καθημερινά, εβδομαδιαία κ.ο.κ.)
- να επιλέξει το εργαλείο που θα χρησιμοποιήσει για την εκπόνηση της εργασίας
- να επιλέξει τον τρόπο με τον οποίο θα κοινοποιεί την εργασία της (με τον/την δάσκαλο/α, τα μέλη της ομάδας και τα μέλη των άλλων ομάδων, όταν είναι απαραίτητο)

Κάθε μαθητής/τρια θα υποβάλλει τις προτάσεις του/της στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας. Η ομάδα θα συζητήσει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα κάθε πρότασης. Μετά τη συζήτηση, η ομάδα θα καταλήξει στην τελική της απόφαση.

Ο Ομιλητής (ή ο αντίστοιχος ρόλος) κάθε ομάδας θα εξηγήσει στην ολομέλεια την απόφαση της ομάδας του/της. Όλες οι ομάδες θα ακούσουν προσεκτικά τους Ομιλητές και μετά την παρέμβαση, κάθε ομάδα θα αποφασίσει ποιες δύο επιλογές θεωρεί πιο πρόσφορες (επιχειρηματολογώντας για τα πλεονεκτήματα). Μετά τις εισηγήσεις και την πιθανή αντιπαράθεση όλη η τάξη θα αποφασίσει τις δύο καλύτερες επιλογές. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα θα πάρει την τελική της απόφαση.

Ο/Η μαθητής/τρια που έχει αναλάβει το ρόλο του Συνδέσμου με τον/την δάσκαλο/α για την κοινοποίηση της πορείας της ομαδικής εργασίας θα αποστέλλει ένα έγγραφο στον/στην δάσκαλο/α όπου: θα περιγράφει την τελική πρόταση της ομάδας για τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει και θα εξηγεί τα επιχειρήματα υπέρ αυτής της επιλογής [E1.2], χρησιμοποιώντας το αντίστοιχο επιλεγμένο εργαλείο.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήριο: [E1.2] Τελική πρόταση Εργαλείο αξιολόγησης: Εργαλείο αξιολόγησης 1.2 - Αξιολόγηση από τον/την δάσκαλο/α

Σημειώσεις για τον/την δάσκαλο/α:

- Είναι χρήσιμο ο/η δάσκαλος/α να καταγράφει την εργασία του/της μαθητή/τριας ώστε να μπορεί να παρακολουθεί την πρόοδο και την προσέγγιση της εργασίας και να την αξιολογεί. Το ίδιο ισχύει και στην περίπτωση που η εργασία γίνει σε ομάδες.

- Ο/Η δάσκαλος/α μπορεί να δώσει ιδέες στους μαθητές για ψηφιακά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να διευκολύνει την επιλογή τους.

Συνημμένα: Teaching notes: [Guests-ekpaideytikos.pdf](#), [Guests-Rubrics.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 15 λεπτά

Εργασία 1.3: - Πρώτη καταχώρηση (Αναστοχασμός)

(ατομική εργασία)

Κάθε μαθητής/τρια - ατομικά - πρέπει να γράψει την πρώτη καταχώρηση με το εργαλείο που επέλεξε η ομάδα με μία σύντομη περιγραφή για την επιλογή τους [E1.3]:

1. Ποιο εργαλείο χρησιμοποιήσατε για να εργαστείτε;
2. Γιατί το επιλέξατε;
3. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα;
4. Συμφωνήσατε ή διαφωνήσατε με το εργαλείο που προτάθηκε από άλλα μέλη της ομάδας; Αν η απάντηση είναι θετική, εξηγήστε γιατί.
5. Χρειάστηκε να συμβιβάσετε την άποψη σας με μία άλλη άποψη μέσα στην ομάδα; Αν η απάντηση είναι θετική, εξηγήστε γιατί και πώς επιτεύχθηκε η συμφωνία.

Μετά τη συζήτηση στην ολομέλεια, συμφωνείτε με τις δύο επιλογές που προκρίθηκαν; Εξηγήστε τους λόγους υπέρ ή κατά. Επιχειρηματολογήστε αναφέροντας τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των εργαλείων.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήριο: [E1.3] Πρώτη ατομική καταχώρηση

Εργαλείο αξιολόγησης: Εργαλείο Αξιολόγησης 1.3 - Αξιολόγηση από τον/την δάσκαλο/α

Σημειώσεις για τον/την δάσκαλο/α:

Η εργασία αυτή καλό είναι να γίνει στην τάξη. Κάθε μαθητής/τρια χρησιμοποιεί τη δική του/της συσκευή (Η/Υ, tablet) για να κάνει την πρώτη καταγραφή. Στην περίπτωση που κάποιος/α μαθητής/τρια για κάποιο λόγο δε μπορεί να κάνει την εργασία αυτή στην τάξη, θα μπορούσε να γίνει ως εργασία στο σπίτι.

Συνημμένα: [Guests-ekpaideytikos.pdf](#), [Guests-Rubrics.pdf](#), [Guests logbook.docx](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 10 λεπτά

Δραστηριότητα: 2. Επιλογή των καλύτερων μερών - αξιοθέατων

Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να δημιουργηθεί μία λίστα με τα πιο ενδιαφέροντα αξιοθέατα, μέρη και τοποθεσίες που θα συμπεριληφθούν στον ψηφιακό χάρτη. Η λίστα αυτή θα προκύψει από το σύνολο των ψήφων που θα συλλεγούν από διαφορετικές διαδικτυακές δημοσκοπήσεις.

Σημειώσεις για τον εκπαιδευτικό: [Guests-ekpaideytikos.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 2 ώρες 15 λεπτά

Δραστηριότητες: 4

Εκπαιδευτική προσέγγιση: Μέθοδος project, ομαδοσυνεργατική μέθοδος διδασκαλίας

Εργασία 1: Εργασία 2.1 - Επιλογή μερών - αξιοθέατων

Εργασία 2: Εργασία 2.2 - Δημοσκόπηση και προώθηση

Εργασία 3: Εργασία 2.3 - Καταμέτρηση ψήφων

Εργασία 4: Εργασία 2.4 – Αναστοχασμός

Εργασία: 2.1. Επιλογή μερών - αξιοθέατων

(ομαδική διαδικτυακή εργασία)

Κάθε ομάδα, με επικεφαλής τον/την Συντονιστή/τρια, θα συζητήσει και θα διαλέξει τα πιο ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα της πόλης/χωριού/ευρύτερης περιοχής όπου

ζουν οι μαθητές/τριες. Ο στόχος είναι κάθε ομάδα να καταλήξει σε δέκα (10) ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα.

Οι μαθητές/τριες χρησιμοποιούν ένα φόρουμ επικοινωνίας και ανταλλαγής απόψεων για αυτήν την εργασία [E2.1].

Κάθε μαθητής/τρια οφείλει να συμμετάσχει τουλάχιστον 4 φορές στο φόρουμ σε 4 διαφορετικά νήματα συζήτησης. Υπάρχουν δύο τρόποι συμμετοχής (κάθε μαθητής/τρια πρέπει να συμμετάσχει τουλάχιστον μία φορά και στους δύο τρόπους)

- να ξεκινήσει ένα νέο νήμα συζήτησης προτείνοντας ένα νέο ενδιαφέρον μέρος/αξιοθέατο ή
- να απαντήσει σε άλλα νήματα συζήτησης εξηγώντας γιατί συμφωνεί ή διαφωνεί.

Ο/Η Συντονιστής/τρια κάθε ομάδας θα επιλέξει τη λίστα με τα πιο ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα εφαρμόζοντας τρεις κανόνες (η λίστα θα περιλαμβάνει 10 μέρη/αξιοθέατα):

Για να θεωρηθεί ένα μέρος/αξιοθέατο “καλό” πρέπει να έχει λάβει περισσότερες θετικές από αρνητικές απαντήσεις.

Αν προκύψουν περισσότερα από 20 “καλά” μέρη/αξιοθέατα θα επιλεγούν αυτά με τις περισσότερες αναλογικά θετικές ψήφους (θετικές προς αρνητικές ψήφους)

Αν προκύψουν λιγότερα από 20 “καλά” μέρη/αξιοθέατα θα υπάρξει δεύτερος γύρος.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήριο: [E2.1] φόρουμ επικοινωνίας Εργαλείο αξιολόγησης: Εργαλείο αξιολόγησης 2.1 - Αξιολόγηση από τον/την δάσκαλο/α

Σημειώσεις για τον/την δάσκαλο/α:

1. Προετοιμασία: Ο/Η δάσκαλος/α θα δημιουργήσει ένα φόρουμ επικοινωνίας
2. Αυτή η εργασία μπορεί να γίνει στην τάξη αλλά προτείνεται καλύτερα η ανάθεσή της ως εργασία στο σπίτι (καθώς η αξιολόγηση εστιάζει στην ψηφιακή επικοινωνία και συνεργασία).

3. Το φόρουμ είναι εργαλείο ασύγχρονης επικοινωνίας, που δεν απαιτεί οι μαθητές/τριες να είναι ταυτόχρονα συνδεδεμένοι/ες. Κατά συνέπεια, ο χρόνος εργασίας μπορεί να είναι δύο (2) ημέρες.
4. Ο/Η δάσκαλος/α θα δημιουργήσει ένα φόρουμ επικοινωνίας για κάθε ομάδα (<https://groups.google.com/forum/>) και θα στείλει το σύνδεσμο με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο/ ή μέσω της πλατφόρμας του CRISS. (Βοήθεια για τη δημιουργία ενός Google φόρουμ μπορείτε να βρείτε στον παρακάτω σύνδεσμο www.wikihow.com/Create-a-Google-Forum).

Συνημμένα: [Guests-ekpaideytikos.pdf](#), [Guests-Rubrics.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 30λεπτά

Εργασία: 2.2. Δημοσκόπηση και προώθηση

Μόλις η ομάδα διαμορφώσει τη λίστα με τα 10 πιο ενδιαφέροντα μέρη/αξιοθέατα, κάθε μαθητής/τρια θα χρησιμοποιήσει ένα συνεργατικό έγγραφο (Google form) για να διενεργήσει μία δημοσκόπηση [E2.2-A].

Οι επιλογές της δημοσκόπησης θα πρέπει να είναι τα 10 πιο προτεινόμενα μέρη/αξιοθέατα όπως προέκυψαν από τα μέλη της ομάδας, με την προσθήκη και μιας ανοιχτής ερώτησης όπου οι συμμετέχοντες μπορούν να προτείνουν και άλλα μέρη/αξιοθέατα..

Οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν ένα συνεργατικό έγγραφο (Google form) για να συλλέξουν τις απόψεις άλλων μαθητών/τριών, φίλων, συγγενών κ.α. και θα καταγράψουν τις απαντήσεις.

Μετά τη δημιουργία της δημοσκόπησης, οι μαθητές/τριες θα την προωθήσουν λειτουργώντας ως “κοινότητα επικοινωνίας”. Σκοπός είναι όσο το δυνατόν περισσότεροι άνθρωποι να πάρουν μέρος στη δημοσκόπηση με το διαμοιρασμό της σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, εφαρμογές επικοινωνίας (Whatsapp, Viber) κ.α. με έμφαση πάντα στην εφαρμογή των κανόνων δεοντολογίας στη χρήση των ψηφιακών μέσων.

Οι μαθητές/τριες θα καταγράψουν τα δικά τους μηνύματα προώθησης της δημοσκοπήσης ως ιστορικό στο e-portfolio (αντίγραφο του μηνύματος που προώθησαν π.χ. το μήνυμα στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, στα μέσα δικτύωσης, στις εφαρμογές επικοινωνίας κτλ.) [E2.2-B].

Χρήσιμοι Σύνδεσμοι:

Δημιουργείστε μία GoogleForm: <https://www.google.com/intl/en/forms/about/>

Παράδειγμα δημοσκοπήσης: <https://goo.gl/forms/7aDnvXfwjKQw2MsD2>

Κανόνες Δεοντολογίας για τη χρήση ψηφιακών μέσων:

<http://www.bbc.co.uk/webwise/guides/about-netiquette>

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήριο: [E2.2-A] Δημοσκοπήση [E2.2-B] καταγραφή της στρατηγικής προώθησης της δημοσκοπήσης

Εργαλείο Αξιολόγησης:

Εργαλείο Αξιολόγησης 2.2-A

Εργαλείο Αξιολόγησης 2.2-B - Αξιολόγηση από τον/την δάσκαλο/α

Σημειώσεις για τον/την δάσκαλο/α:

1. Ανάλογα με τον προγραμματισμό του/της δασκάλου/ας και του σχολείου, η δημοσκοπήση μπορεί να είναι ανοιχτή κατά τη διάρκεια μίας εβδομάδας, ενώ οι μαθητές/τριες θα απασχοληθούν μόνο για μία ώρα για να προωθήσουν τη δημοσκοπήση στη διάρκεια της εβδομάδας.
2. Οι μαθητές/τριες μπορούν να ολοκληρώσουν την έρευνα στο τέλος της εβδομάδας ώστε να επεξεργαστούν τα δεδομένα το Σαββατοκύριακο.
3. Ο/Η δάσκαλος/α θα κοινοποιήσει ένα σύνδεσμο με τους κανόνες δεοντολογίας για τη χρήση ψηφιακών μέσων, (όπως για παράδειγμα Guides about netiquette ή video από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου <https://www.youtube.com/watch?v=f3u5kOvTyrg> ή) και θα τονίσει ότι πρέπει να επιδείξουν ιδιαίτερη προσοχή στην εφαρμογή των κανόνων, να

αποφύγουν εμπλοκή σε διαφωνίες και αντιπαραθέσεις, να εκφράσουν ευγενικά τις ευχαριστίες τους για τη βοήθεια των συμμετεχόντων και να μη λειτουργήσουν ως προωθητές ανεπιθύμητων ηλεκτρονικών μηνυμάτων.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: Μία ώρα και 30λεπτά

Συνημμένα: [Guests-ekpaideytikos.pdf](#), [Guests-Rubrics.pdf](#)

Εργασία: 2.3. Καταμέτρηση ψήφων

(ατομική εργασία)

Μόλις κλείσουν οι κάλπες, κάθε μαθητής/τρια θα δημιουργήσει ένα γράφημα (ατομικό γράφημα) [E2.3-A] χρησιμοποιώντας τα δικά του/της δεδομένα για να παρουσιάσει τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης και θα τα ανεβάσει στο e-portfolio του/της.

(ομαδική εργασία)

Ο σκοπός είναι να δημιουργηθεί μία κοινή λίστα με τα μέρη/αξιοθέατα ενοποιώντας τα αποτελέσματα των δημοσκοπήσεων από όλα τα μέλη της ομάδας. Για να γίνει αυτό, ένας/μία μαθητής/τρια που θα ορίσει η ομάδα θα αναλάβει να δημιουργήσει ένα νέο υπολογιστικό φύλλο (google spreadsheet) όπου θα συμπεριλάβει το υπολογιστικό φύλλο κάθε μέλους της ομάδας με τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης του/της. Το υπολογιστικό φύλλο με όλα τα αποτελέσματα της ομάδας θα κοινοποιηθεί στον/στην δάσκαλο/α και στα μέλη της ομάδας.

Στη συνέχεια, η ομάδα θα δημιουργήσει ένα ακόμα υπολογιστικό φύλλο για να συγχωνεύσει όλα τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν, λαμβάνοντας υπόψη τα επιμέρους αποτελέσματα από το υπολογιστικό φύλλο κάθε μέλους της ομάδας. Επιπλέον, θα δημιουργήσουν ένα γράφημα (ομαδικό γράφημα) με όλα τα αποτελέσματα. [E2.3]

Ο/Η δάσκαλος/α θα δημιουργήσει ένα υπολογιστικό φύλλο στο Google Drive και θα το κοινοποιήσει στους/στις Συντονιστές/τριες της ομάδας. Ένα μέλος από κάθε ομάδα πρέπει να συμπληρώσει το υπολογιστικό φύλλο με τα αποτελέσματα της ομαδικής έρευνας.

Όταν όλες οι ομάδες κοινοποιήσουν τα αποτελέσματά τους, κάθε ομάδα θα αντιγράψει το υπολογιστικό φύλλο της τάξης στο υπολογιστικό φύλλο της ομάδας και θα δημιουργήσει ένα νέο γράφημα λαμβάνοντας υπόψη όλα τα δεδομένα. Ο στόχος είναι να εξαχθεί το ποσοστό προτίμησης για κάθε ενδιαφέρον μέρος/αξιοθέατο, στοιχείο που θα χρησιμοποιηθεί αργότερα. [4.1.2.4]

Σημειώσεις για τον/την δάσκαλο/α:

1. Η εργασία αυτή των μαθητών/τριών χρειάζεται τη συνδρομή και την υποστήριξη από εκπαιδευτικό με γνώσεις επεξεργασίας υπολογιστικών φύλλων ή από τον δάσκαλο της Πληροφορικής.
2. Οι μαθητές/τριες μπορούν να δουν τα αποτελέσματα μέσα από τη Google Form, κάνοντας κλικ στις Απαντήσεις (εξ ορισμού δίνεται η σύνοψη των απαντήσεων) της Google Form όπου εμφανίζεται ένα γράφημα και όπου πλησιάζοντας το ποντίκι όσο πιο κοντά στις πίτες του γραφήματος εμφανίζονται και οι αντίστοιχες ψήφοι.

Βοηθητικός Σύνδεσμος: <https://www.youtube.com/watch?v=PrPjRo-QYBs>

- Το υπολογιστικό φύλλο του/της δασκάλου/ας μπορεί να έχει την παρακάτω μορφή:
<https://drive.google.com/open?id=1QEMI7bjeYIVnwldCb5b3hWRE4qN8OiH3c6-bfGyRSc>, όπου στην πρώτη κολόνα (A) οι μαθητές/τριες θα γράψουν το όνομά τους ανά σειρά.
- Στις επόμενες κολόνες (B, C, D) οι μαθητές/τριες θα αντικαταστήσουν τον τίτλο μέρος/ αξιοθέατο 1/2/3/ (“Μέρος/Αξιοθέατο 1/2/3”) με το όνομα του μέρους/αξιοθέατου. Αν ένας/μία μαθητής/τρια έχει ήδη κάνει αυτές τις αλλαγές δεν απαιτείται ενέργεια από άλλο μαθητή/τρια. Ίσως χρειαστεί να προστεθούν επιπλέον κολόνες.

- Μετά την αντικατάσταση των ονομάτων για τα μέρη/αξιοθέατα κάθε μαθητής/τρια θα συμπληρώσει το κελί με τα νούμερα των ψήφων που συγκέντρωσε στη δημοσκόπησή του/της.

- Το αποτέλεσμα μπορεί να έχει την παρακάτω μορφή:

<https://drive.google.com/open?id=1an69Hy9mMvo2IDPLkMOA7A7NrwiY5msPjXod5SCmMoi>. Ένα κελί μπορεί να παραμείνει κενό γιατί κάθε δημοσκόπηση μπορεί να περιλαμβάνει διαφορετικά μέρη/αξιοθέατα και ακόμα πιθανόν να υπάρχουν και προτεινόμενα μέρη/αξιοθέατα από τους συμμετέχοντες στη δημοσκόπηση.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήριο: [E2.3] Ατομικό γράφημα- Ομαδικό γράφημα- Υπολογιστικά φύλλα
Εργαλείο Αξιολόγησης: Εργαλείο αξιολόγησης 2.3 - Αξιολόγηση από τον/την δάσκαλο/α

Συνημμένα: [Guests-ekpaideytikos.pdf](#), [Guests-Rubrics.pdf](#), [Guests-ypodeigma_aksiotheata.xlsx](#), [Guests-aksiotheata.xlsx](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 35λεπτά

Εργασία: 2.4. Αναστοχασμός

(ατομική εργασία)

Σε αυτή τη φάση του σεναρίου έχει δημιουργηθεί μία λίστα με τα πιο δημοφιλή μέρη/αξιοθέατα. Είναι χρήσιμο οι μαθητές/τριες να κάνουν έναν αναστοχασμό σχετικά με τη διαδικασία διενέργειας της δημοσκόπησης, χρησιμοποιώντας το εργαλείο καταγραφής της προόδου εργασίας που είχαν επιλέξει στην πρώτη δραστηριότητα (φόρουμ, Google Drive, Dropbox, CRISS πλατφόρμα κ.α.)

- Πώς ήταν η διαδικασία δημιουργίας μιας δημοσκόπησης;
- Συνάντησα τεχνικά προβλήματα;
- Χρειάστηκα βοήθεια για να δημιουργήσω τη δημοσκόπηση;
- Πόσοι άνθρωποι απάντησαν στην έρευνά μου; Ψήφισε ο ίδιος αριθμός ανθρώπων στη δημοσκόπησή μου όπως και στις δημοσκοπήσεις των συμμαθητών μου;

- Γιατί θεωρείς ότι συγκέντρωσες περισσότερα ή λιγότερα δεδομένα από τους/τις συμμαθητές/τριες σου; (Για να γίνει αυτό ο μαθητής/τρια χρειάζεται να συγκρίνει τα τρία γραφήματα - ατομικό, ομαδικό και τάξης- παρατηρώντας τους μέσους όρους των τριών.
- Πιστεύεις ότι αν αλλάξεις κάτι στη στρατηγική προώθησης της δημοσκόπησής σου θα μπορέσεις να συγκεντρώσεις περισσότερα δεδομένα;
- Ήσουν καλός/ή στη διαχείριση κοινοτήτων; Είχε ενδιαφέρον να διαχειρίζεσαι κοινότητες; Εφάρμοσες τους κατάλληλους κανόνες δεοντολογίας στη χρήση ψηφιακών μέσων; Δώσε δύο παραδείγματα χρήσης αυτών των κανόνων π.χ. μηνύματα, tweets, μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Ο σύνδεσμος του αναστοχασμού θα κοινοποιηθεί στον/στην δάσκαλο/α και θα ανέβει στο e-portfolio του μαθητή/τριας.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήριο: [E2.4] Αναστοχασμός

Εργαλείο αξιολόγησης: Εργαλείο αξιολόγησης 2.4 - Αξιολόγηση από τον/την δάσκαλο/α

Συνημμένα: [Guests-ekpaideytikos.pdf](#), [Guests-Rubrics.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 10λεπτά

Δραστηριότητα: 3. Δημιουργία ψηφιακού χάρτη

Ένας ψηφιακός χάρτης θα δημιουργηθεί με τη χρήση των Google Maps όπου θα προστεθούν τα μέρη/αξιοθέατα και πρακτικές οδηγίες (που θα συγκεντρωθούν από τους μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 1ώρες 45λεπτά

Δραστηριότητες: 3

Εκπαιδευτική προσέγγιση: Μέθοδος project, ομαδοσυνεργατική μέθοδος διδασκαλίας

Εργασία 1: Εργασία 3.1 - Δημιουργία Ψηφιακής Κάρτας για κάθε μέρος/αξιοθέατο

Εργασία 2: Εργασία 3.2 - Αλληλοδιόρθωση

Εργασία 3: Εργασία 3.3 - Προσθήκη των πληροφοριών στο χάρτη

Σημειώσεις για τον εκπαιδευτικό: [Guests-ekpaideytikos.pdf](#)

Εργασία: 3.1. Δημιουργία Ψηφιακής Κάρτας για κάθε μέρος/αξιοθέατο

Χρησιμοποιώντας τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης ο/η δάσκαλος/α θα μοιράσει τα περισσότερο ψηφισμένα μέρη/αξιοθέατα, τουλάχιστον ένα σε κάθε ομάδα.

Μετά την ανάθεση της εργασίας, κάθε ομάδα πρέπει να βρει πληροφορίες σχετικά με το/τα μέρος/η/αξιοθέατο/α που ανέλαβε. Ο/Η δάσκαλος/α πρέπει να καθοδηγήσει τους μαθητές/τριες ώστε να δημιουργήσουν για κάθε μέρος/αξιοθέατο μία Ψηφιακή Κάρτα [Ε3.1] όπου θα περιλαμβάνει τις παρακάτω πληροφορίες:

- Ποια χρήση έχει σήμερα το μέρος/αξιοθέατο; Άλλαξε η χρήση του σε σχέση με το παρελθόν;
- Ποια είναι η ιστορία του μέρους/αξιοθέατου;
- Γιατί προτείνετε αυτό το μέρος/αξιοθέατο;
- Ποιο είναι το ωράριο λειτουργίας; Ποια είναι η πιο κατάλληλη ώρα για επίσκεψη για αποφυγή συνωστισμού και αναμονής;
- Πόσο κοστίζει η είσοδος;

- Μπορεί να γίνει κράτηση ή αγορά εισιτηρίου ηλεκτρονικά; Δώστε το σύνδεσμο για την διαδικτυακή αγορά ή κράτηση εισιτηρίων.
 - Υπάρχουν εκπτώσεις για μαθητές/φοιτητές/ομάδες κτλ.;
 - Υπάρχει δυνατότητα ξενάγησης; Προσφέρεται δωρεάν ή με πληρωμή;
 - Πώς φτάνεις εκεί; (Μέσα Μαζικής Μεταφοράς, ιδιωτική μετακίνηση)
 - Υπάρχει πρόσβαση για άτομα με αναπηρίες;
 - Αν πρόκειται για Καταφύγιο Άγριας Ζωής ή Προστατευόμενο Βιότοπο, τι είδους φροντίδα χρειάζεται; Βρίσκεται σε ικανοποιητικό βαθμό συντήρησης; Ποια πρέπει να είναι η συμπεριφορά του επισκέπτη για τη διατήρησή του;
 - Ποιο είναι το ποσοστό προτίμησης που είχε το μέρος/αξιοθέατο στην έρευνα;
- Η ομάδα θα δημιουργήσει μία Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο που θα περιλαμβάνει ένα πολυτροπικό κείμενο με πληροφορίες, εικόνες και/ή συνδέσμους για videos. Στα κείμενα, τις εικόνες και τα videos πρέπει να υποχρεωτικά να αναγράφονται τα ονόματα των συγγραφέων και οι πηγές άντλησης του υλικού αυτού.

Για να γίνει εύκολα η κοινοποίηση αυτών των πληροφοριών προκειμένου να γίνει η αλληλοδιόρθωση της επόμενης εργασίας [E3.2] η Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο θα γίνει με την CRISS πλατφόρμα (e-portfolio).

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: [ΔΕΝ ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ]

Τεκμήριο: [E3.1] Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο

Συνημμένα: [Guests-ekpaideytikos.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 1ώρα

Εργασία: 3.2. Αλληλοδιόρθωση

Μετά τη δημιουργία της Ψηφιακής Κάρτας για κάθε μέρος/αξιοθέατο, ο/η Συντονιστής/τρια κάθε ομάδας θα στείλει το σύνδεσμο στον/στην Συντονιστή/τρια μιας άλλης ομάδας προκειμένου να γίνει αλληλοδιόρθωση.

Η προσέγγιση της αλληλοδιόρθωσης πρέπει να βασίζεται στο ερώτημα: “Φανταστείτε ότι είστε επισκέπτης/τρια και θέλετε να επισκεφτείτε το συγκεκριμένο μέρος/αξιοθέατο χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες της Ψηφιακής Κάρτας για το μέρος/αξιοθέατο:

- Μπορέσατε να αντλήσετε πληροφορίες για την ιστορία, την αξία και να οργανώσετε την επίσκεψή σας στο μέρος/αξιοθέατο;
- Μπορείτε να κλείσετε εισιτήρια διαδικτυακά;
- Υπήρχε αναφορά στις φωτογραφίες για τα πνευματικά δικαιώματα (αναφορά σε συγγραφείς και συνδέσμους της πηγής);
- Θα προτείνατε ένα σύνδεσμο, μία εικόνα ή μία πηγή για να συμπληρωθούν οι πληροφορίες της Ψηφιακής Κάρτας;

Κάθε ομάδα ελέγχει τα παραπάνω στοιχεία και στέλνει πίσω την αναφορά της. Οι μαθητές/τριες πρέπει να εκφράσουν την άποψή τους και να συμφωνήσουν με τα άλλα μέλη της ομάδας τους. Η κοινή άποψη όλης της ομάδας θα σταλεί πίσω στις άλλες ομάδες για ανατροφοδότηση. Με την αλληλοδιόρθωση (ανατροφοδότηση), αν είναι αναγκαίο, θα βελτιωθούν οι Ψηφιακές Κάρτες για κάθε μέρος/αξιοθέατο.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήριο: [Ε3.1] Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο

Εργαλείο αξιολόγησης: λίστα - Αλληλοαξιολόγηση

Σημειώσεις για τον δάσκαλο/α:

1. Ο/Η δάσκαλος/α μπορεί να βοηθήσει στη διανομή της εργασίας:
2. Ανάθεση της αλληλοδιόρθωσης για κάθε ομάδα σε μία άλλη.
3. Ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή ένα μήνυμα από την πλατφόρμα του CRISS από τον ένα Συντονιστή/τρια στον άλλο μπορεί να είναι ο τρόπος επικοινωνίας ανάμεσα στις ομάδες.

Συνημμένα: [Guests-ekpaideytikos.pdf](#), [Guests-Rubrics.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 15 λεπτά

Εργασία: 3.3. Προσθήκη των πληροφοριών στο χάρτη

Ο/Η δάσκαλος/α θα μοιραστεί ένα χάρτη (για παράδειγμα ένα χάρτη Google Map) και οι Συντονιστές/τριες των ομάδων θα ενσωματώσουν στο χάρτη την Ψηφιακή Κάρτα για κάθε μέρος/αξιοθέατο

Παρακάτω μπορείτε να δείτε ένα παράδειγμα ενός τέτοιου χάρτη:

<https://www.google.com/maps/d/viewer?ll=40.76834224664155%2C-73.97918700000002&spn=0.103747%2C0.264187&msa=0&iwloc=0004eff46abd2bc385916&mid=1GXgGBrvisv4jf7gnao6jO8bqWG4&z=12>

<http://www.kevinandamanda.com/create-a-custom-travel-map-with-google-maps/>

Όλα τα μέλη της ομάδας θα ελέγξουν την εργασία του/της Συντονιστή/τριας. Ο/Η Συντονιστής/τρια θα κοινοποιήσει το σύνδεσμο του χάρτη σε όλα τα μέλη της ομάδας του/της και κάθε μέλος θα πρέπει να εγκρίνει την τελική μορφή του χάρτη σημειώνοντας ΝΑΙ/ΟΧΙ στα παρακάτω ερωτήματα:

- Είναι καρφισωμένο το μέρος/αξιοθέατο στο σωστό σημείο πάνω στο χάρτη;
- Φαίνεται σωστά το κείμενο με τις πληροφορίες (γραμματοσειρά);
- Φαίνεται σωστά το κείμενο με τις πληροφορίες (μέγεθος γραμματοσειράς);
- Είναι ενεργοί οι σύνδεσμοι που παραπέμπονται;
- Φαίνονται τα ονόματα των συγγραφέων σε κάθε εικόνα και αναγράφεται η πηγή των πληροφοριών;
- Έχει η εικόνα σωστό χρώμα;
- Έχει η εικόνα σωστό σχήμα;

Όταν οι μαθητές/τριες διαπιστώσουν ότι όλες οι πληροφορίες πληρούν τις προϋποθέσεις που αναφέρθηκαν και είναι σωστά καρφισωμένες πάνω στο χάρτη, θα δώσουν ή θα στείλουν τη συγκατάθεσή τους στον/στην Συντονιστή/τρια (στην τάξη ή με e-mail ή με μήνυμα μέσω της πλατφόρμας CRISS).

Ο/Η Συντονιστής/τρια, αφού λάβει τη συγκατάθεση όλων των μελών της ομάδας, θα ειδοποιήσει τον/την καθηγητή/τρια ότι η εργασία ολοκληρώθηκε χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα CRISS.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Τεκμήριο: [Ε3.3] Χάρτης

Εργαλείο αξιολόγησης: εργαλείο αξιολόγησης - Αξιολόγηση από τον/την δάσκαλο/α

Σημειώσεις για τον δάσκαλο/α:

1. Απαιτείται η εξοικείωση με τη χρήση του εργαλείου της Google “GoogleMaps” από το δάσκαλο ή το δάσκαλο Πληροφορικής προκειμένου να δείξει στο/στη μαθητή/τρια πώς μπορεί να ενσωματώσει την Ψηφιακή Κάρτα της ομάδας του πάνω στο χάρτη.
2. Ο/Η μαθητής/τρια που θα ενσωματώσει την Ψηφιακή Κάρτα στο χάρτη μπορεί να είναι οποιοδήποτε μέλος της ομάδας που έχει μεγαλύτερη εξοικείωση με τα ψηφιακά εργαλεία και τις νέες τεχνολογίες και όχι απαραίτητα ο/η Συντονιστής/τρια

Βοηθητικοί σύνδεσμοι:

1. Google υποστήριξη:
<https://support.google.com/mymaps/answer/3024925?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=en>
2. Παράδειγμα χάρτη:
<https://www.google.com/maps/d/viewer?ll=40.76834224664155%2C-73.97918700000002&spn=0.103747%2C0.264187&msa=0&iwloc=0004eff46abd2bc385916&mid=1GXgGBrvisv4jf7gnao6jO8bqWG4&z=12>
3. Πώς να φτιάξω ένα χάρτη βήμα-βήμα:
<http://www.kevinandamanda.com/create-a-custom-travel-map-with-google-maps/>

Συνημμένα: [Guests-ekpaideytikos.pdf](#), [Guests-Rubrics.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές Δραστηριότητες

Διάρκεια: 30 λεπτά

5.3 Τίτλος Σεναρίου: Το δικό μου Διαδίκτυο... (Πρωτοβάθμια)

Συγγραφέας: Γιώργος Γώγουλος

Μεταφράστρια: Δέσποινα Αγγελιδάκη

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Πρωτοβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 10-11

Σχετικά Μαθήματα: Πληροφορική, Ξένη Γλώσσα

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 11 ώρες

Δραστηριότητες: 6

Διδακτική μέθοδος: μέθοδος project

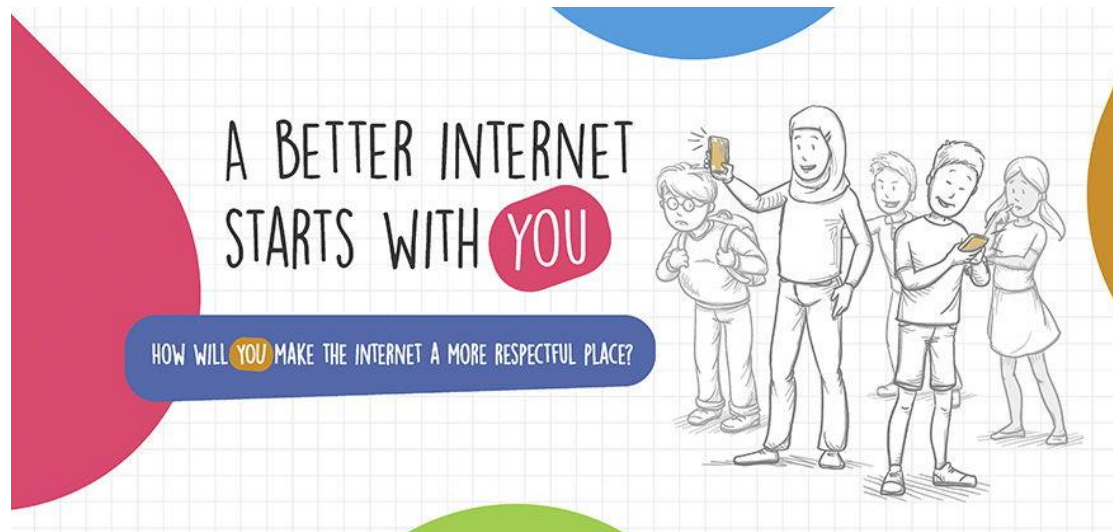
Σημειώσεις για εκπαιδευτικό: myinternet-teaching-notes.pdf



“**Το δικό μου Διαδίκτυο...**” είναι ένα συνεργατικό διαθεματικό πρότζεκτ που στοχεύει στην ενημέρωση και την ευαισθητοποίηση για την ασφαλή και θετική χρήση των ψηφιακών εργαλείων και της τεχνολογίας. Το αντικείμενο του πρότζεκτ είναι κάθε ομάδα να δημιουργήσει και να παρουσιάσει μια πρόταση για το δικό της Διαδίκτυο (χρησιμοποιώντας το μήνυμα της Παγκόσμιας Ημέρας για το Ασφαλές Διαδίκτυο του 2018, “Δημιούργησε, Επικοινωνήσε και Μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο Διαδίκτυο αρχίζει με εσένα”).

Το πρότζεκτ είναι σχεδιασμένο για μαθητές 10-11 ετών.

“Το δικό μου Διαδίκτυο...” αποτελείται από 6 δραστηριότητες και διαρκεί 10-12 ώρες.



Η **μαθησιακή μεθοδολογία** (ή διδακτική προσέγγιση) που χρησιμοποιείται σε αυτό το πρότζεκτ είναι η συνεργατική μάθηση και χρησιμοποιείται επειδή είναι μια διδακτική προσέγγιση που βασίζεται στην κονστρουκτιβιστική θεωρία μάθησης κατά την οποία οι μαθητές εργάζονται ομαδικά σε ένα αυθεντικό, μη καθορισμένο έργο και επιδεικνύουν στην εξέλιξή του τι έχουν κατανοήσει. Οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά στη λύση του προβλήματος, στην οποία εφαρμόζουν τη γνώση του περιεχομένου για να επιλύσουν θέματα του πραγματικού κόσμου. Οι μαθητές θα εκτελέσουν την εργασία με συνεργατικό τρόπο ενώ κάποιες φορές θα εργαστούν ατομικά. Οι ικανότητες του αναλυτικού προγράμματος/ του γνωστικού αντικείμενου που περιλαμβάνονται στο σενάριο είναι η επικοινωνία, το μαθαίνω πως να μαθαίνω, η ψηφιακή ικανότητα και τα Αγγλικά. Η Πληροφορική και η ασφάλεια στο Διαδίκτυο είναι οι οδηγοί του πρότζεκτ, ενώ τα Αγγλικά ή/και άλλες ξένες γλώσσες είναι τα απαραίτητα εργαλεία για την ανάπτυξή του.

Οι **ψηφιακές ικανότητες** αναπτύσσονται μέσα από τον έλεγχο και τη διαχείριση της ομαδικής εργασίας, το σχεδιασμό και τη διαχείριση του ψηφιακού περιεχομένου, την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, την παρουσίαση των αποτελεσμάτων και την ανάπτυξη του τελικού προϊόντος.

Τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται είναι η **Πληροφορική** και τα **Αγγλικά** ή άλλες **ξένες γλώσσες**. Η Πληροφορική είναι ένα μέσο πειραματισμού και ανακάλυψης ενώ η ικανότητα στα Αγγλικά ή σε μια άλλη ξένη γλώσσα είναι απαραίτητη για την ανάπτυξη του περιεχομένου και τα κύρια θέματα είναι:

Νέες Τεχνολογίες/ Πληροφορική:

- Σχεδίασε, Δημιούργησε, Παρουσίασε, Επικοινωνήσε και Συνεργάσου
- Επικοινωνία με τη χρήση των υπηρεσιών του Διαδικτύου
- Δημιουργία συνεργατικών κειμένων
- Δημιουργία συνεργατικών παρουσιάσεων
- Μοίρασμα φακέλων
- Σχεδιασμός οργάνωση και διαχείριση συλλογικής ή συνεργατικής εργασίας
- Δημιουργία, τροποποίηση και ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου
- Διαδραστικοί ψηφιακοί πόροι για την απεικόνιση των πινάκων
- Ασφαλής εργασία στο διαδίκτυο
- Πρακτικές καλής χρήσης του διαδικτύου

Αγγλικά/ άλλες ξένες γλώσσες:

- Ακουστική κατανόηση (κατανόηση του ότι λέγεται σε ένα σύντομο βίντεο)
- Γραφή (επεξηγήσεις των όρων, παρουσίαση, άρθρο για τη σχολική εφημερίδα, κόμικ)
- Ανάγνωση (ανάγνωση των εργασιών)
- Μετάφραση (υποτιτλισμός)
- Άλλα σχετικά θέματα :

- Λεξιλόγιο: που σχετίζεται με το διαδίκτυο και την ασφάλεια στο διαδίκτυο

Η **αξιολόγηση** του πρότζεκτ “Το δικό μου Διαδίκτυο...” γίνεται μέσα από τη διαμορφωτική και την αθροιστική αξιολόγηση κατά τις οποίες ο εκπαιδευτικός δεν είναι ο μόνος αξιολογητής. Οι μαθητές συμμετέχουν επίσης στην αξιολόγηση του εαυτού τους και των συμμαθητών τους. Η αξιολόγηση του εκπαιδευτικού είναι μια εξελικτική διαδικασία για τη συλλογή πληροφοριών σε όλα τα στάδια της εργασίας. Χρησιμοποιείται για την καθοδήγηση της εργασίας, των στάσεων, την ανάπτυξη των ικανοτήτων, κλπ. Στο τέλος του πρότζεκτ, ο εκπαιδευτικός θα κάνει την αθροιστική αξιολόγηση με τη χρήση των αποδεικτικών στοιχείων που υπάρχουν στον ηλεκτρονικό φάκελο του μαθητή (e-portfolio).

Θα χρησιμοποιηθεί η **αυτο-αξιολόγηση** και η **αλληλο-αξιολόγηση**, επειδή αυτός ο συνδυασμός συνεισφέρει στον αναστοχασμό του καθενός στη μαθησιακή

διαδικασία και οι μαθησιακές δραστηριότητες του ενός συγκρίνονται με αυτές των άλλων μελών της ομάδας ή της τάξης.

Τα **εργαλεία της αξιολόγησης** είναι οι ρουμπρίκες και οι κλίμακες. Η αξιολόγηση σχεδιάζεται κατά τη διάρκεια και μετά τις δραστηριότητες και στο τέλος του πρότζεκτ και βασίζεται σε κάθε δραστηριότητα.

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE

52.23 %

Δραστηριότητα 0-Εισαγωγή

Δυναμική εργασιών:Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος:5 λεπτά

Εργασία 0.1 - Επεξήγηση του σεναρίου(Δημοτικό)

Σημειώσεις για τον καθηγητή: myinternet-teaching-notes.pdf

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός κάνει την εισαγωγή στο σενάριο. Ο εκπαιδευτικός θα εξηγήσει τις βασικές πληροφορίες του, τι θα πρέπει να κάνουν οι μαθητές (να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν την πρόταση τους για το δικό τους Διαδίκτυο χρησιμοποιώντας το μήνυμα: “Δημιούργησε, Επικοινωνήσε και Μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο Διαδίκτυο ξεκινά από εσένα” της Παγκόσμιας Ημέρας για το Ασφαλές Διαδίκτυο του 2018) και να αποφασίσουν για το πως θα εργαστούν (σε ομάδες ή ατομικά).

Εργασία 0.1 - Επεξήγηση του σεναρίου(Δημοτικό)

Ο εκπαιδευτικός θα παρουσιάσει τις βασικές πληροφορίες του Σεναρίου:

Ο σκοπός του σεναρίου είναι να διερευνήσει τις γνώσεις και τις στάσεις των μαθητών στο Διαδίκτυο και τις εφαρμογές του, έτσι ώστε μέσα από τη συνεργασία τους για την ανάπτυξη των δραστηριοτήτων να κάνουν τη δική τους πρόταση για

ένα καλύτερο Διαδίκτυο με το μήνυμα: “Δημιούργησε, Επικοινωνήσε και Μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο Διαδίκτυο ξεκινά από εσένα” ή της τρέχουσας χρονιάς

-Το Σενάριο έχει 6 δραστηριότητες (εισαγωγική δραστηριότητα συν 5 δραστηριότητες) και διαρκεί 12 ώρες. Στην τελευταία δραστηριότητα οι μαθητές θα κάνουν την δική τους πρόταση (χρησιμοποιώντας το μήνυμα: “Δημιούργησε, Επικοινωνήσε και Μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο διαδίκτυο ξεκινά από εσένα” της Παγκόσμιας Ημέρας για το ασφαλές Διαδίκτυο 2018. Για να το κάνουν αυτό οι μαθητές θα πρέπει να αναζητήσουν πληροφορίες, να παρακολουθήσουν κάποια βίντεο, να συζητήσουν ...

-Οι μαθητές θα εργαστούν με συνεργατικό τρόπο. Θα δημιουργήσουν ομάδες 4-5 ατόμων. Κάθε μαθητής θα αναλάβει ένα ρόλο και τις υποχρεώσεις του. Εκτός από αυτό κάποιες δραστηριότητες θα πρέπει να γίνουν ατομικά.

-Ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές θα συμμετέχουν ενεργά στην αξιολόγηση του Σεναρίου (αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό, αλληλο-αξιολόγηση και αυτο-αξιολόγηση). Τα εργαλεία της αξιολόγησης είναι οι ρουμπρίκες. Η αξιολόγηση είναι σχεδιασμένη να υλοποιηθεί κατά τη διάρκεια και το τέλος του πρότζεκτ.

Συνημμένα: myinternet-rubrics.pdf

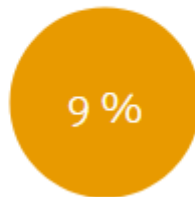
Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 5 λεπτά

Δραστηριότητα1- Ομάδες (Δημοτικό)

Αυτή η δραστηριότητα περιλαμβάνει την προετοιμασία των μαθητών για να εργαστούν σε ομάδες. Κάθε ομάδα αναθέτει ρόλους στα μέλη και δίνει ένα όνομα στην ομάδα. Η ομάδα θα καταγράψει τις βασικές λεπτομέρειες για την επικοινωνία των μελών σε ένα συνεργατικό κείμενο και θα δημιουργήσει ένα φάκελο για να μοιράζεται τα έγγραφα που θα παραχθούν στη διάρκεια του πρότζεκτ.

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δυναμική εργασιών:Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος:Μία ώρα και 25 λεπτά

Εργασία 1.1 - Ρόλοι (Δημοτικό)

Εργασία 1.2 - Κοινός Φάκελος (Δημοτικό)

Εργασία 1.3 - Το ημερολόγιο της Ομάδας (Δημοτικό)

Εργασία 1.1 - Ρόλοι(Δημοτικό)

Κατά τη διάρκεια του πρότζεκτ, οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες και χρειάζεται να κατανεύμουν ρόλους, να δώσουν ένα όνομα στην ομάδα, να δημιουργήσουν ένα συνεργατικό κείμενο που θα περιλαμβάνει πληροφορίες και να το μοιραστούν με τον καθηγητή τους και τους συμμαθητές τους.

Κάθε ομάδα θα επιλέξει το δικό της ρόλο και θα ορίσει ένα συντονιστή. Όλα τα μέλη θα δώσουν ένα όνομα στην ομάδα τους που είναι χρήσιμο να έχει παιγνιώδη και αντιπροσωπευτικό χαρακτήρα, όπως για παράδειγμα οι “Εξερευνητές” που πρέπει να βρουν τις πληροφορίες στο διαδίκτυο, “Νεράιδες και Ξωτικά” για τη σύνθεση του υλικού κλπ.

Αφού γίνει η κατανομή των ρόλων ο εκπαιδευτικός δείχνει στις ομάδες πώς μπορούν να δημιουργήσουν ένα συνεργατικό έγγραφο το οποίο κάθε ομάδα θα ονομάσει “MyInternet-Task1.1-Roles-GroupX” [E1.1] (X είναι το όνομα της ομάδας). Για παράδειγμα, αν το όνομα της ομάδας είναι το Ξωτικά, θα πρέπει να ονομαστεί “MyInternet-Task1.1-Roles-GroupElves”.

Αυτό το έγγραφο Google πρέπει να περιλαμβάνει:

το όνομα της ομάδας

τα ψευδώνυμα των μελών

Επίσης, οι μαθητές σχεδιάζουν μια αντιπροσωπευτική εικόνα της ομάδας τους.

Όταν το έγγραφο ολοκληρωθεί, ο εκπαιδευτικός και ο συντονιστής κάθε ομάδας το “ανεβάζει” και το μοιράζεται με τα μέλη της ομάδας του/της και ενημερώνουν τον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

Συνημμένα: [myinternet-roloi.docx](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Εργασία 1.2 - Κοινός Φάκελος (Δημοτικό)

Ο εκπαιδευτικός και ο συντονιστής της κάθε ομάδας θα δημιουργήσει ένα φάκελο της ομάδας [E1.2] στο “νέφος” (cloud) και θα τον μοιραστεί με τα μέλη της ομάδας του/της και τον εκπαιδευτικό. Ονομάστε τον: “MyInternet_Group_Nameofthegroup”.

Κατά τη διάρκεια του πρότζεκτ, όλα τα έγγραφα που παράγονται από την ομάδα ή τους μαθητές θα πρέπει να συμπεριλαμβάνονται σε αυτό το φάκελο. Κάθε ομάδα έχει την δική της οργάνωση (που την αποφασίζουν οι μαθητές και τη συζητούν με τον εκπαιδευτικό) για το φάκελο που θα περιλαμβάνει τα ομαδικά και τα ατομικά έγγραφα. (Τα έγγραφα μπορεί να δημιουργούνται στο χαρτί και να σαρώνονται ή να αποτελούν δημιουργίες ψηφιακής εφαρμογής)

B) ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Αποδεικτικό στοιχείο: [E1.2] Ο φάκελος της ομάδας

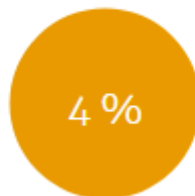
Εργαλείο αξιολόγησης : Εργαλείο αξιολόγησης 1

Δείκτες: 3.2.1 [3.2.1.2-3.2.1.3]

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 15 λεπτά

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Εργασία 1.3 - Το ημερολόγιο της Ομάδας (Δημοτικό)

Κάθε ομάδα, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, συζητά και θα πρέπει να κάνει μια σύντομη περιγραφή και αξιολόγηση της εργασίας που έχει εκτελεστεί σε επίπεδο ομάδας αλλά και ατομικά σε μορφή απλής αφήγησης που θα χαρακτηρίζεται ημερολόγιο. [E1.2].

Στην αρχή της και στο τέλος κάθε συνεδρίας, για παράδειγμα, η ομάδα ελέγχει αυτά που είχαν συμφωνηθεί, σημειώνει τα καλά και τα λιγότερο καλά σημεία της εργασίας τους κλπ.

Όταν ολοκληρωθεί η εργασία θα πρέπει να συμπεριληφθεί στον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE

4 %

Δραστηριότητα 2-Διαδίκτυο.... Τι θέλουμε (Δημοτικό)

Το Διαδίκτυο είναι ένας υπέροχος τόπος που τον επισκεπτόμαστε καθημερινά. Οι άνθρωποι μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες, να συναντήσουν φίλους, να ακούσουν μουσική και να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό κόσμο.

Σε αυτή τη δραστηριότητα, η ομάδα θα καταγράψει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης του διαδικτύου στην καθημερινή μας ζωή και στο σχολείο (πράγματα που θέλουν ή δεν θέλουν όταν χρησιμοποιούν το διαδίκτυο και τα θέματα ασφάλειας του διαδικτύου). Επίσης, θα παρακολουθήσουν στον υπολογιστή, μια σύντομη ταινία για τις χρήσεις του διαδικτύου και θα καταγράψουν τους κινδύνους / τα προβλήματα που μπορούν να εντοπίσουν στη σύντομη ταινία.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Δύο ώρες

Εργασία 2.1 - Τι θέλεις; Τι δεν θέλεις; (Δημοτικό)

Εργασία 2.2 - Προβλήματα/ Κίνδυνοι του διαδικτύου (Δημοτικό)

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE

10.06 %

Εργασία 2.1 - Τι θέλεις; Τι δεν θέλεις; (Δημοτικό)

Κάθε μαθητής σκέφτεται και καταγράφει τα πράγματα που μπορεί να κάνει καθημερινά στο Διαδίκτυο και απαντά τις ακόλουθες ερωτήσεις: (1) Τι θέλω από το Διαδίκτυο; (2) Τι δεν θέλω από το Διαδίκτυο;

Για την καταγραφή των απαντήσεων/ ιδεών τους, οι μαθητές με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού θα χρησιμοποιήσουν ένα συνεργατικό εργαλείο όπως ένα padlet [E2.1].

Όταν ολοκληρωθεί η εργασία θα πρέπει να συμπεριληφθεί στον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

Συνημμένα: [myinternet-2.1-ti-theleis-ti-den-theleis.docx](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 30 λεπτά

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Εργασία 2.2 - Προβλήματα/ Κίνδυνοι του διαδικτύου (Δημοτικό)

Οι μαθητές παρακολουθούν ένα σύντομο βίντεο με τίτλο: Ασφάλεια στο internet με λόγια απλά! με απλά λόγια για την ασφάλεια των παιδιών στο διαδίκτυο. Στη συνέχεια οι μαθητές συζητούν και σχολιάζουν με την ομάδα τους τους κινδύνους /προβλήματα που εντόπισαν στο σύντομο βίντεο. Για παράδειγμα, Τι πρέπει να προσέχω όταν χρησιμοποιώ το παιχνίδι στο διαδίκτυο; Συνομιλούμε με αγνώστους στο Διαδίκτυο; Με τα ερωτήματα προτρέπουμε τους μαθητές να σκεφτούν (και να αλλάξουν αν το επιθυμούν) τις καταγραφές τους στο Padlet.

Στη συνέχεια θα πρέπει να γράψουν ένα σύντομο κείμενο σε ένα συνεργατικό έγγραφο το οποίο θα ονομάσουν “MyInternet-Task2.2-DangersoftheInternet-GroupX” [E2.2-A].

Αυτό το έγγραφο πρέπει να αρχίζει με την ακόλουθη ερώτηση: “ Ποια πιθανά προβλήματα/ κινδύνους αναγνωρίζετε;” ποιες προτάσεις σκεφτόσαστε για το πως μπορούμε να τα αντιμετωπίσουμε;

Στο τέλος, οι μαθητές - ως ομάδα- συνγράφουν [E2.2-B] ένα κείμενο στο οποίο περιγράφουν τον δικό τους επιθυμητό ψηφιακό κόσμο, με τις δικές τους ιδέες για την δική τους ψηφιακή ταυτότητα. Χρησιμοποιούν ένα έγγραφο Google και τον ονομάζουν “MyInternet-Task3.2-Internetwewant-GroupX” [E2.2-C] και τον συμπεριλαμβάνουν στον κοινό χώρο.

Όταν ολοκληρωθεί η εργασία θα πρέπει να συμπεριληφθεί στον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

ΠΟΡΟΙ

- Ηλεκτρονικός υπολογιστής με σύνδεση στο ίντερνετ
- Ταμπλό Padlet (padlet.com)

Βίντεο για την Ασφαλή χρήση του Διαδικτύου: [Ασφάλεια στο internet με λόγια απλά!](#)

Εναλλακτικό Βίντεο για τη χρήση και τα προβλήματα του Διαδικτύου: ([TheGroceryStore](#))

άλλοι χρήσιμοι σύνδεσμοι:

- <http://www.webwewant.eu/web/guest/inicio>
- <https://www.saferinternet.org.uk/advice-centre/young-people/resources-11-19s>
- <http://www.childnet.com/resources>
- <http://www.connectsafely.org/great-internet-safety-resources/>

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE

7.06 %

Δραστηριότητα 3 -Το Διαδίκτυο στον Κόσμο (Δημοτικό)

Κάθε ομάδα θα δημιουργήσει ένα Πολυμεσικό Διαδικτυακό Λεξικό (Multimedia Internet Dictionary-MID) με όρους του Διαδικτύου (προσωπικά δεδομένα, ψηφιακός εκφοβισμός, κωδικός ασφαλείας, κλπ). Η ομάδα θα πρέπει να αναζητήσει πληροφορίες στο Διαδίκτυο για τους όρους που θέλουν να συμπεριλάβουν στο Λεξικό τους. Όταν θα ολοκληρώσουν το Λεξικό θα πρέπει να το μοιραστούν με τις άλλες ομάδες.

Οι μαθητές παρακολουθούν βίντεο. Στη συνέχεια κάθε ομάδα στη μορφή που επιθυμεί (π.χ. παρουσίαση, κόμικ, άρθρο σε εφημερίδα, κλπ), εκφράζει τις δικές της προειδοποιήσεις στις άλλες ομάδες για τα σημαντικότερα πράγματα που χρειάζεται να γνωρίζουν σχετικά με το θέμα του κάθε βίντεο.

Σημ.: Εναλλακτικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί η μητρική γλώσσα αντί των Αγγλικών ή/ και άλλων ξένων γλωσσών.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 3 ώρες 30 λεπτά

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE

24.4 %

Εργασία 3.1 - Πολυμεσικό Διαδικτυακό Λεξικό (Multimedia Internet Dictionary - MID) (Δημοτικό)

Πολύ συχνά όταν σερφάρουμε στο Διαδίκτυο βρίσκουμε όρους που αναφέρονται στη χρήση, τις εφαρμογές ή τις υπηρεσίες του.

Οι μαθητές διαβάζουν το κείμενο που οι εκπαιδευτικοί έχουν μοιραστεί με το συντονιστή της κάθε ομάδας που έχει τίτλο: My_Internet_Activity3. Δημιουργούν ένα αντίγραφο και το ονομάζουν “MyInternet-Activity3GroupX” [E3.1]. Επιβεβαιώνουν ότι όλα τα μέλη της ομάδας μπορούν να το δουν και να το τροποποιήσουν.

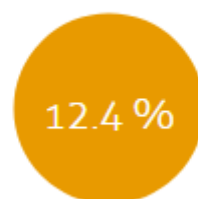
Όταν ολοκληρωθεί η εργασία θα πρέπει να συμπεριληφθεί στον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

Συνημμένα: [myinternet-activity3.docx](#)

Δυναμική εργασιών:Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος:Μία ώρα και 30 λεπτά

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Εργασία 3.2- Τι μπορεί να συμβεί; (Δημοτικό)

Τώρα, όλοι οι μαθητές έχουν το δικό τους “MyInternet-Activity3GroupX” [E3.1] έγγραφο. Οι μαθητές το διαβάζουν προσεκτικά.

Η εργασία αποτελείται από δύο μέρη. Στο πρώτο μέρος οι μαθητές σε ομάδα παρακολουθούν βίντεο για τα βασικά προβλήματα του Διαδικτύου. [E3.2-A]

Στο δεύτερο μέρος, οι μαθητές στην ομάδα τους χρησιμοποιούν το περιεχόμενο των βίντεο και δημιουργούν τη δική τους πρόταση για το πως θα ενημερώσουν και θα ευαισθητοποιήσουν τους συμμαθητές τους για τα θέματα που αναφέρθηκαν (ή σχετικά με αυτά). [E3.2-B]

Όταν ολοκληρωθεί η εργασία θα πρέπει να συμπεριληφθεί στον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

Ηλεκτρονικός υπολογιστής με σύνδεση στο ίντερνετ

Χρήσιμοι σύνδεσμοι:

- <http://www.tomorrowschild.co.uk>
- <http://besmartonline.org.mt>
- <http://www.coface-eu.org>
- <https://www.fragfinn.de>
- <http://www.klicksafe.de>
- <https://saferinternet4kids.gr/>
- <http://www.webwewant.eu/web/guest/inicio>
- <http://www.pantallasamigas.net/english/>

Βίντεο για τη χρήση του Διαδικτύου:

- [Εθισμός στο διαδίκτυο](#)
- [Διαδικτυακός Εκφοβισμός](#)

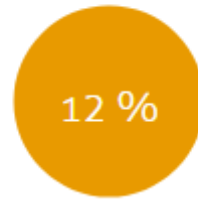
ή για πιο προχωρημένους μαθητές, στα αγγλικά

- [Amazing λεπτάd reader reveals his 'gift'](#)
- [Forever](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δραστηριότητα 4 - Ημέρα καλύτερου Διαδικτύου (Δημοτικό)

Σε αυτή τη δραστηριότητα δίνεται στους μαθητές το σλόγκαν της παγκόσμιας ημέρας για πιο ασφαλές Διαδίκτυο 2018 “Δημιούργησε, επικοινωνήσε και μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο διαδίκτυο ξεκινά από εσένα”. Οι μαθητές με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού θα πρέπει να συζητήσουν, να σχεδιάσουν, να αναπτύξουν, να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν τη δική τους πρόταση. Η πρότασή τους μπορεί να αναπτυχθεί με διαφορετικά εργαλεία και μορφές και μπορεί να αποτελεί το υλικό για μια εκδήλωση στο σχολείο, μια ενημέρωση των γονέων κλπ.

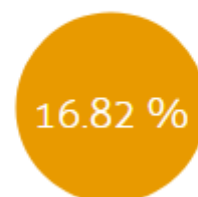
Η εργασία τους θα πρέπει να περιλαμβάνει διαφορετικούς μορφές ψηφιακού περιεχομένου λαμβάνοντας υπόψη ή συζητώντας τα πνευματικά δικαιώματα εικόνων και συγγραφέων και τους διαφορετικούς τύπους διάχυσης του ψηφιακού περιεχομένου (ζητήματα δεοντολογίας και δικαιωμάτων).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες και 30 λεπτά

Εργασία 4.1 - Παγκόσμια Ημέρα για καλύτερο Διαδίκτυο 2018 (Δημοτικό)

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Εργασία 4.1 - Παγκόσμια Ημέρα για καλύτερο Διαδίκτυο 2018 (Δημοτικό)

Εισαγωγή:

Η Ημέρα για το καλύτερο Διαδίκτυο γιορτάστηκε παγκοσμίως την Τρίτη 6 Φεβρουαρίου 2018

SaferInternetDay 2018 με το σλόγκαν “Δημιούργησε, επικοινωνήσε και μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο διαδίκτυο ξεκινά από εσένα”

Η Ημέρα για ένα καλύτερο Διαδίκτυο γιορτάζεται παγκόσμια το Φεβρουάριο κάθε χρόνου και έχει στόχο την προαγωγή της ασφάλειας και της θετικής χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας για παιδιά και εφήβους και την έμπνευση ενός εθνικού διαλόγου. Παγκοσμίως, η Ημέρα του καλύτερου Διαδικτύου γιορτάζεται σε περισσότερο από 100 χώρες, συντονίζεται από το σύνδεσμο Insafe/INHOPE, με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και τα εθνικά Κέντρα για το ασφαλές Διαδίκτυο σε όλη την Ευρώπη.

Η ημέρα προσφέρει την ευκαιρία για να αναδείξουμε τις θετικές χρήσεις της τεχνολογίας και να εξερευνήσουμε το ρόλο που έχουμε στη συνεισφορά για τη δημιουργία μιας καλύτερης και περισσότερο ασφαλούς διαδικτυακής κοινότητας.

Εργασία:

Με αφορμή την Παγκόσμια Ημέρα για Καλύτερο Διαδίκτυο του 2018, (Safer Internet Day 2018), οι μαθητές καλούνται να εργαστούν μαζί για να δημιουργήσουν τη δική τους πρόταση για ένα καλύτερο Διαδίκτυο σύμφωνα με το μήνυμα: “Δημιούργησε, Επικοινωνήσε και Μοιράσου με Σεβασμό: Ένα καλύτερο διαδίκτυο ξεκινά από εσένα”.

Η επιλογή της δημιουργίας των μαθητών είναι αποτέλεσμα της συνεργασίας της ομάδας. Οι μαθητές πρέπει να τεκμηριώσουν σε ένα νέο κοινό φάκελο με το όνομα “MyInternet-Activity4GroupX” τις επιλογές τους, όπως επίσης και να αιτιολογήσουν τη χρήση των εργαλείων (γιατί χρησιμοποιούν αυτό το εργαλείο και όχι κάποιο άλλο).

Οι επιλογές της δημιουργίας μπορεί να είναι : [E4.1]

- Αφίσα
- Βίντεο
- Παρουσίαση
- Κόμικ
- κλπ.

Επίσης, οι μαθητές επιβεβαιώνουν ότι το υλικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί:

- από την προοπτική της ηθικής: μη ακατάλληλο περιεχόμενο.
- από την προοπτική των δικαιωμάτων: κατάλληλη χρήση και αναγνώριση των πνευματικών δικαιωμάτων των υλικών

Στο εξώφυλλο των δημιουργιών των μαθητών θα πρέπει να είναι γραμμένος ο τίτλος του πρότζεκτ και η εργασία, το όνομα της ομάδας και τα ψευδώνυμα των μελών της.

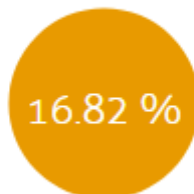
Υπενθύμιση: Η μαθητές συζητούν με τον εκπαιδευτικό την κατανομή των εργασιών σε όλα τα μέλη της ομάδας, το χρονοδιάγραμμα και τη διαδικασία για την υποβολή. Η εργασία κάθε μέλους της ομάδας θα πρέπει να εξετάζεται και να είναι θέμα συζήτησης για όλα τα μέλη της ομάδας με στόχο τη βελτίωσή της, αν είναι απαραίτητο. Το τελικό προϊόν είναι ευθύνη όλων.

Όταν ολοκληρωθεί η εργασία θα πρέπει να συμπεριληφθεί στον ηλεκτρονικό φάκελο (e-portfolio).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες και 30 λεπτά

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Δραστηριότητα 5-Και τώρα τι; (Δημοτικό)

Αυτή είναι η τελευταία δραστηριότητα του πρότζεκτ και έχει δυο εργασίες. Η πρώτη αφορά στην ομάδα (έκθεση) και η δεύτερη τον καθένα μαθητή ξεχωριστά (αναστοχασμός).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 2 ώρες

Εργασία 5.1 - Παρουσίαση Εργασιών (Δημοτικό)

Εργασία 5.2 - Αναστοχασμός (Δημοτικό)

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Εργασία 5.1 - Παρουσίαση Εργασιών (Δημοτικό)

Όλες οι ομάδες παρουσιάζουν τις δημιουργίες τους σαν να ήταν σε εμπορική έκθεση [E3.2-B]. Θα υπάρξουν παρουσιάσεις 20- 30 λεπτών για κάθε ομάδα και συμμετέχουν όλοι οι μαθητές. Στις παρουσιάσεις (ανάλογα με τις μορφές των έργων) οι ομάδες εκθέτουν, συζητούν, παίζουν, τα έργα που δημιούργησαν στην προηγούμενη φάση [E5.1].

Κατά τη διάρκεια της έκθεσης οι μαθητές και ο εκπαιδευτικός μπορούν να κάνουν ερωτήσεις και συζητούν θέματα όπως:

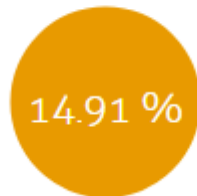
- Είχε ο εκθέτης καθαρό λόγο;
- Υπήρχαν επιχειρήματα στην παρουσίασή του;

Κατά τη διάρκεια της παραπάνω εργασίας ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί και αξιολογεί την παραγωγή και την έκθεση των μαθητών του στη ρουμπρίκα.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE



Εργασία: 5.2 - Αναστοχασμός (Δημοτικό)

Αφού η εμπορική έκθεση έχει τελειώσει, είναι καλό να αναστοχαστούν συνολικά για το πρότζεκτ. Κάθε μαθητής θα πρέπει να γράψει μια έκθεση (ένα σύντομο κείμενο). Η έκθεση πρέπει να δίνει απαντήσεις στα παρακάτω ερωτήματα λαμβάνοντας υπόψη τα θέματα που διαπραγματεύτηκαν στην διάρκεια του πρότζεκτ:

- Τι έχει μάθει από το πρότζεκτ;
- Πώς ενεργούσε πριν από το πρότζεκτ;
- Τι θα αλλάξει και γιατί;

Όταν ολοκληρωσουν την αυτοαξιολόγηση την “ανεβάζουν” στον ηλεκτρονικό τους φάκελο (e-portfolio).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα

5.4 Τίτλος Σεναρίου: Συμβουλές, πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης. (Πρωτοβάθμια)

Πρωτότυπος Τίτλος: Tips to become a responsible digital citizen

Συγγραφέας: Maria Moreno,

Μεταφράστρια: Άννα Πατεράκη

Επίπεδο Εκπαίδευσης: Πρωτοβάθμια

Ηλικία Μαθητών: 10-12

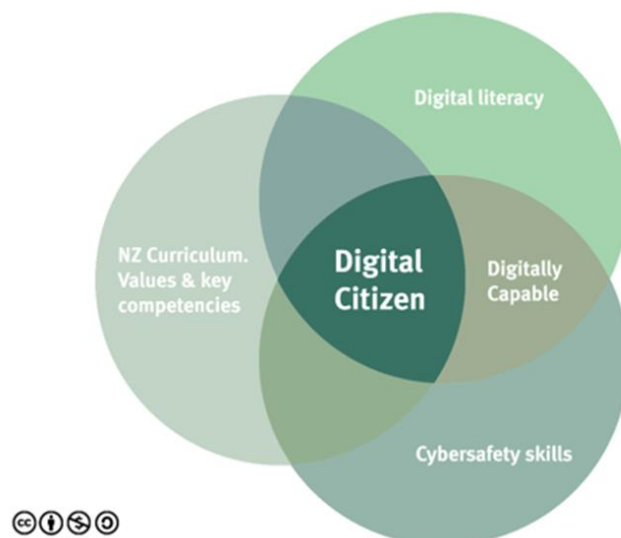
Σχετικά Μαθήματα: Κοινωνικές επιστήμες, Πληροφορική

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 7 ώρες και 55 λεπτά

Δραστηριότητες: 5

Διδακτική μέθοδος: Ερευνητική εργασία με συνεργαζόμενα ζευγάρια μαθητών/τριών



Το σενάριο με τίτλο "Συμβουλές, πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης", είναι ένα σενάριο ερευνητικής εργασίας η οποία έχει στόχο τη δημιουργία μιας ψηφιακής αφίσσας που θα απευθύνεται σε όλα τα μέλη της μαθητικής κοινότητας (μαθητές, δασκάλους και γονείς) και θα περιέχει συμβουλές για το πως μπορεί να γίνει κάποιος σωστός ψηφιακός πολίτης.

Είναι σχεδιασμένο για μαθητές/τριες της Ε και ΣΤ τάξης Δημοτικού ηλικίας 10 ως 12 ετών.

Αποτελείται από 4 δραστηριότητες, εκτός από την εισαγωγική, και έχει διάρκεια 7 ώρες και 55 λεπτά.

Η διδακτική μεθοδολογία που θα χρησιμοποιηθεί σε αυτό το σενάριο, είναι ερευνητική εργασία (τύπου project) με συνεργαζόμενα ζευγάρια μαθητών/τριών. Η μέθοδος της ερευνητικής εργασίας έχει αποδειχθεί αποτελεσματικός τρόπος μάθησης και ανάπτυξης μαθησιακών ικανοτήτων. Έχει στόχο την εμπλοκή των μαθητών/τριών στη μαθησιακή διαδικασία και την παροχή κατάλληλων συνδέσεων που οδηγούν σε ενδιαφέρουσα και ουσιαστική μάθηση. Δουλεύοντας διερευνητικά, οι μαθητές/τριες μαθαίνουν πως να παίρνουν πρωτοβουλίες, να είναι υπεύθυνοι/νες, να επικοινωνούν τις ιδέες τους. Αποκτούν αυτοεκτίμηση και μπορούν να διαχειριστούν καλύτερα τους εαυτούς τους.

Για την υλοποίηση του Σεναρίου, οι μαθήτριες και οι μαθητές θα εργαστούν ατομικά, καθώς και σε ζευγάρια ή ομαδικά.

Η ψηφιακή ικανότητα των μαθητριών και των μαθητών, αναπτύσσεται μέσα από τη σχετική ψηφιακή αναζήτηση πληροφοριών, από τις Δραστηριότητες του Σεναρίου και κατά τη δημιουργία της ψηφιακής αφίσας, που γίνεται με σεβασμό στα δικαιώματα χρήσης του δημιουργού των επιμέρους στοιχείων.

Στα κύρια θέματα του Σεναρίου περιλαμβάνονται το ψηφιακό αποτύπωμα, η εργονομία και οι συνήθειες στη χρήση συσκευών που σχετίζονται με την υγεία, η προστασία (συσκευών και χρηστών) και το προσωπικό περιβάλλον μάθησης (PLE). Συγκεκριμένες εργασίες του Σεναρίου απαιτούν τη χρήση Η/Υ ή/και σύνδεσης με το διαδίκτυο

Η αξιολόγηση του σεναρίου “Συμβουλές πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης” γίνεται τόσο από τον εκπαιδευτικό, αλλά και από τους ίδιους τους μαθητές, μέσω αυτό-αξιολόγησης και ομότιμης έτερο-αξιολόγησης, με τη χρήση κατάλληλων μεθόδων όπως, ρουμπρίκες, κλίμακες και ερωτήσεις κλειστού τύπου. Με αυτό τον τρόπο οι μαθητές/τριες συμμετέχουν στην αξιολόγηση και συνειδητοποιούν την πρόοδο και τη βελτίωσή τους. Αξιολόγηση γίνεται κάθε φορά που ολοκληρώνεται μια δραστηριότητα ή επιτυγχάνεται ένας στόχος.

Δραστηριότητα: 0. Εισαγωγή στο σενάριο: "Συμβουλές, πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης."

Σ' αυτή τη δραστηριότητα ο/η εκπαιδευτικός θα δώσει τις βασικές πληροφορίες του σεναρίου: τι καλούνται να κάνουν οι μαθητές (να δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα η οποία θα απευθύνεται σε όλη τη σχολική κοινότητα (μαθητές, εκπαιδευτικούς και γονείς) με σκοπό τη διαφήμιση συμβουλών για το πως μπορεί κάποιος να γίνει ένας καλός ψηφιακός πολίτης) και πως θα εργαστούν για να το υλοποιήσουν (ατομικά, σε ζευγάρια και σε ομάδες).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Εργασία: 0.1. Οδηγίες σχετικά με το σενάριο "Συμβουλές πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης".

Tasks: 0.1. Οδηγίες Σεναρίου "Συμβουλές πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης" (ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ)

Ο/ η εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές/τριες τις βασικές πληροφορίες του Σεναρίου:

-Το σενάριο αφορά στη δημιουργία μιας ψηφιακής αφίσας η οποία θα απευθύνεται σε όλη τη σχολική κοινότητα (μαθητές, εκπαιδευτικούς και γονείς) με σκοπό την παροχή συμβουλών για το πώς μπορεί κάποιος να γίνει ένας καλός ψηφιακός πολίτης.

- Το διδακτικό αντικείμενο είναι η Πληροφορική όπως διδάσκεται στην Ε και ΣΤ τάξη του δημοτικού.

-Το Σενάριο έχει 5 δραστηριότητες (εισαγωγική δραστηριότητα και 4 δραστηριότητες) και η διάρκειά του είναι περίπου 10 διδακτικές ώρες. Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων και για την εισαγωγή τους στα θέματα που αφορούν στο συγκεκριμένο σενάριο, οι μαθητές/τριες θα διαβάσουν κάποιες πληροφορίες ή/και θα παρακολουθήσουν κάποια βίντεο. Στη συνέχεια θα αναζητήσουν πληροφορίες σχετικές με το ψηφιακό αποτύπωμα, την εργονομία στο χώρο εργασίας, το προσωπικό μαθησιακό περιβάλλον (PLE) και τέλος θα δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα.

-Κατά τη διάρκεια της ερευνητικής εργασίας οι μαθητές/τριες εργάζονται τόσο ατομικά όσο και συνεργατικά (σε ζευγάρια και σε ομάδες).

-Ο εκπαιδευτικός, μαζί με τις μαθητικές ομάδες, θα έχουν ενεργό ρόλο στην αξιολόγηση του Σεναρίου. (αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό, ομότιμη-αξιολόγηση και αυτό-αξιολόγηση). Τα εργαλεία της αξιολόγησης θα είναι οι ρουμπρίκες, οι κλίμακες και οι ερωτήσεις κλειστού τύπου. Η αξιολόγηση θα γίνεται μετά την ολοκλήρωση των εργασιών κάθε δραστηριότητας

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 10 λεπτά

Δραστηριότητα: 1. Ποιός είμαι ψηφιακά;



Στην πρώτη δραστηριότητα οι μαθήτριες και οι μαθητές θα ανακαλύψουν το ψηφιακό τους αποτύπωμα (τι είναι, ποιες οι επιπτώσεις του, πως μπορώ να το ελέγξω). Θα εργαστούν ατομικά, σε ζευγάρια και σε ομάδες.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία: 1.1 Ψηφιακό Αποτύπωμα

Εργασία: 1.2 Η πληροφορία εξαπλώνεται με την ταχύτητα μιας πυρκαγιάς.

Εργασία: 1.1 Ψηφιακό Αποτύπωμα

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν το παρακάτω βίντεο σαν εισαγωγή στο θέμα:

Digital natives (2008, August, 13). Youth and Media - Digital Dossier. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=79IYZVYIVLA>(Διάρκεια: 4'23").

Οι μαθητές/τριες εργάζονται ατομικά και αναζητούν πληροφορίες σχετικές με το ψηφιακό αποτύπωμα με σκοπό να απαντήσουν στα παρακάτω ερωτήματα:

5. Τί είναι το ψηφιακό αποτύπωμα;
6. Ποιός το δημιουργεί;
7. Γιατί πρέπει να το ελέγχω;
8. Πώς μπορώ να το ελέγχω;

Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ζευγάρια (μαθητής Α και Β) και μοιράζονται τις απαντήσεις που βρήκαν. Στη συνέχεια αναζητούν όλες τις πληροφορίες του συνεργάτη τους, τις συλλέγουν σε ένα έγγραφο και τις μοιράζονται μαζί του/της. Ο μαθητής Α αντιγράφει τις πληροφορίες που βρήκε για τον μαθητή Β καθώς και τις πηγές τους. Συμβουλές για την αναζήτηση των πληροφοριών: Χρησιμοποίησε το όνομα, το τηλέφωνο, το λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (email), τα κοινωνικά δίκτυα...

Όταν ο/η συνεργάτης ολοκληρώσει την αναζήτηση των πληροφοριών και συμπληρώσει το έγγραφο, ο/η μαθητής/τρια το διαβάζει και σχολιάζει, παραθέτοντας τα συναισθήματα και τις εντυπώσεις του/της από τις πληροφορίες που ο συνεργάτης του ανακάλυψε για τον εαυτό του/της. Τώρα, οι μαθητές/τριες γνωρίζουν πόσο εύκολο είναι να βρεις πληροφορίες για τον καθένα στο διαδίκτυο.

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-task1.1.doc](#), [Citizen-rubric-task1.1.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 1.2 Η πληροφορία εξαπλώνεται με την ταχύτητα μιας πυρκαγιάς.

Ο/η εκπαιδευτικός διαβάζει/μεταφράζει και εξηγεί, όπου είναι απαραίτητο, στην ολομέλεια της τάξης το παρακάτω άρθρο:

<https://www.kshb.com/news/region-kansas/kansas-teachers-tweet-for-lesson-goes-viral> (αγγλικά, αφορά σε πείραμα για την ταχύτητα διάδοσης ενός tweet)

Τώρα, οι μαθητές/τριες μπορούν να αντιληφθούν πόσο γρήγορα μεταδίδονται οι πληροφορίες.

(Ομαδικά) Συνοπτικά οι μαθητικές ομάδες (4-5 ατόμων) θα δημιουργήσουν μια εμπειρία όπως την προηγούμενη, αφού αποφασίσουν:

4. Τι θα δημιουργήσουν; Μήνυμα και δομή μηνύματος (κείμενο, φωτογραφία, βίντεο...)
5. Τι εργαλείο θα χρησιμοποιήσουν και γιατί; Πώς οι μαθητές/τριες θα διαχειριστούν τη διάδοση του μηνύματος/της πληροφορίας;
6. Κάνουν μια εκτίμηση για τον αντίκτυπο του μηνύματος στη διάρκεια μιας μέρας: Πόσοι άνθρωποι θα λάβουν το μήνυμα; Πόσο μακριά θα φτάσει;

Οι μαθητές/τριες καταγράφουν το σχέδιό τους και το μοιράζονται με τον εκπαιδευτικό Ξεκινούν το πείραμα και περιμένουν 24 ώρες πριν ελέγξουν τα αποτελέσματα:

- Εκπλήσσουν τα αποτελέσματα τους μαθητές; Γιατί;
- Επαληθεύτηκε ή όχι η εκτίμηση τους σχετικά με τον αντίκτυπο του μηνύματος που έστειλαν και σε ποιο βαθμό;

Κάθε μαθητής/τρια γράφει τις απαντήσεις με μια ιστορία.

(Ατομικά) Τώρα, οι μαθητές/μαθήτριες θα γράψουν μια ατομική αποτίμηση [E1.2] σε μία ιστορία, εξηγώντας τι ανακάλυψαν κατά τη διάρκεια της Δραστηριότητας 1 σε σχέση με το Ψηφιακό τους Αποτύπωμα απαντώντας στα παρακάτω θέματα:

- Ψηφιακό αποτύπωμα μαθητή/τριας: Περίμενες ότι ο συνεργάτης σου θα έβρισκε όλες αυτές τις πληροφορίες για σένα στο διαδίκτυο; Ποιο είναι το αποτέλεσμα (ο αντίκτυπος) από τα ψηφιακά ίχνη που έχεις αφήσει για τον εαυτό σου;
- Γνωρίζοντας το ψηφιακό σου αποτύπωμα, θα έκανες κάποιες αλλαγές ώστε να κρύψεις κάποιες από τις προσωπικές σου πληροφορίες στο διαδίκτυο;

- Οι κίνδυνοι που ελλοχεύουν όταν μοιράζεσαι προσωπικές πληροφορίες στο διαδίκτυο. Θα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές κάποιου είδους στρατηγική ώστε να μοιράζονται τις πληροφορίες οποιουδήποτε στο διαδίκτυο; Τι είδους στρατηγική;

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-rubric-task1.2.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Δραστηριότητα: 2. Προστασία από τι και πώς; (Δημοτικό)

Σ' αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες μαθαίνουν τρόπους προστασίας των ηλεκτρονικών τους συσκευών αλλά και στρατηγικές δημιουργίας ασφαλών κωδικών ώστε να μπορούν, ως χρήστες του διαδικτύου, να αναπτύξουν μια ισχυρή και ασφαλή προστασία από τους πολλούς και ποικίλους κινδύνους που ελλοχεύουν στον παγκόσμιο ιστό. Ταυτόχρονα ενημερώνονται και ευαισθητοποιούνται σε θέματα προφύλαξης της ταυτότητας και των προσωπικών τους δεδομένων στο διαδίκτυο.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα

Εργασία: 2.1: Ιοί και άλλες καταστροφές.

Εργασία: 2.1 : Τί μπορώ να κάνω για να προστατεύσω τον εαυτό μου και τις ηλεκτρονικές μου συσκευές; (Δημοτικό)

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν τα παρακάτω βίντεο σαν εισαγωγή στο θέμα:

3. SciShow. (2016, June, 26). 5 of the Worst Computer Viruses Ever. <https://www.youtube.com/watch?v=DF8Ka8Jh0BQ> (Διάρκεια: 9'36")
4. SciShow. (2017, February, 7). Is Public Wi-Fi Safe? <https://www.youtube.com/watch?v=bdVkkRmJEeM> (Διάρκεια: 2'53")

Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες αναζητούν πληροφορίες σχετικά με:

- Γιατί είναι σημαντικό να προστατεύεις τις συσκευές σου από κάθε είδους ιούς;
- Τι μπορείς να κάνεις για την προστασία των συσκευών σου;

- Πως μπορείς να προστατεύσεις την ηλεκτρονική σου συσκευή από ηλεκτρική υπέρταση;
- Πως μπορείς να διατηρήσεις την καλή λειτουργία της μπαταρίας σου για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα;
- Υπάρχει παραπλανητική πληροφόρηση σχετικά με αυτά τα θέματα;

Οι μαθητές/τριες αποθηκεύουν αυτές τις πληροφορίες για να τις χρησιμοποιήσουν αργότερα.

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν τα παρακάτω βίντεο:

3. How to Create a Strong Password (2014) (3'30"): <https://www.youtube.com/watch?v=aEmF3Iylvr4>

4. Safe Web Surfing: Top Tips for Kids and Teens Online (2013) (5'01"): <https://www.youtube.com/watch?v=yrln8nyVBLU>

Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός συζητά με τις μαθήτριες και τους μαθητές σε ολομέλεια τα παρακάτω ζητήματα:

- Τι συμβαίνει με τα συνθηματικά των μαθητών;
- Πόση ώρα θεωρείτε ότι θα χρειαστεί ένας υπολογιστής για να “σπάσει” το συνθηματικό σας;
- Είναι τα συνθηματικά σας ασφαλή;

Ελέγξτε τα συνθηματικά σας (πλατφόρμα του CRISS, e-mail, κοινωνικά δίκτυα, εφαρμογές, ψηφιακές συσκευές, συνδέσεις, κ.λπ.) εδώ: <https://howsecureismypassword.net/> και αν υπάρχει ανάγκη να τα αλλάξετε ή όχι.

- Γνωρίζετε την ύπαρξη των γεννητριών συνθηματικών;
- Αναζητήστε μία από αυτές και ελέγξτε αν τα συνθηματικά που δημιουργούν είναι ισχυρά και ασφαλή.

Οι μαθητές/τριες καλούνται να συμπληρώσουν το επισυναπτόμενο έγγραφο απαντώντας γραπτά στα παρακάτω ερωτήματα καταθέτοντας την προσωπική τους άποψη και εντύπωσή σχετικά με τις πληροφορίες που δόθηκαν αλλά και εκείνες που ανακάλυψαν κατά τη διερευνησή τους, αναφέροντας πάντα τις πηγές που χρησιμοποιήθηκαν, στο τέλος του εγγράφου.

- Γιατί είναι σημαντικό να προστατεύεις τις συσκευές σου από κάθε είδους ιούς;
- Τι μπορείς να κάνεις για την προστασία των συσκευών σου;
- Πως μπορείς να προστατεύσεις την ηλεκτρονική σου συσκευή από ηλεκτρική υπέρταση;
- Πως μπορείς να διατηρήσεις την καλή λειτουργία της μπαταρίας σου για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα;
- Υπάρχει παραπλανητική πληροφόρηση σχετικά με αυτά τα θέματα;
- Είναι τα συνθηματικά που χρησιμοποιείς ισχυρά και ασφαλή;

Συνημμένα: [Citizen-task2.1.doc](#), [Citizen-rubric-task2.3.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα

Δραστηριότητα: 3. Πώς εργαζόμαστε;



Σ' αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες θα έρθουν σε επαφή με δύο πολύ σημαντικά ζητήματα τα οποία οι άνθρωποι πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τους όταν εργάζονται : Πραγματικό (σωματικό) και Ψηφιακό Περιβάλλον Εργασίας.

Οι μαθητές/τριες θα προσεγγίσουν το θέμα βλέποντας μικρής διάρκειας βίντεο ή διαβάζοντας μικρά άρθρα. Στη συνέχεια θα αναζητήσουν περισσότερες πληροφορίες σχετικές με το θέμα. Στην Δραστηριότητα 3.1 θα ξεκινήσουν μια Παρουσίαση την οποία θα ολοκληρώσουν στην Δραστηριότητα 3.3. Στην

Δραστηριότητα 3.2 θα δημιουργήσουν ένα εννοιολογικό χάρτη τον οποίο θα ολοκληρώσουν στην Δραστηριότητα 3.4. Εναλλακτικά μπορούν να δημιουργήσουν δύο διαφορετικούς χάρτες για κάθε μια από τις δύο αυτές δραστηριότητες συνθέτοντας όλες τις πληροφορίες που τους δόθηκαν αλλά και αυτές που μόνοι τους ανακάλυψαν.

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 3 ώρες και 45 λεπτά

Εργασία: 3.1 : Είναι το εργασιακό μου περιβάλλον κατάλληλο για την εργασία μου;

Εργασία: 3.2. Πως θα έπρεπε να είναι το περιβάλλον που εργαζόμαστε και ποιες οι επιπτώσεις του (σωματικές και ψυχολογικές).

Εργασία: 3.3 : Ολοκλήρωση της παρουσίασης

Εργασία: 3.4. Προσωπικό περιβάλλον Μάθησης (PLE- Personal Learning Environment)

Εργασία: 3.1 : Είναι το εργασιακό μου περιβάλλον κατάλληλο για την εργασία μου;

(ζευγάρια) Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ζευγάρια. Ο/Η μαθητής/τρια Α τραβάει φωτογραφίες (από 3 μέχρι 5) τον/την μαθητή/τρια Β και αντίστροφα με τις διαφορετικές στάσεις που υιοθετούν όταν χρησιμοποιούν μια ηλεκτρονική συσκευή (π.χ. tablet, κινητό τηλέφωνο, υπολογιστή...) Κάθε μαθητής/τρια στη συνέχεια μοιράζεται όλες τις φωτογραφίες με τον/την συνεργάτη/τιδά του (χρησιμοποιώντας το ψηφιακό μέσο που επιθυμούν, όπως ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, κοινόχρηστο φάκελο αρχείων, εξωτερική μνήμη, κ.λπ.).

Μόλις μοιραστούν τα αρχεία με τις φωτογραφίες (τουλάχιστον 3 φωτογραφίες) ο/η μαθητής/τρια μπορεί να αρχίσει να δημιουργεί μια παρουσίαση [E3.1] που θα περιλαμβάνει τις φωτογραφίες και μια μικρή κριτική περιγραφή σχετικά με την εργονομία της στάσης που ο/η μαθητής/τρια έχει στην κάθε μία.

Για να αντιληφθούν τον όρο “εργονομία” οι μαθητές/τριες παρακολουθούν ένα video σχετικά με τους κανόνες για την ορθή χρήση των σύγχρονων υπολογιστικών συσκευών:

- <https://youtu.be/IJaNIXdPSJc>. Διάρκεια (4'13").

Για την παρουσίαση οι μαθητές/τριες μπορούν να χρησιμοποιήσουν όποιο λογισμικό επιθυμούν αλλά είναι σημαντικό να την αποθηκεύσουν γιατί θα την χρειαστούν στη Δραστηριότητα 3.3.

Όταν οι μαθητές/τριες ολοκληρώσουν την παρουσίαση κάθε μαθητής/τρια θα αξιολογήσει τη στάση στις φωτογραφίες χρησιμοποιώντας τη λίστα.

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-task3.1.doc](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 3.2. Πως θα έπρεπε να είναι το περιβάλλον που εργαζόμαστε και ποιες οι επιπτώσεις του (σωματικές και ψυχολογικές).

Είναι πάντα σημαντικό να έχεις σωστή στάση σώματος αλλά ειδικά όταν ξοδεύεις πολλές ώρες μπροστά από μια ηλεκτρονική συσκευή, με την ίδια στάση.

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν το παρακάτω βίντεο σαν εισαγωγή στο θέμα:

TED-Ed. (2015, July, 15). The benefits of good posture - Murat Dalkilinc. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=OyK0oE5rwFY>(Διάρκεια: 4'26")

Μόλις οι μαθητές/τριες παρακολουθήσουν το βίντεο, μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες σχετικές με άλλους σωματικούς και/ή ψυχολογικούς κινδύνους οι οποίοι μπορεί να προκύψουν όταν εργαζόμαστε σε ακατάλληλα περιβάλλοντα εργασίας ή χωρίς να υπολογίζουμε κάποια σοβαρά ζητήματα, λαμβάνοντας υπόψη τα παρακάτω:

- ώρες χρήσης της συσκευής
- στάση (σώματος, κεφαλής, χεριών, ποδιών...)
- ακτινοβολία
- προβλήματα ακοής
- προβλήματα όρασης
- πονοκεφάλους ... κ.λπ.

Οι μαθητές/τριες δημιουργούν έναν εννοιολογικό χάρτη χρησιμοποιώντας το εργαλείο MindMur (το οποίο είναι ενσωματωμένο στην πλατφόρμα του CRISS) για να παρουσιάσουν συνοπτικά τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει χωρίς να παραλείψουν να συμπεριλάβουν και τις πηγές που χρησιμοποίησαν (στο χάρτη ή σε ένα ξεχωριστό αρχείο)

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-rubric-task3.2.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 3.3: Ολοκλήρωση της παρουσίασης

Ύστερα από την Εργασία της Δραστηριότητας 3.2, οι μαθητές/τριες θα τραβήξουν πάλι φωτογραφίες των συνεργατών τους αλλά τώρα θα πρέπει να έχουν τη σωστή στάση (σώμα, κεφαλή, βραχίονες, χέρια, πόδια, πέλματα κ.λπ.)

Όπως και στην Εργασία της Δραστηριότητας 3.1 οι μαθητές/τριες θα μοιραστούν τις φωτογραφίες τους με τον/την συνεργάτη/τιδά τους και ο κάθε παραλήπτης θα συμπληρώσει την παρουσίασή που δημιούργησε στην Δραστηριότητα 3.1. συμπεριλαμβάνοντας και τις “σωστές φωτογραφίες”.

Ο στόχος της παρουσίασης είναι να εμφανιστούν οι αλλαγές, αν υπήρξαν, στη στάση του σώματος του/της μαθητή/τριας και η αιτιολόγησή τους.

Αφού τελειώσει η παρουσίαση, οι μαθητές/τριες μεταφορτώνουν το αρχείο της παρουσίασης και το μοιράζονται μέσα στο κοινό τους e-portfolio.

Στο τέλος αυτής της εργασίας, κάθε μαθητής/τρια θα αυτο-αξιολογήσει τη στάση του σώματός του/της λαμβάνοντας υπόψη τις αλλαγές που έγιναν, συγκρίνοντας τις πρώτες φωτογραφίες με τις τελευταίες, της παρουσίασης με τη βοήθεια μιας ρουμπρίκας.

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-rubric-task3.3.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: 45 λεπτά

Εργασία: 3.4. Προσωπικό περιβάλλον Μάθησης (PLE- Personal Learning Environment)

Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν και συγκρίνουν τις δύο παρακάτω εικόνες και εκφράζουν την άποψή τους σχετικά με το περιβάλλον εργασίας που θα επιθυμούσαν να εργάζονται:

- Φωτογραφία 1: Περιβάλλον εργασίας Α. :(<https://pixabay.com/en/workplace-imag-desktop-creative-3236523/#>) CC: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.en>
- Φωτογραφία 2: Περιβάλλον εργασίας Β.: (<https://www.flickr.com/photos/denverjeffrey/1950409800>) CC: <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.0/>

Με μια πρώτη ματιά, και τα δύο περιβάλλοντα εργασίας δείχνουν πολύ διαφορετικά αλλά με μια προσεκτική παρατήρηση μπορούν οι μαθήτριες και οι μαθητές να βρουν πολλές ομοιότητες. Σε ζεύγη οι μαθητές/τριες συζητούν για αυτές τις ομοιότητες.

Στη συνέχεια, σε ζευγάρια οι μαθητές/τριες αναζητούν πληροφορίες σχετικά με τα παρακάτω θέματα:

3. Τί είναι το Προσωπικό Περιβάλλον Μάθησης PLE (Personal Learning Environment) και ποια είναι τα δομικά του στοιχεία (άνθρωποι, συσκευές, εργαλεία και πόροι). Προσπάθησε να τα αναγνωρίσεις στις δύο φωτογραφίες.
4. Τί είναι οι πολιτικές απορρήτου και πως μπορούν να βοηθήσουν τους χρήστες να προστατεύσουν την ψηφιακή τους ταυτότητα.

Μόλις συγκεντρώσουν όλες τις πληροφορίες σχετικά με το Προσωπικό Περιβάλλον Μάθησης, κάθε μαθητής/τρια θα δημιουργήσει ένα εννοιολογικό χάρτη [E3.4] χρησιμοποιώντας το εργαλείο MindMup του δικού του/της Προσωπικού Περιβάλλοντος Μάθησης (PLE) συμβουλευόμενος τη συμπληρωμένη λίστα από τις Εργασίες των Δραστηριοτήτων 3.1. και 3.4.

Στο τέλος της δραστηριότητας, κάθε μαθητής/τρια θα αξιολογήσει το δικό του/της PLE με τη χρήση μιας ρουμπρίκας.

Μετά την αυτό-αξιολόγηση, οι μαθητές/τριες θα προσθέσουν στον εννοιολογικό χάρτη ότι θεωρούν απαραίτητο για τη βελτίωση του προσωπικού τους μαθησιακού περιβάλλοντος καθώς και τη μέθοδο που θα χρησιμοποιήσουν για να το πετύχουν. Για να είναι εμφανής η διαφορά ανάμεσα στο τρέχον PLE και στο πιθανό μελλοντικό, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να προσθέσουν τις συμπληρωματικές πληροφορίες με διαφορετικό τρόπο (π.χ. γραμματοσειρά, τύπος, χρώμα, μέγεθος, σχήμα, κ.λπ.). Εναλλακτικά μπορούν να δημιουργήσουν και δυο διαφορετικούς χάρτες.

Οι μαθητές/τριες δημιουργούν ένα εννοιολογικό χάρτη χρησιμοποιώντας το εργαλείο MindMur του Προσωπικού τους Περιβάλλοντος Μάθησης (PLE) από την πλατφόρμα του Criss..

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-rubric-task3.4.pdf](#), [Citizen-task3.4.doc](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Δραστηριότητα: 4: Συμβουλές πως να γίνεις ένας καλός ψηφιακός πολίτης.



Σ' αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες σε ζεύγη θα δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα μέσω τις οποίας θα δίνουν συμβουλές για το πως μπορεί κάποιος

να γίνει ένας καλός και υπεύθυνος ψηφιακός πολίτης. Η αφίσα θα απευθύνεται σε όλη τη σχολική κοινότητα (μαθητές, εκπαιδευτικούς, γονείς).

Δυναμική εργασιών: Ατομικές και Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά

Εργασία: 4.1: Δημιουργία ψηφιακής αφίσας

Εργασία: 4.1: Δημιουργία ψηφιακής αφίσας

Οι μαθητές/τριες σε ζεύγη, χρησιμοποιώντας τη γνώση και τις δεξιότητες που απέκτησαν κατά τη διάρκεια της ερευνητικής εργασίας, θα δημιουργήσουν μια ψηφιακή αφίσα η οποία θα απευθύνεται σε όλη τη σχολική κοινότητα (μαθητές εκπαιδευτικούς, γονείς) και θα διαφημίσουν συμβουλές για το πως μπορεί κάποιος να γίνει ένας καλός ψηφιακός πολίτης.

Οι διαστάσεις της ψηφιακής αφίσας είναι (297 x 420mm) μέγεθος σελίδας A3.

Τα πνευματικά δικαιώματα του δημιουργού θα πρέπει πάντα να γίνονται σεβαστά από τις μαθητικές ομάδες.

Μόλις η ψηφιακή αφίσα ολοκληρωθεί, οι μαθητές/τριες σε ζευγάρια θα αξιολογήσουν τις αφίσες των άλλων ζευγαριών, με τη χρήση μιας ρουμπρίκας.

Συνημμένα έγγραφα: [Citizen-rubric task4.1.pdf](#)

Δυναμική εργασιών: Ομαδικές Δραστηριότητες

Απαιτούμενος Χρόνος: Μία ώρα και 30 λεπτά