

Lesendes Mädchen,
Enckell, Magnus,
Finnish National Gallery
CC0 1.0 Παγκόσμια (CC0 1.0)
Εκχώρηση ως Κοινό Κτήμα

ΒΕΛΤΙΣΤΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΤΟΥ TEACHING WITH EUROPEANA 2019-2020



pro.europeana.eu



www.eun.org



[@EuropeanaEU](https://twitter.com/EuropeanaEU)



[@eu_schoolnet](https://twitter.com/eu_schoolnet)



Co-financed by the Connecting Europe
Facility of the European Union

Έκδοση: European Schoolnet (EUN Partnership AISBL), Rue de Trèves, 61, 1040 Brussels, Belgium

Αναφέρετε την έκδοση ως: Βέλτιστες πρακτικές του Teaching with Europeana, 2019 -2020, Σεπτέμβριο του 2020, European Schoolnet, Brussels.

Λέξεις-κλειδιά: πολιτιστική κληρονομιά, παιδαγωγική, πόροι και υλικά, επαγγελματική ανάπτυξη Διδασκαλία STEM, ενσωμάτωση προγραμμάτων σπουδών, εκπαιδευτική μετάβαση, εμπειρία στη διδασκαλία

Συντάκτες: Agnieszka Pielorz, Andreas Galanos, Angela Lucia Capezzuto, Angeliki Kougiourouki, Anita Lasić, Anna Maria Gauci, Artur Coelho, Ayrton Curmi, Brendan Buttigieg, Clara Donadio, Cristina Lima, Daniela Bunea, Eirini Siotou, Ella Rakovac Bekeš, Francisco José Orosia Salvador, Grațîela Vișan, Ivana Busuffil, James Callus, Judit Benedek, Krista Kindt-Sarojärvi, Maja Videnovik, Maravelaki Sofronia, Marcin Jabłoński, Marina St-Mirčić, Mark Busuffil, Nathalie Chessé-Chesnot, Reyhan Gunes, Sandra Troia, Stephanie Maggi-Pulis, Theodora S. Tziampazi

Σχεδίαση/DTP: European Schoolnet

Πηγή φωτογραφιών: Anna Maria Gauci, Brendan Buttigieg, Clara Donadio, Daniela Bunea, Eirini Siotou, Grațîela Vișan, Judit Benedek, Krista Kindt-Sarojärvi, Marina St-Mirčić, Stephanie Maggi-Pulis, Theodora S. Tziampazi, Europeana, European Schoolnet

Δημοσιεύθηκε τον Σεπτέμβριο του 2020. Το έργο που παρουσιάζεται στο παρόν έγγραφο υποστηρίζεται από το Ίδρυμα Europeana, το οποίο συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση, τον οργανισμό Connecting Europe Facility. Οι απόψεις που εκφράζονται σε αυτή τη δημοσίευση είναι απόψεις των συγγραφέων και όχι απαραίτητα απόψεις του οργανισμού EUN Partnership AISBL, του Ιδρύματος Europeana ή της Ευρωπαϊκής Επιτροπής.

Το παρόν δημοσιεύεται υπό τους όρους και τις προϋποθέσεις του Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

ΣΥΝΟΠΤΙΚΉ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Τα τελευταία πέντε χρόνια, το Europeana¹ και το European Schoolnet² (EUN) συνεργάζονται για την επίτευξη ενός κοινού στόχου: να ενθαρρύνουν την καινοτομική ενσωμάτωση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση, μέσω της κατάρτισης των εκπαιδευτικών ως προς τον τρόπο δημιουργίας μαθησιακών σεναρίων με τη χρήση ψηφιακών πολιτιστικών πόρων, τη δοκιμή τους και την ενσωμάτωσή τους στις τάξεις τους.

Η μακροχρόνια συνεργασία τους είχε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία μιας ισχυρής κοινότητας εκπαιδευτικών, πρόθυμων να ενισχύσουν τις ικανότητές τους στη χρήση ψηφιακών πολιτιστικών στοιχείων, αλλά και να γνωρίσουν καλύτερα την αξία των ψηφιακών πολιτιστικών δεδομένων στην εκπαίδευση, να παρουσιάσουν καλύτερες πρακτικές, πέρα από την πειθαρχία, και να μοιραστούν συμβουλές με συναδέλφους τους.

Επιλεγμένα προσεκτικά από το Europeana και το European Schoolnet, τα εκπαιδευτικά σεναρία και η ιστορία της υλοποίησής τους, που αποτελούν το περιεχόμενο αυτού του εντύπου με τίτλο Teaching with Europeana, είναι αποτελέσματα της σκληρής δουλειάς των εκπαιδευτικών, της δέσμευσης, της δημιουργικότητας και των ασταμάτητων προσπαθειών τους για την ανάδειξη της σημασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς στη διδασκαλία τους. Αποτελούμενο από τις 30 καλύτερες προσπάθειες στον διαγωνισμό εκπαίδευσης 2020 Europeana Education Competition,³ το παρόν έντυπο έχει σχεδιαστεί για εκπαιδευτικούς και άλλους ενδιαφερόμενους της εκπαίδευσης ως υπόδειγμα χρήσης των εργαλείων του Europeana. Στοχεύει να εμπνεύσει και να υποστηρίξει τη δημιουργία εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που συμβάλλουν στην ενσωμάτωση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

Στον διαγωνισμό Europeana Education Competition, που έλαβε χώρα από τον Μάρτιο έως τον Απρίλιο του 2020,⁴ μπορούσαν να λάβουν μέρος εκπαιδευτικοί της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης από χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης και από τις χώρες που συμμετείχαν στο Horizon 2020. Αποστολή τους ήταν να εφαρμόσουν, διαδικτυακά ή στην τάξη τους, ένα από τα μαθησιακά σεναρία που ήταν διαθέσιμα στο ιστολόγιο Teaching with Europeana⁵ και να μοιραστούν τις ιστορίες τους σχετικά με αυτό. Στον διαγωνισμό μπορούσαν, επίσης, να συμμετέχουν τα 130 μέλη του Europeana Education User Group (ομάδα εκπαιδευτικών χρηστών του Europeana), τα οποία κλήθηκαν να δημιουργήσουν τουλάχιστον ένα μαθησιακό σενάριο, χρησιμοποιώντας πόρους του Europeana.

Ταξινομημένες σε διαφορετικές κατηγορίες, οι έγκυρες συμμετοχές αφορούσαν όλες ένα ή περισσότερα από τα παρακάτω θέματα: Εκπαίδευση STEAM, πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση, εκμάθηση βάσει έργου, διαθεματική μάθηση και καθολικά

¹ <https://www.europeana.eu/en> και <https://pro.europeana.eu/>

² <http://www.eun.org/>

³ <https://teachwitheuropeana.eun.org/updates/europeana-education-competition-2020-winners/>

⁴ <https://teachwitheuropeana.eun.org/updates/jump-in-the-europeana-education-competition-2020/>

⁵ <https://teachwitheuropeana.eun.org/>


Θέματα όπως η περιβαλλοντική εκπαίδευση, η κλιματική αλλαγή, η ισότητα των φύλων, η ένταξη, η ιθαγένεια κ.λπ. Συνεπώς, το παρόν έντυπο θα παρουσιάσει παραδείγματα διδακτικού υλικού τόσο της πρωτοβάθμιας όσο και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σε διάφορα μαθήματα.

Ο πίνακας περιεχομένων θα σας καθοδηγήσει στους διάφορους εκπαιδευτικούς πόρους. Ελπίζουμε να βρείτε αυτό το έντυπο τόσο χρήσιμο όσο εμείς και να σας εμπνεύσει εξίσου.

Πίνακας περιεχομένων

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ	3
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΔΙΑΦΗΜΪΣΕΙΣ – ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ, ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ	7
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΠΟΛΕΜΙΚΑ ΡΟΜΠΌΤ ΤΗΣ ΕΠΟΧΗΣ ΤΟΥ ΝΑΠΟΛΕΟΝΤΑ	13
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - Η Π'ΕΝΑ ΝΙΚΆ ΤΟ ΞΪΦΟΣ.....	18
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - Η ΑΓΟΡΆ ΕΡΓΑΣΪΑΣ ΚΑΙ ΟΙ ΓΥΝΑΪΚΕΣ ΑΝΆ ΤΟΥΣ ΑΪΩΝΕΣ.....	27
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΑΛΗΘΙΝΌ ΈΓΚΛΗΜΑ – AR EYEJACKED!.....	35
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΈΣΜΑΤΑ ΤΟΥ MISE EN ABYME ΣΕ ΜΙΑ ΣΚΗΝΉ ΈΝΑΡΞΗΣ.....	42
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - PODCAST ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΤΕΧΝΗΣ.....	67
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΤΑΞΪΔΙ ΣΕ ΜΙΑ ΆΓΝΩΣΤΗ ΧΏΡΑ	72
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΑΝΑΔΡΟΜΉ: Ο ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΆΦΟΣ ΜΈΣΑ ΣΤΟΝ ΧΡΌΝΟ.....	89
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΠΑΪΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΣΗΜΑΪΕΣ	102
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - Η ΜΪΆ ΚΑΙ Η ΆΛΛΗ ΌΨΗ: ΑΝΑΤΟΜΪΆ ΕΝΌΣ ΝΟΜΪΣΜΑΤΟΣ.....	117
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΙΣΤΟΡΪΕΣ ΡΑΔΙΟΦΏΝΟΥ.....	125
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΈΝΑΣ ΚΌΣΜΟΣ ΧΏΡΪΣ ΠΛΑΣΤΙΚΌ;	136
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΜΠΟΡΏ ΝΑ ΣΕ ΕΜΠΙΣΤΕΥΤΉ;	147
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - STEAM ΣΤΟΝ ΚΎΚΛΟ ΤΟΥ ΝΕΡΟΥ	157
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΣΎΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΆΛΛΟΝ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΪΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΑΪΣΘΉΣΕΙΣ ΜΑΣ	165
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΜΑΖΪ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΌ!	171
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΌΣ ΕΝΌΣ ΒΪΏΣΙΜΟΥ ΜΈΛΛΟΝΤΟΣ	178
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΈΝΑΣ ΠΟΛΎΧΡΩΜΟΣ ΚΌΣΜΟΣ	184
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΧΟΡΌΣ ΤΩΝ ΔΥΝΆΜΕΩΝ	192
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΔΕΣ, ΚΑΤΆΛΑΒΕ, ΠΡΟΚΆΛΕΣΕ - ΓΪΝΕ ΠΑΡΆΓΟΝΤΑΣ ΑΛΛΑΓΉΣ!.....	200
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΈΣ ΑΝΑΚΑΛΎΨΕΙΣ ΣΤΗ ΡΩΜΑΝΙΚΉ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΉ.....	204
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΞΑΝΑΓΡΆΨΤΕ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΪΆ ΜΕ ΔΡΑΣΤΗΡΪΌΤΗΤΕΣ STEAM	211

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ	217
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΣΠΑΣΤΕ ΚΑΙ ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΗ ΣΙΩΠΗ	223
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ ΑΥΤΟΝΟΜΑ ΦΥΤΑ .	232
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΜΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΕΝΟΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗ.....	238
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΑΠΟΜΑΚΡΥΣΜΕΝΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΗΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΓΥΝΑΪΚΕΣ ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΥΣ, ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ.....	244
ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΤΗΣ ΕΥΘΥΓΡΑΜΜΗΣ ΟΜΑΛΗΣ ΚΪΝΗΣΗΣ ΜΕ ΤΑ ΔΙΆΣΗΜΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ GIF ΜΕ ΠΪΝΑΚΕΣ ΖΩΓΡΑΦΙΚΪΗΣ.....	254
ΙΣΤΟΡΪΑ ΥΛΟΠΟΪΗΣΗΣ - ΥΛΟΠΟΪΗΣΗ ΤΟΥ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΥΪ ΣΕΝΑΡΪΟΥ «ΔΟΚΙΜΕΣ ΤΡΟΦΪΜΩΝ»	274



ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΔΙΑΦΗΜΪΣΕΙΣ – ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΌΝ, ΤΟ ΠΑΡΌΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΈΛΛΟΝ

Τίτλος

Διαφημίσεις – Το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον

Σύνταξη

Maja Videnovik

Περίληψη

Ζούμε σε έναν διαρκώς μεταβαλλόμενο κόσμο όπου η οικονομία και η τεχνολογία αναπτύσσονται με ραγδαίους ρυθμούς. Οι μαθητές έρχονται αντιμέτωποι με την καινοτομία και την επιχειρηματικότητα σε τακτική βάση, καθώς γίνονται καθημερινά δέκτες νέων πληροφοριών και ανακαλύπτουν νέα προϊόντα. Οι μαθητές περιβάλλονται από τεχνολογικές καινοτομίες που τους εξάπτουν το ενδιαφέρον και τους εμπνέουν να κάνουν κάτι καινούργιο. Οι διαφημίσεις αυτών των καινοτομικών προϊόντων αυξάνουν τη δημοτικότητά τους, ιδίως σήμερα που η διαδικτυακή προώθηση προσεγγίζει πολύ άμεσα κάθε καταναλωτή. Αυτό το μαθησιακό σενάριο έχει στόχο να διδάξει στους μαθητές ότι πρέπει να αντιμετωπίζουν με κριτικό πνεύμα όλα όσα τους περιβάλλουν, να αμφισβητούν τις διαφημίσεις που βλέπουν και ακούν, να εξετάζουν καθετί από διαφορετικές οπτικές γωνίες και να εξάγουν τα δικά τους συμπεράσματα. Θα μάθουν πώς έχουν αλλάξει τα διαφημιστικά μέσα με τα χρόνια ως προς τη μορφή και την αντίληψή τους, και τι επιφυλάσσει το μέλλον για τη διαφήμιση. Οι γνώσεις που θα συγκεντρωθούν θα χρησιμοποιηθούν για την ανάλυση των στοιχείων της αποτελεσματικής διαφήμισης που θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά την προώθηση μιας επιχείρησης.

Λέξεις-κλειδιά

Διαφήμιση, επιχειρηματικότητα, καινοτομία, ψηφιακή διαφήμιση, προώθηση

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Καινοτομία
Θέμα	Οικονομικές γνώσεις και μάρκετινγκ
Ηλικία μαθητών	14
Χρόνος προετοιμασίας	2 ημέρες
Χρόνος διδασκαλίας	3 x 40λεπτα μαθήματα

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

<p>Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://padlet.com • https://edmodo.com • https://en.wikipedia.org/wiki/Advertising • https://rocketium.com/academy/advertisements-past-present-future/ • http://www.rivertownmultimedia.com/dont-go-changing-how-advertising-has-changed-over-time/
<p>Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου</p>	<p>Διαβαθμισμένα κριτήρια αυτοαξιολόγησης</p>
<p>Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bonad. Brun-vit tryck Pears soap reklam • Advert for Guy's Tonic, to aid indigestion and nervousness, showing a nurse pouring the tonic into a measuring cup • Advertisement for "Ozozo" skin cream • Showcard advertising Merital quinine compound tablets • Showcard advertising "Kolynos" Dental Cream toothpaste • Pepsi Cola reklám

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Η καινοτομία είναι ένα μάθημα που διδάσκεται στο 3^η γυμνασίου (μαθητές ηλικίας 14 ετών) στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Σύμφωνα με το κρατικό πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα αυτό, οι μαθητές πρέπει να εξοικειωθούν με τα βασικά μέσα μάρκετινγκ, να γνωρίσουν τις διάφορες δραστηριότητες προώθησης και να συγκεντρώσουν γνώσεις σχετικά με τον τρόπο χρήσης τους για την προώθηση μιας επιχείρησης. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος, οι μαθητές συζητούν τη δύναμη των εργαλείων διαφήμισης στο παρελθόν, σήμερα και στο μέλλον (την επιρροή του διαδικτύου, των μέσων κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ.). Θα πρέπει να αξιολογήσουν ορισμένες διαφημίσεις και να είναι σε θέση να μιλήσουν για τα κύρια στοιχεία μιας διαφήμισης. Στο τέλος, οι μαθητές θα πρέπει να δημιουργήσουν οι ίδιοι μια διαφήμιση για τη δική τους επιχειρηματική ιδέα.

Σκοπός του μαθήματος

Οι μαθητές αναμένεται να συγκεντρώσουν γνώσεις για διάφορες δραστηριότητες μάρκετινγκ και να αναγνωρίσουν τη δύναμη των εργαλείων μάρκετινγκ στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον. Κατά τη διάρκεια αυτού του μαθησιακού σεναρίου, οι μαθητές θα συζητήσουν σχετικά με την επιρροή που έχουν τα διάφορα εργαλεία μάρκετινγκ στην πώληση ορισμένων προϊόντων, θα αναλύσουν την επιρροή αυτή στο παρελθόν και θα συζητήσουν τον τρόπο με

τον οποίο η εξέλιξη της τεχνολογίας επηρεάζει την εξέλιξη του μάρκετινγκ. Θα πρέπει να είναι σε θέση να δημιουργήσουν τη δική τους διαφήμιση και να αιτιολογήσουν την επιλογή των μέσων και των στοιχείων που χρησιμοποιήθηκαν, λαμβάνοντας υπόψη τους καταναλωτές και τις ανάγκες τους.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Μαθητές:

- να γνωρίσουν τα διάφορα εργαλεία μάρκετινγκ
- να δώσουν ένα παράδειγμα στρατηγικών μάρκετινγκ
- να κατανοήσουν τον ρόλο και τη σημασία του διαδικτυακού μάρκετινγκ
- να εφαρμόσουν εργαλεία διαδικτυακού μάρκετινγκ για προϊόντα/υπηρεσίες
- να συλλέξουν, να αναλύσουν και να ερμηνεύσουν πληροφορίες σχετικά με την ανάπτυξη του μάρκετινγκ
- να καταλήξουν μόνοι τους σε συμπεράσματα σχετικά με τη σημασία του μάρκετινγκ
- να δημιουργήσουν τη δική τους διαφήμιση.

Τάσεις

- Εκμάθηση βάσει έργου
- Συνεργατική μάθηση
- Μάθηση με επίκεντρο τους μαθητές

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας αναπτύσσονται διάφορες δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα: Οι μαθητές συζητούν για τις διάφορες στρατηγικές μάρκετινγκ που χρησιμοποιούνταν στο παρελθόν και για διάφορες δραστηριότητες μάρκετινγκ ανταλλάσσοντας ιδέες, εργάζονται σε ομάδες, επικοινωνούν, συνεργάζονται, αναλύουν παλιές διαφημίσεις και την επιρροή τους στην πώληση συγκεκριμένων προϊόντων. Η αμφίπλευρη ανάλυση της διαφήμισης, ως παραγωγός και ως καταναλωτής, τους δίνει τη δυνατότητα να αντιμετωπίσουν το ζήτημα από διαφορετικές οπτικές γωνίες, αναπτύσσοντας έτσι τις ικανότητες κριτικής σκέψης τους. Με ευελιξία και προσαρμοστικότητα, μπαίνοντας σε διαφορετικά πολιτιστικά υπόβαθρα, οι μαθητές αναπτύσσουν τις ικανότητές τους για τη ζωή. Οι μαθητές δημιουργούν μια διαφήμιση για το προϊόν που αποτελεί μέρος της επιχειρηματικής τους ιδέας, χρησιμοποιώντας διαφορετικά ψηφιακά εργαλεία, ενώ κάθε μέλος μιας ομάδας συμβάλει για το τελικό προϊόν. Η δραστηριότητα αυτή αναπτύσσει τις δεξιότητες και τις επαγγελματικές ικανότητες των μαθητών στον τομέα των ΤΠΕ (δεξιότητες ηγεσίας και υπευθυνότητας).

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή	Ενημερώνουμε τους μαθητές για τον στόχο της δραστηριότητας, τα αποτελέσματα που πρέπει να επιτευχθούν και τον τρόπο οργάνωσης της δραστηριότητας. Μια συζήτηση που ξεκινά με μια ερώτηση τύπου «Ποια είναι η αγαπημένη σας διαφήμιση αυτή τη στιγμή και γιατί;» παρακινεί τους μαθητές και τους κάνει να συμμετέχουν ενεργά στις δραστηριότητες στην τάξη.	5'
Συζήτηση	Αρχίζει μια συζήτηση σχετικά με τους λόγους για την προώθηση των επιχειρήσεων και τους λόγους για τους οποίους το μάρκετινγκ	10'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>αποτελεί τόσο σημαντικό μέρος της επιχειρηματικής διαδικασίας. Χρησιμοποιώντας το Padlet, οι μαθητές προσπαθούν να εντοπίσουν διάφορα είδη διαφημιστικών δραστηριοτήτων και διαφημιστικών μέσων και να συζητήσουν πότε και πώς μπορούν αυτά να χρησιμοποιηθούν για την προώθηση μιας επιχείρησης και σχετικά με την επιρροή τους στην επιτυχία μιας επιχείρησης.</p>	
Εισαγωγή στο Europeana	<p>Πριν αρχίσουν οι μαθητές να δουλεύουν, γίνεται μια σύντομη εισαγωγή στους πόρους του Europeana και στους τρόπους με τους οποίους μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Παρουσιάζεται επίσης η δομή της άδειας Creative Commons.</p>	10'
Έρευνα σχετικά με τη διαφήμιση στο παρελθόν	<p>Οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες αναζητούν πληροφορίες σχετικά με τα διάφορα είδη διαφήμισης ανά τα χρόνια. Συζητούν σχετικά με την επιρροή που είχε το μάρκετινγκ στον κόσμο σε συγκεκριμένες χρονικές περιόδους, αναλύουν τη διαφήμιση από την πλευρά του παραγωγού και του καταναλωτή και συζητούν τον τρόπο με τον οποίο πιστεύουν ότι θα μπορούσε να επηρεάσει την κατανάλωση συγκεκριμένων προϊόντων εκείνη την περίοδο. Η ανάπτυξη των διαφημιστικών μέσων αποτελεί επίσης μέρος της έρευνάς τους.</p>	25'
Έρευνα σχετικά με τη διαφήμιση τώρα	<p>Οι μαθητές αναλύουν διάφορες διαφημίσεις που είναι δημοφιλείς τώρα, γιατί συμβαίνει αυτό, ποια ήταν η ιδέα του διαφημιστικού παραγωγού, οι ανάγκες ενός καταναλωτή, συζητούν για την επιρροή που έχουν αυτές οι προωθητικές δραστηριότητες στον κόσμο, τις τάσεις στο μάρκετινγκ σήμερα κ.λπ. Υπενθυμίζουμε συνεχώς στους μαθητές να προσέχουν την αδειοδότηση της Creative Commons. Χρησιμοποιούν το Padlet για την κοινή χρήση μέσων, όπως εικόνες, κείμενα ή βίντεο.</p>	25'
Τάσεις στο μάρκετινγκ	<p>Οι μαθητές συζητούν και προσπαθούν να καταλήξουν σε συμπεράσματα σχετικά με τις τάσεις στο μάρκετινγκ, ποια είναι τα στοιχεία μιας καλής διαφήμισης και τι πρέπει να λαμβάνεται υπόψη κατά τη δημιουργία διαφημιστικού υλικού για μια επιχείρηση. Οι μαθητές συζητούν για τα στοιχεία μιας καλής διαφήμισης, προσπαθώντας να σκεφτούν τους καταναλωτές, πώς να τους προσεγγίσουν και τι να τους πουν για να έχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Οι μαθητές θα προσπαθήσουν να δημιουργήσουν τη δική τους διαφήμιση, λαμβάνοντας υπόψη διάφορα ψηφιακά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για αυτόν τον σκοπό.</p>	25'
Παρουσίαση διαφήμισεων μαθητών	<p>Οι μαθητές παρουσιάζουν τη διαφήμιση που δημιούργησαν στις άλλες ομάδες, εξηγώντας τι ήθελαν να πετύχουν και ποιο κοινό στοχεύουν να προσεγγίσουν. Άλλοι μαθητές θέτουν ερωτήσεις, προσθέτουν τις σκέψεις τους και διατυπώνουν σχόλια και προτάσεις, καθώς βλέπουν τη διαφήμιση με τα μάτια ενός καταναλωτή.</p>	15'
Τελικό συμπέρασμα	<p>Οι μαθητές μιλούν για τα πορίσματά τους σχετικά με τη σημασία της προώθησης και της διαφήμισης για την επιτυχία μιας</p>	5'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
<p>επιχείρησης, τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να γίνει η προώθηση, τους παράγοντες που πρέπει να ληφθούν υπόψη και τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να φτιάξουμε μια καλή διαφήμιση.</p>		

Αξιολόγηση

Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, οι μαθητές θα λαμβάνουν συνεχώς επικοινωνητικά σχόλια σχετικά με την εργασία τους. Θα αξιολογηθούν με διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης ως προς την ικανότητά τους να κάνουν έρευνα, να τηρούν τα πνευματικά δικαιώματα, να αναλύουν και να βρίσκουν τις πιο σημαντικές πληροφορίες. Η συμμετοχή των μαθητών στις συζητήσεις και η ικανότητά τους να σκέφτονται κριτικά κατά την ανάλυση της διαφήμισης θα αξιολογηθεί επίσης. Η δυνατότητά τους να εργάζονται σε ομάδες και να συμβάλουν στο τελικό προϊόν αποτελεί μέρος της τελικής αξιολόγησης.

*******ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*******

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Η συμμετοχή των μαθητών σε μια συζήτηση και η συμμετοχή τους στις δραστηριότητες δίνει συνεχή ανατροφοδότηση στους εκπαιδευτικούς. Δήλωσαν ότι τους άρεσε πολύ η δραστηριότητα, γιατί για πρώτη φορά προσέγγισαν το θέμα με διαφορετικό τρόπο. Είχαν την ευκαιρία να καταλήξουν σε ένα τελικό συμπέρασμα σχετικά με τις δραστηριότητες, την ομαδική εργασία, την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων, τη χρήση των συλλογών του Europeana, τα εργαλεία ΤΠΕ που χρησιμοποιήθηκαν, μέσω συζήτησης στο τέλος της δραστηριότητας. Οι μαθητές προσδιορίζουν τι έμαθαν και τα σημεία που χρήζουν βελτίωσης. Τονίζουν την ομαδική εργασία και την ευκαιρία να σκεφτούμε βαθύτερα από την επιφάνεια της διαφήμισης ως κύρια οφέλη της δραστηριότητας.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Ήταν μια πολύ δύσκολη δραστηριότητα, διότι δεν είχαμε προσεγγίσει ποτέ τη σημασία της διαφήμισης με αυτόν τον τρόπο στο παρελθόν. Στους μαθητές άρεσε η δραστηριότητα, επειδή είχαν την ευκαιρία να διερευνήσουν την εξέλιξη της διαφήμισης ανά τα χρόνια, τα διάφορα διαφημιστικά μέσα και να προβλέψουν τι πρόκειται να συμβεί στο μέλλον. Τους φάνηκε πολύ ενδιαφέρουσα η ανάλυση ορισμένων διαφημίσεων από την πλευρά του παραγωγού και του καταναλωτή και η ανακάλυψη των βασικών χαρακτηριστικών μιας επιτυχημένης διαφήμισης.

Το πιο σημαντικό σχόλιο ήταν ότι οι μαθητές απόλαυσαν τη δραστηριότητα. Όλοι οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά στις διάφορες δραστηριότητες και συζητήσεις, άκουγαν ενεργά τους άλλους, αισθάνονταν ελεύθεροι να πουν τη γνώμη τους και να ακούσουν τις απόψεις των άλλων, για να λάβουν αποφάσεις από κοινού. Μέσω αυτής της συμμετοχικής δραστηριότητας, συγκέντρωσαν πρακτικές γνώσεις και δεξιότητες που μπορούν να χρησιμοποιήσουν γενικά στην καθημερινή ζωή.

Η συζήτηση με τους μαθητές στο τέλος της δραστηριότητας έδειξε ότι απολαμβάνουν τον συνδυασμό μάθησης και ψυχαγωγίας. Τους άρεσει αυτό το είδος δραστηριοτήτων όπου μπορούν να συμμετέχουν, να μαθαίνουν ο ένας από τον άλλον και να βγάζουν συμπεράσματα μόνοι τους, καθώς και να συμβάλλουν στα τελικά προϊόντα. Οι μαθητές ήταν, επίσης, ικανοποιημένοι με όσα έμαθαν σχετικά με τις δυνατότητες χρήσης των πόρων του Europeana

και τη χορήγηση δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Οι μαθητές πρότειναν διάφορες ιδέες για τη χρήση των πόρων του Europeana σε άλλα μαθήματα.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων Υποδομών Ψηφιακών Υπηρεσιών της Europeana (DSI). Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΠΟΛΕΜΙΚΆ ΡΟΜΠΌΤ ΤΗΣ ΕΠΟΧΉΣ ΤΟΥ ΝΑΠΟΛΈΟΝΤΑ

Τίτλος

Πολεμικά ρομπότ της εποχής του Ναπολέοντα

Σύνταξη

Artur Coelho

Περίληψη

Προγραμματισμός, ρομποτική, ιστορία και πόροι του Europeana ενώνονται σε αυτό το έργο. Τελικός στόχος είναι η δημιουργία ενός χάρτη όπου τα ρομπότ Anprino που προγραμματίστηκαν από μαθητές θα συμμετέχουν σε μια πλασματική μάχη, σε έναν χάρτη που αναπαριστά το Forte Do Estrangeiro, ένα αμυντικό οχυρό της εποχής του Ναπολέοντα, το οποίο βρίσκεται κοντά στο σχολείο. Με το πλασματικό σενάριο στο οποίο πολεμούν γαλλικά και αγγλοπορτογαλικά ρομπότ, οι μαθητές πρέπει να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους στην πορτογαλική ιστορία, την τοπική κληρονομιά, τον προγραμματισμό και τη ρομποτική στις ΤΠΕ, καθώς και τις τέχνες και την επιστήμη, αναπτύσσοντας παράλληλα ένα διασκεδαστικό σενάριο στο οποίο το Europeana αποτελεί τον κύριο πόρο για τυχόν απαιτούμενες αναφορές.

Λέξεις-κλειδιά

Πόλεμοι της Ιβηρικής Χερσονήσου, Ναπολέων, Προγραμματισμός και ρομποτική, Anprino, Τοπική κληρονομιά

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	ΤΠΕ, Ιστορία, Επιστήμη, Καλλιτεχνικά, Φυσική αγωγή
Θέμα	<ul style="list-style-type: none"> • ΤΠΕ: Προγραμματισμός και ρομποτική, Ηλεκτρονική αναζήτηση, Ροή εργασιών συνεργατικού έργου • Ιστορία: Πόλεμοι της Ιβηρικής Χερσονήσου (Ναπολεόντειοι) Τοπική κληρονομιά • Καλλιτεχνικά: Τεχνικές σχεδίασης, χρώματος, ζωγραφικής • Επιστήμη: Γεωλογία, Είδη βλάστησης, Τοπική γεωμορφολογία • ΦΑ: Πεζοπορία
Ηλικία μαθητών	11-12
Χρόνος προετοιμασίας	Χρειάζεται περίπου μία ώρα για προετοιμασία, αλλά αυτό το έργο απαιτεί αρκετά μαθήματα για να ολοκληρωθεί.
Χρόνος διδασκαλίας	<ul style="list-style-type: none"> • Ιστορία, Καλλιτεχνικά, Επιστήμη, ΦΑ: 2-3 ώρες • ΤΠΕ: 8-9 ώρες
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana • Display.land
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	<ul style="list-style-type: none"> • Ψηφιακά εργαλεία: Ardublockly για Anprino, Display.land, 3DC.io. • Υλικά: Ρομπότ Anprino, τρισδιάστατος εκτυπωτής και νήμα PLA, μεγάλα φύλλα χαρτιού, υλικά ζωγραφικής, κόλλα, βίδες.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	Πόροι που σχετίζονται με την εποχή του Ναπολέοντα (χαρακτήρες, στρατιώτες, όπλα, στολές, στρατιωτικά διακριτικά, εθνικές σημαίες, έγγραφα). Δύο παραδείγματα: <ul style="list-style-type: none"> • Napoleão Bonaparte • [Decreto do General Junot, declarando aos habitantes do Reino de Portugal que Napoleão tomou Portugal sob o seu protectorado e que a Casa de Bragança acabou de reinar em Portugal, datado de Lisboa a 1 de Fevereiro de 1808]

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

- ΤΠΕ: Προγραμματισμός και ρομποτική – προγραμματισμός υλικών αντικειμένων, χρήση περιβαλλόντων προγραμματισμού, υπολογιστική σκέψη, αναζήτηση στο διαδίκτυο και διαχείριση πληροφοριών.
- Ιστορία: Πόλεμοι της Ιβηρικής Χερσονήσου (Ναπολεόντειοι)
- Επιστήμη: είδη φυτών, τοπική γεωγραφία.
- ΦΑ: Πεζοπορία.
- Καλλιτεχνικά: Δισδιάστατη σύνθεση, πρόγραμμα εργασιών.

Σκοπός του μαθήματος

Στο τέλος αυτού του έργου, οι μαθητές θα πρέπει να μπορούν να σχεδιάσουν μια επιτυχημένη στρατηγική αναζήτησης στο διαδίκτυο χρησιμοποιώντας τους πόρους του Europeana, να κατανοήσουν την τοπική κληρονομιά σε σχέση με την παγκόσμια ιστορία, να προγραμματίσουν ένα ρομπότ για την υλοποίηση μιας προκαθορισμένης εργασίας, να κατανοήσουν τον αντίκτυπο των γαλλικών εισβολών στην εποχή του Ναπολέοντα σε τοπικό και παγκόσμιο πλαίσιο.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Το κύριο αποτέλεσμα αυτού του έργου είναι ένας χάρτης που αναπαριστά το φρούριο Forte do Estrangeiro, ένα φρούριο της εποχής των Ναπολεόντειων Πολέμων. Σε αυτό, τα ρομπότ που προγραμματίζονται από τους μαθητές θα πραγματοποιήσουν μια πλασματική μάχη, προσομοιώνοντας μια μάχη του Πολέμου της Ιβηρικής Χερσονήσου μεταξύ των Γάλλων εισβολέων και των Αγγλοπορτογάλων αμυνόμενων. Τα ρομπότ μπορούν να έχουν ειδικά όπλα και να φέρουν διακριτικά της εποχής, καθώς και μηχανικά μέρη, όπως νύχια. Ο χάρτης θα περιλαμβάνει, επίσης, τρισδιάστατες φιγούρες Γάλλων και Αγγλοπορτογάλων στρατιωτών, χάρτινες φιγούρες ιστορικών προσώπων, τρισδιάστατα μοντέλα όπλων και αμυντικών δομών της εποχής.

Παράλληλα, κάποιοι μαθητές θα κληθούν να βοηθήσουν σε ένα έργο τρισδιάστατης σάρωσης, χρησιμοποιώντας κινητά τηλέφωνα για να απαθανατίσουν μέρη του Forte Do Estrangeiro τρισδιάστατα.

Τάσεις

Εκμάθηση βάσει έργου, εκμάθηση μέσω παιχνιδιού.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Δεξιότητες μάθησης και καινοτομίας (κριτική σκέψη, επικοινωνία, συνεργασία και δημιουργικότητα) Δεξιότητες στην πληροφόρηση, τα μέσα ενημέρωσης και την τεχνολογία Προγραμματισμός, ρομποτική και ψηφιακή κατασκευή.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Ανακαλύψτε το Europeana	Ανακάλυψη και κατανόηση του τρόπου χρήσης των πόρων του Europeana σε μια δομημένη δραστηριότητα αναζήτησης στο διαδίκτυο, μάθημα ΤΠΕ.	2 ώρες
Ιστορία	Επιδρομές κατά τους Ναπολέοντειους Πολέμους	1 ώρα
Ιστορία	Εκδρομή στο Forte do Estrangeiro.	2 ώρες
Τέχνες	Δημιουργία χαρτών του Forte Do Estrangeiro.	3 εβδομαδιαία μαθήματα
Επιστήμη	Εκδρομή στο Forte do Estrangeiro και ανάλυση της χλωρίδας και της γεωγραφικής θέσης του.	2 ώρες
ΦΑ	Πεζοπορία – Εκδρομή στο Forte do Estrangeiro.	2 ώρες
ΤΠΕ Πολεμικά ρομπότ I	Υπολογιστική δραστηριότητα σκέψης: Συζητήστε και ανταλλάξτε ιδέες για να οργανώσετε τις ομάδες σας και να αποδομήσετε το μεγαλύτερο πρόβλημα – το στήσιμο μιας ρομποτικής μάχης – σε μικρότερα ανιχνεύσιμα στοιχεία – προγραμματισμός των ρομπότ, σχεδιασμός στρατιωτών και όπλων, δημιουργία φιγούρων ιστορικών χαρακτήρων και σχεδιασμός του χάρτη.	1 ώρα
ΤΠΕ Πολεμικά ρομπότ II	Δραστηριότητα που μοιράζεται σε ομάδες: <ul style="list-style-type: none"> - Κατανόηση του Ardublockly για το περιβάλλον κωδικοποίησης Απρίγιο και ανάπτυξη κώδικα για τα πολεμικά ρομπότ - Χρήση του Europeana για έρευνα σχετικά με τους στρατιώτες της εποχής του Ναπολέοντα (Γάλλους, Βρετανούς, Πορτογάλους), που χρησιμοποιείται ως οπτική αναφορά για την τρισδιάστατη μοντελοποίηση - Χρήση του Europeana για έρευνα σχετικά με λάβαρα και στρατιωτικά διακριτικά της εποχής του Ναπολέοντα (γαλλικά, βρετανικά, πορτογαλικά), που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία εξαρτημάτων για το σενάριο και τα ρομπότ 	8 ώρες (προτεινόμενο)

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<ul style="list-style-type: none"> - Χρήση του Europeana για έρευνα σχετικά με τα όπλα της εποχής του Ναπολέοντα (γαλλικά, βρετανικά, πορτογαλικά), που χρησιμοποιούνται ως οπτικές αναφορές για την τρισδιάστατη μοντελοποίηση. <p>Όταν τα σχολεία έκλεισαν λόγω της πανδημίας της Covid-19 στην Πορτογαλία, οι μαθητές βρίσκονταν στα αρχικά στάδια αυτής της δραστηριότητας.</p>	
Ρομπότ εναντίον ρομπότ: Μια σκηνοθετημένη μάχη	Σύνδεση όλων των δραστηριοτήτων με τη διοργάνωση μιας πλασματικής μάχης μεταξύ των γαλλικών και των αγγλοπορτογαλικών δυνάμεων στο Forte do Estrangeiro χρησιμοποιώντας ρομπότ.	1 ώρα (προτεινόμενο)

Αξιολόγηση

Μεθοδολογία PiNG (δηλαδή πρόοδος, ανάγκες και στόχοι και... δεν υπάρχει Εγώ στην ομάδα, σχεδιασμός ενός εργαλείου καθοδήγησης και αξιολόγησης για hackathon): Στο τέλος κάθε συνεδρίας, οι ομάδες έπρεπε να παρουσιάσουν προφορικά μια έκθεση, η οποία θα περιγράφει λεπτομερώς την πρόοδο που σημειώθηκε στα επιλεγμένα καθήκοντα, καθώς και τις ανάγκες και τα προβλήματα που έγιναν αντιληπτά. Επρόκειτο για μια γενική ομαδική συνεδρία, όπου οι ομάδες ενθαρρύνθηκαν να μοιραστούν και να γνωρίσουν συλλογικά τα προβλήματα και να συζητήσουν λύσεις.

*******ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*******

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Μεθοδολογία PiNG, συνεχής ανατροφοδότηση καθοδήγησης (βλ. αξιολόγηση για να μάθετε περισσότερα σχετικά με αυτήν τη μέθοδο).

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Λόγω της πανδημίας του κορονοϊού, αυτό το μαθησιακό σενάριο δεν ολοκληρώθηκε. Όταν έκλεισαν τα σχολεία, είχαν ολοκληρωθεί όλες οι δραστηριότητες στους άλλους συμμετέχοντες τομείς εκτός των ΤΠΕ. Στο μάθημα των ΤΠΕ, οι μαθητές άρχισαν να κάνουν προγραμματισμό και έρευνα μέσω δραστηριοτήτων του Europeana για να ξεκινήσουν την ανάπτυξη του τελικού σταδίου αυτού του πολύμηνου έργου. Είναι εφικτό το έργο; Αν τα μαθήματα είχαν συνεχιστεί όπως είχε προγραμματιστεί, δηλαδή ως τα μέσα Ιουνίου, θα είχαμε ένα ολοκληρωμένο μαθησιακό σενάριο για τον προγραμματισμό και τη ρομποτική, όπου οι πόροι του Europeana θα ήταν απαραίτητοι. Οι προτεινόμενοι χρόνοι και ο ρυθμός εργασίας των μαθητών που συμμετείχαν μάς επιτρέπουν να πιστεύουμε ότι, αν δεν είχε γίνει διακοπή λειτουργίας των σχολείων έκτακτης ανάγκης λόγω της πανδημίας, το έργο αυτό θα είχε ολοκληρωθεί επιτυχώς εντός της καθορισμένης περιόδου.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα στοιχεία που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής

κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να επεκτείνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - Η Π'ΕΝΑ ΝΙΚΆ ΤΟ ΞΪΦΟΣ

Τίτλος

Η πένα νικά το ξίφος

Σύνταξη

Daniela Bunea

Περίληψη

Μαθητές της αγγλικής ως ξένης γλώσσας (επίπεδο A2 στο [Κοινό ευρωπαϊκό πλαίσιο αναφοράς για τις γλώσσες](#)) παρακολουθούν ζωντανά μαθήματα μέσω διαδικτύου για το γράψιμο στο παρελθόν και ως δραστηριότητα κατά τον εγκλεισμό λόγω πανδημίας σήμερα, και πώς να επιδιώκουν συμφωνία χρησιμοποιώντας ερωτήσεις-ετικέτες.

Λέξεις-κλειδιά

Αγγλική ως ξένη γλώσσα, ερώτηση-ετικέτα, εγκλεισμός, διαδικτυακά, ζωντανά.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Αγγλική ως ξένη γλώσσα
Θέμα	Δραστηριότητες εγκλεισμού (ελεύθερος χρόνος)
Ηλικία μαθητών	12
Χρόνος προετοιμασίας	120 λεπτά
Χρόνος διδασκαλίας	80 λεπτά
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	Λογισμικό: Adobe Connect meeting room
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Υλισμικό: φορητοί υπολογιστές/υπολογιστές με κάμερα, ακουστικά με μικρόφωνο Χαρτί, μολύβι
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Schrijfveer van inktstel van tin • Vincent of Beauvais from BL Royal 14 E I, f. 3 • Two Jews counting their money, the one writing the ledger wears spectacles. Mezzotint after Q. Matsys. • A physician writing a prescription for a sick young woman. O • An alchemist peacefully writing in a room strewn with papers. Engraving by V.A.L. Texier after Gianni after T. Wyck. • Woman Writing a Letter • The Letter Writer • A Japanese woman writing • A Man Writing at his Desk • An Egyptian man sits beside his hooka writing a letter, he is watched by his client, a woman. Coloured lithograph by L. Haghe, c. 1849, after D. Roberts.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

- [A woman is sitting at a desk in a library, writing a letter. Engraving by I. Taylor after himself.](#)
- [The old writing master sharpens his pen at the window with his students in the background. Lithograph by F. Hanfstaengl, 1836, after G. Dou.](#)
- [A young mother sits at the table with a small boy who is writing on a sheet of paper. Chromolithograph.](#)
- [A man sits writing at a desk shaded by an umbrella. Coloured lithograph.](#)

Άδεια

Άδεια ShareAlike CC BY-SA. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να αναμειγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να κάνουν προσθήκες στο έργο σας, ακόμη και για εμπορικούς σκοπούς, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου και λάβουν άδεια για τις νέες δημιουργίες τους υπό πανομοιότυπους όρους. Αυτή είναι η άδεια που χρησιμοποιεί η Wikipedia και συνιστάται για υλικά όπου γίνεται ενσωμάτωση περιεχομένου από τη Wikipedia και έργα με παρόμοια άδεια χρήσης.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το θέμα ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΛΕΥΘΕΡΟΥ ΧΡΟΝΟΥ αποτελεί μέρος του εθνικού προγράμματος σπουδών για τις ξένες γλώσσες – η κύρια θεματική είναι: ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΣΥΜΠΑΝ.

Σκοπός του μαθήματος

Αυτό είναι ένα μάθημα καθοδηγούμενης ανακάλυψης, στο οποίο οι μαθητές μαθαίνουν πώς να χρησιμοποιούν απλές φράσεις, δηλαδή ερωτήσεις-ετικέτες, για να επιδιώξουν συμφωνία (προσδιοριστής επιπέδου A2 για το κοινό ευρωπαϊκό πλαίσιο αναφοράς για τις γλώσσες <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989> για τη μεσολάβηση επικοινωνίας, σελίδα 170).

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές αισθάνονται ότι συμμετέχουν, λαμβάνουν υποστήριξη και ενθαρρύνονται να κάνουν συζητήσεις και να δημιουργήσουν συνδέσεις για να εμπλουτίσουν τις γλωσσικές τους γνώσεις και την εμπειρία τους σε σχέση με ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΛΕΥΘΕΡΟΥ ΧΡΟΝΟΥ.

Τάσεις

- **Διδασκαλία και εκμάθηση με επίκεντρο τους μαθητές:** οι μαθητές και οι ανάγκες τους βρίσκονται στο επίκεντρο της διαδικασίας διδασκαλίας και εκμάθησης.
- **Αξιολόγηση:** Το επίκεντρο των αξιολογήσεων μετατοπίζεται από το «τι γνωρίζετε» στο «τι μπορείτε να κάνετε»
- **Εκμάθηση μεταξύ συμμαθητών:** Οι μαθητές μαθαίνουν από συμμαθητές τους και κάνουν σχόλια ο ένας στον άλλον.
- **Εκμάθηση με βάση το παιχνίδι:** Η διδασκαλία αναμειγνύεται με το παιχνίδι.

- **Εκμάθηση ανοικτού κώδικα:** αντίγραφα εκπαιδευτικών, κοινοποιήσεις, προσαρμογή και επαναχρησιμοποίηση δωρεάν εκπαιδευτικού υλικού.
- **Εκπαιδευτικό υλικό:** μετάβαση από το σχολικό βιβλίο σε διαδικτυακούς πόρους και βιβλία ανοικτού κώδικα.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

- Δεξιότητες επικοινωνίας, καθώς και ανοχή και δεκτικότητα στις ιδέες άλλων.
- Ικανότητες κριτικής και δημιουργικής σκέψης.
- Γραμματισμός στην πληροφόρηση και γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας.
- Δεξιότητες συνεργασίας, καθώς και παρακίνηση των μαθητών και δεξιότητες μάθησης για όλη τους τη ζωή.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διάταξη της αίθουσας συνεδριάσεων	Διαδικασία	Χρόνος
ΕΝΑΡΞΗ (σελίδες 1-7 της παρουσίασης του εκπαιδευτικού)	Κοινή χρήση ⁶	Η πρόσβαση στο meeting room του Adobe Connect γίνεται από μαθητές και εκπαιδευτικούς. Ο εκπαιδευτικός δείχνει στους μαθητές τη σελίδα τίτλου της παρουσίασης (.pdf αρχείο, 43 σελίδες – βλ. Document 1) και βάζει το μουσικό κομμάτι να παίζει (η «Ανοιξη» του Antonio Vivaldi). Όλοι οι συμμετέχοντες ενεργοποιούν τα μικρόφωνα και τις κάμερές τους και ελέγχουν τον ήχο και την εικόνα. Χαιρετισμοί και γενική συζήτηση. Ο εκπαιδευτικός ξεκινά την καταγραφή του μαθήματος (ο εκπαιδευτικός έχει λάβει άδεια από τους γονείς) και παίρνει παρουσίες φωνάζοντας τα ονόματα των μαθητών και ζητώντας τους να πληκτρολογήσουν έναν χαιρετισμό στο πλαίσιο συνομιλίας. Υπενθυμίζουμε στους μαθητές το αρχείο προετοιμασίας που έλαβαν από τον εκπαιδευτικό πριν από το μάθημα (βλ. Document 2): προϋποθέσεις, οφέλη και τρόποι αξιολόγησης για το νέο μάθημα.	10'
ΕΛΕΓΧΟΣ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ (σελίδες 8-10)	Κοινή χρήση	Ο εκπαιδευτικός απενεργοποιεί την ιδιωτική συνομιλία και ζητά από τους μαθητές να ορίζουν την κατάσταση συμμετοχής τους σε Σηκωμένο χέρι, αν θέλουν να προωθήσουν τις εργασίες	10'

⁶ Στο Adobe Connect, η διάταξη κοινής χρήσης είναι βελτιστοποιημένη για την κοινή χρήση περιεχομένου, όπως παρουσιάσεις του Microsoft PowerPoint, βίντεο, Adobe PDF, κ.λπ.

Όνομα δραστηριότητας	Διάταξη της αίθουσας συνεδριάσεων	Διαδικασία	Χρόνος
<p>ΜΕΤΑΒΑΣΗ (σελίδες 11-29)</p>	<p>Κοινή χρήση</p>	<p>τους για αξιολόγηση. Ο εκπαιδευτικός κάνει έναν μαθητή Παρουσιαστή και τον καλεί να μοιραστεί την οθόνη του/της και να παρουσιάσει τη φωτογραφία του/της για την αγαπημένη του/της δραστηριότητα κατά τον εγκλεισμό (προτάσεις σε Ενεστώτα Διαρκείας). Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί την τεχνική Cheeseburger⁷ για να αξιολογήσει προφορικά και να βαθμολογήσει την εργασία του μαθητή.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός ανεβάζει το rod της δημοσκόπησης και χρησιμοποιεί την τεχνική των τεσσάρων γωνιών⁸ για να ζητήσει από τους μαθητές να απαντήσουν στην ερώτηση (βλέπε Παράρτημα 1). Ο εκπαιδευτικός δηλώνει την αγαπημένη του δραστηριότητα κατά τον εγκλεισμό (να γράφει ιστορίες επιστημονικής φαντασίας στα αγγλικά) και δείχνει στους μαθητές μπροστά στην κάμερα τα τρία βιβλία με ιστορίες που δημοσιεύθηκαν τα προηγούμενα χρόνια. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές επιλεγμένες φωτογραφίες ανθρώπων να γράφουν, τις οποίες έχει βρει στον ιστότοπο Europeana https://www.europeana.eu/en. Οι μαθητές καλούνται να κάνουν κλικ στον σύνδεσμο δίπλα στις φωτογραφίες που τους αρέσουν πιο πολύ και να τον/τους ανοίξουν με το πρόγραμμα περιήγησης που χρησιμοποιούν. Ο εκπαιδευτικός προωθεί όλους τους μαθητές στους Παρουσιαστές, ορίζει ζευγάρια σε breakout rooms και τους ζητά να περιγράψουν την εικόνα που έχουν επιλέξει στο ζευγάρι τους και να</p>	<p>20'</p>

⁷ Η τεχνική του Cheeseburger είναι η τοποθέτηση μιας αξιολογής κριτικής (μπιφτέκι) ανάμεσα σε δύο ενθαρρυντικούς επαίνους (ψωμάκια).

⁸ Σε ένα περιβάλλον πρόσωπο με πρόσωπο διδασκαλίας, η τεχνική των τεσσάρων γωνιών σημαίνει ότι, όταν οι μαθητές έχουν να λάβουν μια απόφαση, κάθε μία από τις τέσσερις γωνίες της τάξης αντιστοιχεί σε μια διαφορετική απόκριση και οι μαθητές πηγαίνουν στη γωνία που τους αντιπροσωπεύει καλύτερα, ενώ σε ένα ζωντανό διαδικτυακό περιβάλλον, οι μαθητές ψηφίζουν σε δημοσκόπηση.

Όνομα δραστηριότητας	Διάταξη της αίθουσας συνεδριάσεων	Διαδικασία	Χρόνος
		επιδιώξουν την συμφωνία του (βλ. Παράρτημα 2). Ο εκπαιδευτικός διαμορφώνει την εργασία, χρησιμοποιώντας απλές φράσεις, όπως ερωτήσεις-ετικέτες, «..., σωστά;», «..., έτσι δεν είναι;» κ.λπ. Δύο ζευγάρια μαθητών παρουσιάζουν μετά το κλείσιμο των breakout rooms.	
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ (σελίδες 30 και 31)	Κοινή χρήση	Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις ΕΤΙΚΕΤΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ως τρόπο επιδίωξης συμφωνίας. Στους μαθητές δίνονται κανόνες και πρότυπα. Διαμορφωτική αξιολόγηση: τεχνική fist-to-five ⁹ στο πλαίσιο συνομιλίας – οι μαθητές εκφράζουν το επίπεδο κατανόησής τους.	5'
ΠΡΑΚΤΙΚΗ (σελίδες 32 και 37)	Κοινή χρήση Συνεργασία ¹⁰	Γίνονται παραδείγματα ασκήσεων πολλαπλής επιλογής, συμπλήρωσης κενών και αντιστοίχισης για την προετοιμασία των εργασιών στο εικονικό μαθησιακό περιβάλλον της τάξης. Για την άσκηση «συμπλήρωσης κενών» στη σελίδα 35, ζητείται από τους μαθητές να γράψουν πρώτα την απάντησή τους στην περίπτωση 1 στο πλαίσιο συνομιλίας, να μετρήσουν 3, 2, 1 και στη συνέχεια να πατήσουν Enter ταυτόχρονα. Μόνο μετά από αυτό το βήμα γίνεται ένας μαθητής Παρουσιαστής και του ζητείται να γράψει στη διαφάνεια. Τα ίδια βήματα για την περίπτωση 2. Διαμορφωτική αξιολόγηση: τεχνική fist-to-five στο πλαίσιο συνομιλίας – οι μαθητές εκφράζουν το επίπεδο κατανόησής τους. Παίζεται το παιχνίδι με τίτλο «Μεγαλώνοντας τις προτάσεις» ¹¹ . Οι μαθητές παίζουν με τη σειρά.	15'

⁹ Σε ένα περιβάλλον πρόσωπο με πρόσωπο διδασκαλίας, η τεχνική fist-to-five εξυπηρετεί τον υπολογισμό της κατανόησης, σε ένα εύρος, καθώς οι μαθητές σηκώνουν το χέρι τους με 0, 1, 2, 3, 4 ή 5 ανοιχτά δάχτυλα αναλόγως. Σε ένα ζωντανό διαδικτυακό περιβάλλον, οι μαθητές γράφουν στο πλαίσιο συνομιλίας έναν από τους αριθμούς (0, 1, 2, 3, 4 ή 5).

¹⁰ Στο Adobe Connect, η διάταξη συνεργασίας είναι βελτιστοποιημένη για σχολιασμό περιεχομένου και ελεύθερη σχεδίαση επάνω σε περιεχόμενο.

¹¹ Το «Μεγαλώνοντας τις προτάσεις» είναι ένα παιχνίδι όπου οι μαθητές προσθέτουν μία λέξη τη φορά για να επεκτείνουν μια πρόταση.

Όνομα δραστηριότητας	Διάταξη της αίθουσας συνεδριάσεων	Διαδικασία	Χρόνος
		Διαμορφωτική αξιολόγηση: τεχνική έγκρισης, μη έγκρισης ¹² χρησιμοποιώντας την κατάσταση του συμμετέχοντος (συμφωνώ/διαφωνώ) – οι μαθητές εκφράζουν την εμπιστοσύνη τους ή την έλλειψη εμπιστοσύνης τους στη χρήση ερωτήσεων-ετικετών για να επιδιώξουν συμφωνία.	
ΠΑΡΑΓΩΓΗ (σελίδες 38 και 40)	Κοινή χρήση Συζήτηση ¹³	Οι μαθητές (αρχικά, δύο πιο σίγουροι, έπειτα δύο πιο αβέβαιοι) μιλούν για τις αγαπημένες τους δραστηριότητες για τον ελεύθερο χρόνο τους, επιδιώκοντας τη συμφωνία των συμμαθητών τους.	10'
ΣΥΝΟΛΟ (σελ. 41)	Κοινή χρήση	Οι νέες γνώσεις συνοψίζονται από τους μαθητές.	3'
ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ (σελίδες 42 και 43)	Κοινή χρήση	Ο εκπαιδευτικός βάζει εργασία για το σπίτι: προβληματισμός (οι μαθητές γράφουν μια νέα καταχώριση στο αρχείο καταγραφής μάθησης) και εξατομίκευση (οι μαθητές συνεχίζουν ένα παλιό μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που είχε οριστεί ως εργασία για το σπίτι προσθέτοντας τουλάχιστον δύο ερωτήσεις-ετικέτες – η εργασία για το σπίτι πρέπει να γίνεται με τη μορφή σχολίων στη δημοσίευση που έχει γράψει ο εκπαιδευτικός στο ιστολόγιο της τάξης στο εικονικό περιβάλλον εκμάθησης). Ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές αποχαιρετιούνται. Ο εκπαιδευτικός διακόπτει την καταγραφή. Μαθητές και εκπαιδευτικός βγαίνουν από την αίθουσα συνεδριάσεων. Ο εκπαιδευτικός στέλνει το αρχείο προετοιμασίας για το επόμενο μάθημα (βλ. Document 3).	7'

Αξιολόγηση

Δείτε τα βήματα *ΕΛΕΓΧΟΣ ΕΡΓΑΣΙΩΝ, ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ και ΠΑΡΑΓΩΓΗ*.

*******ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*******

¹² Η τεχνική έγκρισης, μη έγκρισης εξυπηρετεί τον υπολογισμό της εμπιστοσύνης των μαθητών στη χρήση των νέων γνώσεων στην επικοινωνία.

¹³ Στο Adobe Connect, η διάταξη συζήτησης είναι βελτιστοποιημένη για να συζητάτε θέματα διαδραστικά και να κρατάτε σημειώσεις.

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Οι μαθητές απόλαυσαν το μάθημα, ειδικά τις ασκήσεις προσέλευσης της προσοχής¹⁴ τις οποίες έχουν ήδη συνηθίσει – αυτή ήταν η 4η σύγχρονη (ζωντανή online) συνεδρίαση αυτής της ομάδας – και τα διαλείμματα από τη σκέψη¹⁵ με στάσεις γιόγκα και απλά πηδηματάκια. Η δυνατότητα να δούμε το βίντεο του μαθήματος ήταν, επίσης, ένα πλεονέκτημα, ενώ παρακολουθώντας το μάθημα ξανά οι μαθητές μπορεί να βοηθηθούν στην ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων τους. Η ανεπίσημη ανατροφοδότηση μετά τη ζωντανή διαδικτυακή συνεδρία μού έδωσε πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με το μάθημα, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν προς βελτίωση μελλοντικών συνεδριών.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Ο κύριος στόχος μου με αυτό το μάθημα ήταν να συνεργαστώ με τους μαθητές μου ώστε να αυξήσουμε την ομιλία στα αγγλικά και να ενισχύσουμε την αυτοπεποίθησή τους. Ο άμεσος μαθησιακός στόχος ήταν η χρήση απλών φράσεων, δηλαδή ερωτήσεων-ετικετών, προς επίδωξη συμφωνίας. Ο πιο μακροπρόθεσμος στόχος είναι η κατάκτηση της επικοινωνιακής ικανότητας.

Χρησιμοποίησα μια σύγχρονη (ζωντανή online) συνεδρία σε μια αίθουσα συνεδριάσεων του Adobe Connect με τους 14 μαθητές μου σε προεφηβική ηλικία ως μια περίπτωση στην ψηφιακή σκηνή όπου λαμβάνουν χώρα σήμερα η διδασκαλία και η μάθηση. Το ασύγχρονο κομμάτι είναι το περιβάλλον εικονικής εκμάθησης Seesaw. Όλα αυτά αποτελούν μια πρόκληση – η παροχή σημαντικών σχολικών εμπειριών εξ αποστάσεως, καθώς ο κόσμος της εκπαίδευσης αγκομαχεί λόγω της Covid-19. Αυτός ο τρόπος διδασκαλίας και εκμάθησης απαιτεί, συνεπώς, συνεχή προβληματισμό και ανατροφοδότηση.

Αυτό που έχω μάθει μέχρι στιγμής για τη διδασκαλία και την εκμάθηση μέσω διαδικτύου είναι ότι, σε ένα ευρύτερο επίπεδο, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να συνδέονται με τους μαθητές τους σε ανθρώπινο επίπεδο, να προσαρμόζουν τη διδασκαλία και να παραμένουν πιστοί στην κοινωνική και συναισθηματική μάθηση. Σε ένα πιο συγκεκριμένο επίπεδο, οι τράπεζες λέξεων/φράσεων (που θα διευρύνονται σταθερά), όπως οι προαναφερθείσες ασκήσεις προσέλευσης της προσοχής ή τα διαλείμματα από τη σκέψη, αλλά και οι φιλοφρονήσεις για την εμφάνισή (κούρεμα, ρούχα, υπόβαθρο κ.λπ.) και η (χιουμοριστική) ενθάρρυνση/έπαινος για ανατροφοδότηση, όπως: «Αυτό είναι λάθος, αλλά είναι ένα θαυμάσιο λάθος!» ή το πιο συνηθισμένο «Έτσι μπράβο» μπορεί να σας φανεί (και έχει ήδη φανεί) χρήσιμο.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση

¹⁴ Οι ασκήσεις προσέλευσης της προσοχής είναι τρόποι να προσελεύσετε την προσοχή όλων και να ηρεμήσετε το κοινό όταν χρειάζεται.

¹⁵ Τα διαλείμματα από τη σκέψη είναι διανοητικά διαλείμματα που έχουν σχεδιαστεί για να βοηθούν τους μαθητές να παραμένουν συγκεντρωμένοι και να παρακολουθούν με σωστό τρόπο. Τα διαλείμματα από τη σκέψη κάνουν τους μαθητές να κινούνται ώστε να μεταφέρεται αίμα και οξυγόνο στον εγκέφαλο, να ενεργοποιούνται ή να χαλαρώνουν.

στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να επεκτείνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

Time for a poll!

*How often do **you** do
the lockdown activity presented?*

- a.) regularly
- b.) often
- c.) seldom
- d.) never



Pair work in breakout rooms

Describe the chosen picture to your partner.

Make sure you use:

- the Present Simple for appearance and (likely) jobs,
- the Present Continuous for ongoing activities,
- “there is/are” for what else can be seen,
- the Past Simple for previous actions.

Ask your partner to agree with you.

Change roles.

Always listen carefully.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - Η ΑΓΟΡΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΟΙ ΓΥΝΑΪΚΕΣ ΑΝΑ ΤΟΥΣ ΑΙΩΝΕΣ

Τίτλος

Η αγορά εργασίας και οι γυναίκες ανά τους αιώνες

Σύνταξη

Anita Lasić

Περίληψη

Αυτό το μαθησιακό σενάριο εξετάζει το ζήτημα των δικαιωμάτων και των υποχρεώσεων των γυναικών και τον ρόλο τους στην κοινωνία ανά τους αιώνες. Στόχος του είναι η ευαισθητοποίηση και η κριτική σκέψη σχετικά με την ισότητα των φύλων, τα ανθρώπινα δικαιώματα και τις εργασιακές συνθήκες για τις γυναίκες.

Εφαρμόστηκε κατά τη διάρκεια του μαθήματος των Αγγλικών, όταν, λόγω της πανδημίας COVID 19, έκλεισαν τα σχολεία και τα μαθήματα άρχισαν να γίνονται εξ αποστάσεως. Οι μαθητές, 15 ετών, έκαναν τις εργασίες τους από το σπίτι, χρησιμοποιώντας δικές τους συσκευές.

Η πρώτη εργασία των μαθητών ήταν να μελετήσουν τη συλλογή Europeana με τίτλο Women at Work. Τους δόθηκε εντολή να ανακαλύψουν πότε τραβήχτηκαν οι φωτογραφίες, τι είδους δουλειές έκαναν οι γυναίκες στο παρελθόν, πόσο σκληρή ήταν η ζωή τους τότε και να σκεφτούν αν ήταν ικανοποιημένοι με τις συνθήκες εργασίας.

Στη συνέχεια, οι μαθητές παραπέμφθηκαν σε μια άλλη συλλογή – Pixabay – με τίτλο «Women at Work» και τους ζητήθηκε να συγκρίνουν τις φωτογραφίες, να μοιραστούν τις εντυπώσεις και τις σκέψεις τους σχετικά με τις συνθήκες εργασίας των γυναικών.

Δημιουργήθηκαν δύο διαφορετικές εργασίες με βάση το επίπεδο γνώσεων και ικανοτήτων των μαθητών στην Αγγλική γλώσσα. Χρησιμοποιώντας τις φόρμες του Office 365, οι μαθητές ψήφισαν και επέλεξαν τη φωτογραφία μιας γυναίκας που εργάζεται σε εργοστάσιο. Η πρώτη εργασία τους ήταν να φανταστούν μια τυπική εργάσιμη ημέρα από τη ζωή μιας γυναίκας όπως στη συγκεκριμένη φωτογραφία, και να γράψουν μια σχετική ιστορία, ακολουθώντας τις οδηγίες.

Η άλλη εργασία είχε να κάνει με μια φωτογραφία από το οικογενειακό άλμπουμ του εκπαιδευτικού. Η εργασία ήταν να πάρουν συνέντευξη από τη γυναίκα (τη γιαγιά του εκπαιδευτικού) που απεικονίζεται στη φωτογραφία. Έγινε με τη μορφή ανοικτού διαλόγου. Το τελικό αποτέλεσμα δημιουργήθηκε με το λογισμικό δημιουργίας φωτο-κόμικ Comic Life. Στη φωτογραφία προστέθηκαν συννεφάκια ομιλίας με ερωτήσεις και απαντήσεις.

Το επίκεντρο της επόμενης εργασίας ήταν ένα άλμπουμ φωτογραφιών που δημιουργήθηκε με το Comic Life και δημοσιεύθηκε ηλεκτρονικά στο ISSUU (ψηφιακή πλατφόρμα δημοσιεύσεων). Ακολουθεί τη ζωή της γιαγιάς του εκπαιδευτικού από το 1918 έως το 1966. Το διδακτικό υλικό παρουσιάστηκε στους μαθητές με το εργαλείο παρουσίασης Adobe Spark. Οι μαθητές παραπέμφθηκαν στη σελίδα με τίτλο [Mini Saga](#). Ζητήθηκε από τους μαθητές να γράψουν μια σύντομη σάγκα για την οικογένεια. Μια σύντομη σάγκα είναι ένα κείμενο 50 λέξεων ακριβώς, χωρίς τον τίτλο, ο οποίος μπορεί να περιέχει έως 15 λέξεις. Υπέβαλαν τις

εργασίες τους μέσω Microsoft Teams. Μετά τη διόρθωση, οι μαθητές ανέβασαν τις σάγκα τους στο Sway.

Λέξεις-κλειδιά

Ισότητα των φύλων και ένταξη, γυναίκες στην εργασία, δικαιώματα των γυναικών

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης	
Μάθημα	Αγγλικά, Κροατική γλώσσα, Ιστορία, Βιολογία, ΤΠΕ
Θέμα	Οι γυναίκες στην εργασία ανά τους αιώνες
Ηλικία μαθητών	14+
Χρόνος προετοιμασίας	10 λεπτά
Χρόνος διδασκαλίας	2 x 45 λεπτά
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Teams • Mentimeter • Comic Life • PhotoScape • Pixabay • Microsoft Forms • WhatsApp • Office365 <p style="text-align: right;">Sway</p> <p>https://sway.office.com/RkzkCyCS66Ye3bAs?ref=Link</p> <ul style="list-style-type: none"> • ISSUU https://issuu.com/anitalasic/docs/family • Adobe <p style="text-align: right;">Spark</p> <p>https://spark.adobe.com/page/UMwhkX2kC6CZS/</p>
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Σημειωματάρια
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	Συλλογή Europeana Women at Work

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμειγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το εθνικό πρόγραμμα σπουδών της Κροατίας αναγνωρίζει επτά διεπιστημονικά προγράμματα σπουδών. Αυτό το μαθησιακό σενάριο αφορά τουλάχιστον δύο από αυτά: Αγωγή του πολίτη και χρήση ΤΠΕ. Πιο συγκεκριμένα, εξετάζει το ζήτημα των δικαιωμάτων και της θέσης των γυναικών στην κοινωνία της εργασίας. Στόχος του είναι να ενθαρρύνει τους μαθητές να αντιμετωπίζουν με κριτικό πνεύμα τα ζητήματα ισότητας των φύλων, τους μύθους και τα στερεότυπα. Ενθαρρύνει τους μαθητές να γίνουν υπεύθυνοι ψηφιακοί πολίτες, ικανοί να δημιουργήσουν ένα ασφαλές ψηφιακό περιβάλλον για τους ίδιους και για τους άλλους. Εφαρμόζεται στην Β' γυμνασίου (μαθητές ηλικίας 15 ετών).

Σκοπός του μαθήματος

Στην πορεία της ιστορίας, οι γυναίκες τόλμησαν να αγωνιστούν για μια καλύτερη θέση στην κοινωνία της εργασίας. Μερικές φορές και όταν ήταν απαραίτητο, ανέλαβαν τις θέσεις εργασίας των ανδρών. Στόχος είναι να παρακινηθούν οι μαθητές να δουν με κριτικό πνεύμα τη θέση των γυναικών στην αγορά εργασίας ανά τους αιώνες.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Ως αποτέλεσμα αυτών των μαθημάτων, οι μαθητές θα βελτιώσουν τις ψηφιακές, πολιτιστικές και γλωσσικές ικανότητές τους. Θα βελτιώσουν τη δημιουργικότητα, την επικοινωνία, τη συνεργασία τους και την ικανότητά τους να σκέφτονται με κριτικό πνεύμα. Δουλεύοντας από το σπίτι, θα αποκτήσουν τον έλεγχο και θα αναλάβουν την ευθύνη για τη δική τους μάθηση, βελτιώνοντας έτσι την αυτονομία της μάθησης τους. Θα γράψουν κείμενο χρησιμοποιώντας πληροφορίες από το διαδίκτυο. Θα προβληματιστούν σχετικά με τα δικαιώματα των γυναικών. Θα μπορούν να εξηγήσουν την εξέλιξη των δικαιωμάτων των γυναικών μέσα στον χρόνο, να εντοπίσουν παραβιάσεις των δικαιωμάτων των γυναικών, να αναγνωρίσουν περιπτώσεις διακρίσεων στην καθημερινή ζωή και να ανταποκριθούν αναλόγως σε αυτές, να αναγνωρίζουν και να αντιδρούν στα στερεότυπα και τις προκαταλήψεις. Θα είναι σε θέση να προωθήσουν την ισότητα των φύλων και την ένταξη.

Τάσεις

- Εκμάθηση βάσει έργου.
- Εκμάθηση με επίκεντρο τους μαθητές.
- Εκμάθηση βασισμένη στο cloud.
- Τα υλικά κυμαίνονται από σχολικά βιβλία μέχρι διαδικτυακούς πόρους και βιβλία ανοικτού κώδικα.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Αυτό το μαθησιακό σενάριο απαιτεί από τους μαθητές να αντιμετωπίζουν με κριτικό πνεύμα τα σύνθετα κοινωνικά ζητήματα: τη θέση των γυναικών στην αγορά εργασίας σήμερα και στο παρελθόν, την ισότητα των φύλων, τα στερεότυπα βάσει φύλου και τους μύθους, καθώς και τις διακρίσεις λόγω φύλου. Απαιτεί από τους μαθητές να επικοινωνούν και να συνεργάζονται χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα, να ανταποκρίνονται καλά, να είναι καινοτόμοι και δημιουργικοί.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή	Το μαθησιακό υλικό Η αγορά εργασίας και οι γυναίκες ανά τους αιώνες παρουσιάστηκε στους μαθητές με το πρόγραμμα Sway. Η πρώτη εργασία τους ήταν να μελετήσουν τη συλλογή Europeana με τίτλο Women at Work . Τους ζητήθηκε να ανακαλύψουν πότε τραβήχτηκαν οι φωτογραφίες, τι είδους εργασίες έκαναν οι γυναίκες στο παρελθόν, πόσο σκληρή ήταν η ζωή τους τότε και να εξετάσουν αν ήταν ικανοποιημένες με τις συνθήκες εργασίας. Χρησιμοποιώντας το Mentimeter, οι μαθητές απάντησαν σε ερωτήσεις σχετικά με τη συλλογή.	10'
Σύγκριση	Στη συνέχεια, οι μαθητές παραπέμφθηκαν σε μια άλλη συλλογή – Pixabay – με τίτλο «Women at Work» και τους ζητήθηκε να συγκρίνουν τις φωτογραφίες, να μοιραστούν τις εντυπώσεις και τις σκέψεις τους σχετικά με τις συνθήκες εργασίας των γυναικών. Η ανατροφοδότηση σε πραγματικό χρόνο κατέστη δυνατή μέσω μιας παρουσίασης Mentimeter. Ο εκπαιδευτικός έθεσε ερωτήσεις και οι μαθητές τις απάντησαν απευθείας σε αυτήν την εφαρμογή ηλεκτρονική συνεργασίας.	10'
Εργασίες	Δημιουργήθηκαν δύο διαφορετικές εργασίες με βάση το επίπεδο γνώσεων και ικανοτήτων των μαθητών στην Αγγλική γλώσσα. Χρησιμοποιώντας τις φόρμες του Office 365 οι μαθητές ψήφισαν και επέλεξαν τη φωτογραφία μιας γυναίκας που εργάζεται σε εργοστάσιο. Η πρώτη εργασία τους ήταν να φανταστούν μια τυπική εργάσιμη ημέρα από τη ζωή μιας γυναίκας όπως στη συγκεκριμένη φωτογραφία και να γράψουν μια σχετική ιστορία, ακολουθώντας τις οδηγίες. Δώσαμε στους μαθητές τα τυπικά διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης για την γραπτή εργασία και τους ενημερώσαμε εκ των προτέρων. Παρέδωσαν τις εργασίες τους πατώντας «Υποβολή» στο Microsoft Teams. Ο εκπαιδευτικός διόρθωσε τις εργασίες, τις επέστρεψε στους μαθητές και τους αξιολόγησε σύμφωνα με τα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης. Η άλλη εργασία είχε να κάνει με μια φωτογραφία από το οικογενειακό άλμπουμ του εκπαιδευτικού. Η εργασία τους ήταν να πάρουν συνέντευξη από τη γυναίκα (τη γιαγιά του εκπαιδευτικού) που φαίνεται στη φωτογραφία. Έγινε με τη μορφή ανοικτού διαλόγου. Στη φωτογραφία προστέθηκαν συννεφάκια ομιλίας με ερωτήσεις και απαντήσεις. Δημιουργήθηκε με το λογισμικό δημιουργίας φωτο-κόμικ Comic Life. Έγινε αξιολόγηση με διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης.	25'
Μίνι σάγκα	Το επίκεντρο της επόμενης εργασίας ήταν ένα άλμπουμ φωτογραφιών που δημιουργήθηκε με το Comic Life και	35'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>δημοσιεύθηκε ηλεκτρονικά στο ISSUU (ψηφιακή πλατφόρμα δημοσιεύσεων). Ακολουθεί τη ζωή της γιαγιάς του εκπαιδευτικού από το 1918 έως το 1966.</p> <p>Το διδακτικό υλικό παρουσιάστηκε στους μαθητές με το εργαλείο παρουσίασης Adobe Spark. Οι μαθητές παραπέμφθηκαν στη σελίδα με τίτλο Mini Saga. Ζητήθηκε από τους μαθητές να γράψουν μια σύντομη σάγκα για την οικογένεια. Μια σύντομη σάγκα είναι ένα κείμενο 50 λέξεων ακριβώς, χωρίς τον τίτλο, ο οποίος μπορεί να περιέχει έως 15 λέξεις. Οι μαθητές υπέβαλαν τις εργασίες τους μέσω Microsoft Teams. Μετά τη διόρθωση, οι μαθητές ανέβασαν τις σάγκα τους στο Sway.</p>	
Αξιολόγηση	<p>Η γραπτή εργασία αξιολογήθηκε με διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης.</p> <p>Ζητήθηκε, επίσης, από τους μαθητές να κάνουν τη δραστηριότητα 3-2-1 χρησιμοποιώντας το Microsoft Forms. Έγραψαν για τρία πράγματα που έμαθαν κατά τη διάρκεια των μαθημάτων, δύο πράγματα που βρήκαν ενδιαφέροντα και ένα πράγμα που θα ήθελαν να δουλέψουν λίγο περισσότερα.</p>	10'

Αξιολόγηση

Με τα κατάλληλα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης με τα οποία είχαν εξοικειωθεί οι μαθητές, εφαρμόστηκε η συνοπτική αξιολόγηση της γραπτής εργασίας (βλ. Παράρτημα).

Οι ερωτήσεις σχετικά με το κείμενο, τα γεγονότα, τις απόψεις και τις εντυπώσεις τέθηκαν μέσω του Mentimeter, το οποίο επέτρεψε στους μαθητές να κάνουν σχόλια σε πραγματικό χρόνο.

*****ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Οι βιντεοδιασκέψεις μέσω Microsoft Teams έδωσαν τη δυνατότητα μιας καλής κλασικής συζήτησης σε πραγματικό χρόνο σχετικά με το θέμα και τα μαθήματα.

Ζητήθηκε από τους μαθητές να κάνουν τη δραστηριότητα 3-2-1 χρησιμοποιώντας το Microsoft Forms. Έγραψαν για τρία πράγματα που έμαθαν κατά τη διάρκεια των μαθημάτων, δύο πράγματα που βρήκαν ενδιαφέροντα και ένα πράγμα που θα ήθελαν να δουλέψουν λίγο περισσότερα (βλ. Παράρτημα).

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Αυτό το μαθησιακό σενάριο εφαρμόστηκε στα μαθήματα Αγγλικής γλώσσας κατά την πανδημία COVID 19, με τα σχολεία κλειστά και τα μαθήματα να γίνονται εξ αποστάσεως. Αν και η χρήση των ΤΠΕ ήταν κατά κάποιον τρόπο μια πρόκληση, κατέστησε τα μαθήματα εφικτά αλλά και ευχάριστα. Οι μαθητές, 15 ετών, έκαναν τις εργασίες τους από το σπίτι, χρησιμοποιώντας δικές τους συσκευές.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα
ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΔΙΑΒΑΘΜΙΣΜΕΝΑ ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗ ΓΡΑΠΤΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

	ΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΩΝ ΚΡΙΤΗΡΙΩΝ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ		
ΒΑΘΜΙΔΕΣ	Εξαιρετικά	Καλά	Χρειάζεται βελτίωση
Διάταξη	Το κείμενο έχει τίτλο, εισαγωγική παράγραφο, σώμα και παράγραφο κλεισίματος.	Από το κείμενο λείπουν μη ουσιαστικά τμήματα της διάταξης: ο τίτλος, μια εισαγωγική παράγραφος, το σώμα ή μια παράγραφος κλεισίματος.	Λείπουν βασικά μέρη του κειμένου, π.χ. ο τίτλος ή οι παράγραφοι.
Οργάνωση περιεχομένου	Το κείμενο είναι λογικά οργανωμένο και καλά δομημένο, με σαφή αρχή, σώμα και συμπέρασμα.	Το κείμενο είναι ως επί το πλείστον λογικά οργανωμένο ή ως επί το πλείστον καλά δομημένο, με σαφή αρχή, σώμα και συμπέρασμα.	Το κείμενο δεν είναι ούτε λογικά οργανωμένο ούτε καλά δομημένο. Η αρχή, το σώμα και το κλείσιμο του κειμένου αλληλοεπικαλύπτονται.
Γραμματική	Το κείμενο είναι γραμμένο σε σωστό χρόνο και υπάρχει συνέπεια σε όλη την έκτασή του. Η δομή των προτάσεων είναι σωστή.	Το κείμενο έχει συνταχθεί ως επί το πλείστον σε σωστό χρόνο. Η δομή των προτάσεων είναι ως επί το πλείστον σωστή.	Οι χρόνοι στο κείμενο είναι λανθασμένοι και δεν υπάρχει συνέπεια στη χρήση τους. Η δομή των προτάσεων είναι ως επί το πλείστον λάθος.
Λεξιλόγιο	Το λεξιλόγιο είναι πλούσιο, εύστοχο και υποστηρίζει με σαφήνεια το θέμα και τις βασικές ιδέες.	Το λεξιλόγιο είναι το σύνηθες. Είναι σωστό και υποστηρίζει το θέμα και τις βασικές ιδέες.	Το λεξιλόγιο είναι ελλιπές. Το λεξιλόγιο δεν είναι εύστοχο και δεν υποστηρίζει το θέμα και τις ιδέες.

ΔΙΑΜΟΡΦΩΤΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ
3-2-1 Αντίστροφη μέτρηση

Απαντήστε σε αυτές τις δηλώσεις:

Η αγορά εργασίας και οι γυναίκες ανά	Γράψτε τρία πράγματα που μάθατε σε αυτά τα μαθήματα. 1. 2. 3.
	Γράψτε δύο πράγματα που βρήκατε ενδιαφέροντα. 1. 2.

	<p>Γράψτε κάτι που δεν κατανοήσατε και θα θέλατε να το δουλέψετε λίγο περισσότερο.</p> <ol style="list-style-type: none">1.
--	---

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΑΛΗΘΙΝΌ ΈΓΚΛΗΜΑ – AR EYEJACKED!

Τίτλος

Αληθινό έγκλημα – AR Eyejacked!

Σύνταξη

Ella Rakovac Bekeš

Περίληψη

Η συμμορία Μπονό, γνωστή και ως «οι ληστές με το αυτοκίνητο», ήταν μια αναρχική ομάδα ανδρών και γυναικών που ουσιαστικά εφηύρε το «αυτοκίνητο απόδρασης» και ήταν η πρώτη που χρησιμοποίησε όπλα στρατιωτικής κλάσης σε εγκληματική πράξη. Όλα αυτά έφεραν καινοτομίες στον τομέα της εγκληματολογίας, συμπεριλαμβανομένης της εφεύρεσης των σύγχρονων φωτογραφιών σήμανσης, της χρήσης γαλβανοπλαστικών ενώσεων για τη διατήρηση των αποτυπωμάτων, της βαλλιστικής και του δυναμόμετρου για τον προσδιορισμό της δύναμης που χρησιμοποιήθηκε για μια θραύση και εισβολή.

Η χρήση των πρωτότυπων φωτογραφιών σήμανσης της συμμορίας Μπονό με ενσωματωμένη τεχνολογία επαυξημένης πραγματικότητας αναβαθμίζει ένα στατικό φύλλο εργασίας σε μια εντυπωσιακή εμπειρία. Οι μαθητές μαθαίνουν την ιστορία της συμμορίας χρησιμοποιώντας μια εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας, το EyeJack, επιλύοντας μαθηματικά προβλήματα.

Υπάρχουν 10 μαθηματικά προβλήματα με απαντήσεις πολλαπλής επιλογής. Κάθε απάντηση οδηγεί σε ένα στοιχείο. Επιλύοντας σωστά όλα τα προβλήματα, γράφοντας τα στοιχεία σε ένα φύλλο εργασίας ποιος-τι-που, οι μαθητές καταλήγουν στη λύση, δηλαδή στο ποιος διέπραξε το έγκλημα, τι ήταν το έγκλημα και πού διαπράχθηκε.

Τα live φύλλα εργασίας αποπροσανατολίζουν τους μαθητές από τον κύριο στόχο: την εξάσκηση των μαθηματικών.

Λέξεις-κλειδιά

Μαθηματικά, Επαυξημένη πραγματικότητα, Εγκληματολογία, Ιστορία, STEM

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	STEM, Αγγλικά, Ιστορία, Κοινωνικές επιστήμες
Θέμα	<ul style="list-style-type: none"> Επιστήμη – Εγκληματολογία στην πράξη Μαθηματικά – Απλοποίηση αλγεβρικών παραστάσεων Τεχνολογία – Χρήση εφαρμογών για μια εντυπωσιακή εμπειρία (επαυξημένη πραγματικότητα) Αγγλικά – Η αντίθεση του παρελθοντικού χρόνου, το νέο λεξιλόγιο, η συγγραφή έκθεσης, οι δεξιότητες στρογγυλοποίησης Ιστορία – Συμβάντα πριν από τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

	<ul style="list-style-type: none"> Κοινωνικές επιστήμες – Εγκληματικότητα και τιμωρία, κοινωνικές ομάδες – ιλλεγκαλιστές και αναρχικοί
Ηλικία μαθητών	14-17
Χρόνος προετοιμασίας	10 λεπτά
Χρόνος διδασκαλίας	45 λεπτά (+προαιρετικά 45 λεπτά αν η δραστηριότητα γραφής δεν είναι για εργασία για το σπίτι)
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> Εφαρμογή Eyejack (διαθέσιμη για iOS και Android) Mugshot book (μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε σύνδεση ή εκτός σύνδεσης) Ιστορία από το ιστολόγιο του Europeana, για το πραγματικό έγκλημα, την αστυνόμευση και τις ποινές στη Γαλλία της Μπελ Επόκ Η συμμορία Μπονό από τη Βικιπαίδεια <ul style="list-style-type: none"> Προβληματισμός – ανατροφοδότηση μέσω του εργαλείου Survey Monkey
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	<ul style="list-style-type: none"> Άρθρο εφημερίδας – σχετικά με τον δημιουργό των φωτογραφιών σήμανσης Mugshot book (μπορεί να εκτυπωθεί και να χρησιμοποιηθεί εκτός σύνδεσης) Φύλλο εργασίας ποιος-τι-που Εργασία στα Αγγλικά – Επιλογές γραπτής εργασίας
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> Ιστολόγιο Europeana: : True crime: policing and punishment in Belle Epoque France M. Bertillon : [photographie, tirage de démonstration] / [Atelier Nadar] Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Detweiller, 30-12-12, 411.520 ; Gorodesky, 29-1-13, 9.799 : [photographie de presse] / [Agence Rol] Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Soudy, 3-4-12, 415.831 ; Gauzy, 25-4-12, 416.665 : [photographie de presse] / [Agence Rol] Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Bélonie, 11-2-12, 414.800 ; De Boë, 28-6-12, 414.298 : [photographie de presse] / [Agence Rol] Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Monier, 24-4-12, 416.579 ; [Marie] Vouillemin, 21-1-12, 412.495 : [photographie de presse] / [Agence Rol]

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

- [Bande Bonnot \[photographies anthropométriques\], Carouy, 4-4-12, 415.874 ; Bénard, 13-7-12, 419.715 : \[photographie de presse\] / \[Agence Rol\]](#)

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το μαθησιακό σενάριο υιοθετεί μια διαθεματική προσέγγιση.

Στην εθνική διδακτέα ύλη των μαθηματικών για την 1^η βαθμίδα (μαθητές 15 ετών) υπάρχει μια ενότητα «αλγεβρικής παράστασης», στην οποία οι μαθητές πρέπει να αποκτήσουν δεξιότητες αναγνώρισης διωνυμικών ταυτοτήτων, να τις χρησιμοποιήσουν με διάφορους τρόπους και να απλοποιήσουν τις αλγεβρικές παραστάσεις με παραγοντοποίηση.

Στην εθνική διδακτέα ύλη της του μαθήματος της Αγγλικής γλώσσας υπάρχει μια ενότητα στην οποία οι μαθητές μπορούν να αναλύσουν γραπτώς ένα προσαρμοσμένο κείμενο. Επίσης, να επικοινωνούν σε επίσημες και μη επίσημες περιπτώσεις, αναλόγως τι ταιριάζει στα μαθήματα Αγγλικών.

Επιπλέον, το πρόγραμμα σπουδών της Ιστορίας περιλαμβάνει μια ενότητα για τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, η οποία καλύπτει το θέμα των πολιτικών και κοινωνικών γεγονότων στην Ευρώπη πριν από τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο.

Αυτό το μάθημα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για ευρύ φάσμα κοινωνικών μελετών, που καλύπτουν κάποιο θέμα για διάφορες κοινωνικές ομάδες, τους ιλλεγκαλιστές και τους αναρχικούς.

Οι ΤΠΕ διαθέτουν μια ενότητα για τη χρήση νέων τεχνολογιών και εφαρμογών, στην οποία αυτό το σενάριο ταιριάζει τέλεια, χρησιμοποιώντας την εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας Eyejack.

Σκοπός του μαθήματος

Σκοπός αυτού του διαθεματικού μαθήματος είναι να εξασκήσουμε τις διωνυμικές ταυτότητες, να μάθουμε για την εγκληματολογία, να διευρύνουμε το λεξιλόγιό μας στα αγγλικά και να πάρουμε μια ιδέα της γαλλικής κοινωνίας πριν από τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο.

Οι μαθητές αναπτύσσουν όλες τις γλωσσικές δεξιότητες (ανάγνωση, ακρόαση, ομιλία, γραφή).

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές θα μπορούν να επεκτείνουν και να παραγοντοποιήσουν την παράσταση χρησιμοποιώντας αλγεβρικές ταυτότητες, να απλοποιήσουν μια αλγεβρική παράσταση και να εφαρμόσουν νόμους εκθετών για να απλοποιήσουν την παράσταση. Επίσης, θα μπορούν να αναφέρουν ορισμένες εγκληματολογικές διαδικασίες που έχουν εφαρμοστεί στην πορεία της ιστορίας και να εξηγούν τι είναι μια φωτογραφία σήμανσης.

Τάσεις

- **Εκμάθηση βάσει έργου** – Ανατίθενται στους μαθητές εργασίες βάσει γεγονότων, προβλήματα που πρέπει να λύσουν δουλεύοντας σε ζευγάρια. Πρέπει να ερευνηθούν και να ανταποκριθούν σε μια αυθεντική, ελκυστική και σύνθετη πρόκληση και, ως εκ τούτου, να αναπτύξουν βαθιά γνώση του περιεχομένου, καθώς και κριτική σκέψη, δημιουργικότητα και δεξιότητες επικοινωνίας.
- **Επαυξημένη πραγματικότητα** – Οι πληροφορίες δίνονται μέσω μιας καθηλωτικής εμπειρίας.
- **Εκμάθηση STEM** – Δίνεται έμφαση στα μαθηματικά και την εγκληματολογία.
- **Εκπαιδευτική ψυχαγωγία** – Εκμάθηση μέσω παιχνιδιού και ψυχαγωγίας.
- **BYOD** – Οι μαθητές φέρνουν τις δικές τους κινητές συσκευές.
- **Εκμάθηση με επίκεντρο τους μαθητές** – Την εργασία καθοδηγούν οι μαθητές, ενώ ο εκπαιδευτικός διαδραματίζει ρόλο διαμεσολαβητή.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Το μαθησιακό σενάριο αναπτύσσει και βελτιώνει τις δεξιότητες 4C των μαθητών (κριτική σκέψη, επικοινωνία, συνεργασία, δημιουργικότητα) και τον γραμματισμό στις ΤΠΕ.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή	Ο εκπαιδευτικός ξεκινά μια σύντομη συζήτηση με τους μαθητές σχετικά με τις γνώσεις που ήδη έχουν για την κατάσταση πριν από τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο στην Ευρώπη και σχετικά με την ιστορία της εγκληματολογίας και ρωτάει τους μαθητές αν γνωρίζουν ποιος εφηύρε τις φωτογραφίες σήμανσης. Μετά από αυτό, ο εκπαιδευτικός μοιράζει στα παιδιά το άρθρο εφημερίδας , το βιβλίο φωτογραφιών σήμανσης (mugshot book) και το φύλλο εργασίας ποιος-τι-που (αν είστε εκτός σύνδεσης, χρησιμοποιήστε την έντυπη μορφή. Αν όχι, δίνεται ο σύνδεσμος με το άρθρο και το βιβλίο φωτογραφιών σήμανσης). Επίσης, σε αυτό το σημείο ο εκπαιδευτικός ελέγχει αν όλοι οι μαθητές έχουν εγκαταστήσει την εφαρμογή Eyejack. Οι μαθητές δουλεύουν σε ζευγάρια.	2-3'
Ανάγνωση	Οι μαθητές διαβάζουν το άρθρο της εφημερίδας για τον Αλφόνς Μπερτιγιόν, τον εφευρέτη ορισμένων εγκληματολογικών διαδικασιών. Γίνεται σύντομη συζήτηση για τον ίδιο και τις εφευρέσεις του.	10'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Eyejacking	<p>Χρησιμοποιώντας ένα βιβλίο φωτογραφιών σήμανσης με την εφαρμογή Eyejack, το περιεχόμενο επαυξημένης πραγματικότητας ζωντανεύει. Οι μαθητές σαρώνουν τον κωδικό QR δίπλα σε κάθε φωτογραφία σήμανσης και ενεργοποιούν την κινούμενη εικόνα της φωτογραφίας (οι κωδικοί QR που παρέχονται στο βιβλίο φωτογραφιών σήμανσης δεν είναι οι συνηθισμένοι κωδικοί QR και δεν λειτουργούν με τους συνηθεις σαρωτές QR, μόνο με την εφαρμογή Eyejack).</p> <p>Κάθε κινούμενη εικόνα εμφανίζει ένα μαθηματικό πρόβλημα και τέσσερις απαντήσεις πολλαπλής επιλογής με στοιχεία συνδεδεμένα με αυτό. Για να λάβουν το σωστό στοιχείο, πρέπει να επιλύσουν ένα μαθηματικό πρόβλημα και να επιλέξουν τη σωστή απάντηση. Όλες οι λύσεις και τα στοιχεία πρέπει να αναφέρονται στο φύλλο εργασίας ποιος-τι-πού. Αφού τσεκάρετε τα Ποιος, Τι και Πού, θα μείνει ένα στοιχείο σε κάθε στήλη. Τα Ποιος, Τι και Πού που απομένουν συνιστούν ένα πραγματικό έγκλημα που διαπράχθηκε από ένα μέλος της συμμορίας Μπονό, τη συγκεκριμένη τοποθεσία όπου έλαβε χώρα, καθώς και την τελική λύση του.</p>	30'
Επακόλουθα	<p>Η τελική λύση δίνεται στους μαθητές. Πρέπει να αυτοαξιολογήσουν την εργασία τους χρησιμοποιώντας διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης (όπως φαίνεται στο Παράρτημα).</p>	2-3'
Επιλογές γραπτής εργασίας	<p>Πρόκειται για μια γραπτή εργασία που προορίζεται να ανατεθεί για το σπίτι. Ωστόσο μπορεί να γίνει και στην τάξη. Οι μαθητές έχουν εννέα επιλογές ως προς το θέμα για το οποίο θέλουν να γράψουν. Επιλέγουν από αυτά τα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης. Η γραπτή εργασία τους θα πρέπει να περιέχει πόρους από το Europeana σύμφωνα με τα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης.</p>	45' (προαιρετικά)

Αξιολόγηση

Οι μαθητές χρησιμοποιούν τα διαβαθμισμένα κριτήρια αυτοαξιολόγησης για μαθηματικά προβλήματα και στοιχεία (βλ. Παράρτημα).

*****ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Μετά το μάθημα, δίνεται στους μαθητές ένας σύνδεσμος για [διαδικτυακή έρευνα](#).

Περιλαμβάνει πέντε ερωτήσεις αναφορικά με τη συνολική ικανοποίηση από το μάθημα, την εφαρμογή και τα μαθηματικά προβλήματα. Υπάρχει, επίσης, μια ερώτηση στην οποία οι μαθητές μπορούν να γράφουν ελεύθερα τις εντυπώσεις τους.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Το μάθημα αποτέλεσε μεγάλο κίνητρο για τους μαθητές και για εμένα ως εκπαιδευτικό. Δεν είχαν χρησιμοποιήσει ποτέ μια εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας, ούτε είχαν άλλη τέτοια εμπειρία. Συνεπώς, ένα πολύ διασκεδαστικό μέρος αυτού του μαθήματος ήταν όταν οι φωτογραφίες σήμανσης ζωντάνεψαν με τις κινούμενες εικόνες. Ακούστηκαν πολλά ενθουσιώδη «Ουάου». Αλλά ακόμη και αν είχαν κάποια εμπειρία επαυξημένης πραγματικότητας, νομίζω ότι θα ήταν το ίδιο ενδιαφέρον, λόγω όλων αυτών των «κινούμενων μαθηματικών», όπως τα αποκαλούσαν. Το σημαντικό είναι ότι η στάση τους δεν ήταν η συνήθης στάση για τα μαθηματικά. Τα μαθηματικά κρύβονται πίσω από επαυξημένη πραγματικότητα, εγκληματίες και εύρεση στοιχείων. Ορισμένοι μαθητές είπαν ότι τους εξαπάτησαν για να διαβάσουν μαθηματικά. Λάτρευαν τα κινούμενα φύλλα εργασίας και το θέμα επίσης. Η εργασία για το σπίτι έγινε με μεγάλο ενθουσιασμό και χαρά. Οι μαθητές παρακινήθηκαν να κάνουν έρευνα σχετικά με την εγκληματολογία και τη συμμορία Μπονό ακόμα περισσότερο από ό,τι τους ζητήθηκε.

Τα μαθηματικά προβλήματα δεν απαιτούν υψηλό επίπεδο αγγλικών, έτσι έκαναν το μαθηματικό μέρος. Ωστόσο, το λεξιλόγιο και η ανάλυση των κειμένων στα αγγλικά για ορισμένους μαθητές ήταν μια δυσκολία. Έτσι, αν το επίπεδο των μαθητών στα αγγλικά δεν είναι αρκετά καλό, δεν θα συνιστούσα να τους αναθέσετε επιπλέον εργασίες στα αγγλικά.

Τα σχόλια που έλαβα από τους μαθητές μου ήταν τέλεια. Δεν αντιμετώπισαν πολλά προβλήματα με τα μαθηματικά και τους άρεσε πολύ η χρήση της εφαρμογής Eyejack.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

Συμμορία Μπονό – αξιολόγηση

	3	2	1
Ταχύτητα	Οι μαθητές ήταν οι πρώτοι στην τάξη που κατέληξαν στην τελική λύση	Οι μαθητές ήταν οι δεύτεροι ή τρίτοι στην τάξη που κατέληξαν στην τελική λύση	Οι μαθητές δεν ήταν μεταξύ των τριών πρώτων ζευγαριών που κατέληξαν στη λύση
Ακρίβεια	Όλα τα προβλήματα επιλύθηκαν σωστά	Ένα πρόβλημα δεν επιλύθηκε σωστά, αλλά οι μαθητές κατέληξαν στην τελική λύση	Δύο ή τρία προβλήματα δεν επιλύθηκαν σωστά, οι μαθητές δεν κατέληξαν στην τελική λύση
Λεπτομέρειες των εργασιών	Υπάρχει μια λεπτομερής διαδικασία σε όλα τα προβλήματα με τα βήματα επίλυσης να παρουσιάζονται με σαφήνεια. Όλα τα στοιχεία είναι γραπτά.	Σε 1-2 προβλήματα δεν υπάρχει λεπτομερής διαδικασία ή δεν υπάρχουν σαφή βήματα επίλυσης. Λείπουν 1-2 στοιχεία.	Σε περισσότερα από δύο προβλήματα δεν υπάρχει λεπτομερής διαδικασία ή δεν υπάρχουν σαφή βήματα επίλυσης. Λείπουν περισσότερα από δύο στοιχεία.

ΠΡΩΤΑΡΗΔΕΣ: 3-4 βαθμοί

ΓΝΩΣΤΕΣ: 5-7 βαθμοί

ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΙ: 8-9 πόντοι

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ MISE EN ABYME ΣΕ ΜΙΑ ΣΚΗΝΉ ΈΝΑΡΞΗΣ

Τίτλος

Τα αποτελέσματα του mise en abyme σε μια σκηνή έναρξης

Σύνταξη

Nathalie Chessé-Chesnot

Περίληψη

Όταν διδάσκουμε λογοτεχνία, συχνά αντιμετωπίζουμε δύο ζητήματα.

- Ερμηνεία: Πώς γνωρίζετε ότι ο συντάκτης ήθελε να πει αυτό ή το άλλο; Ένα μυθιστόρημα ή μια παράσταση ή μια ταινία απευθύνεται σε πολλούς μαθητές και δεν είναι παρά μια καλή ιστορία.
- Η σχέση μεταξύ πραγματικού και φανταστικού. Οι περισσότεροι μαθητές πιστεύουν ότι είναι πολύ διαφορετικοί, ακόμα και ξεχωριστοί.

Πώς μπορούμε να τους κάνουμε να κατανοήσουν ότι ένα μυθιστόρημα αποτελεί, επίσης, διάλογο ανάμεσα σε έναν συγγραφέα (ο οποίος ορισμένες φορές απαντά σε κάποιον άλλο συγγραφέα) και σε εμάς; Πώς να τους κάνουμε να καταλάβουν ότι το φανταστικό είναι ένας προβληματισμός σχετικά με την πραγματικότητα, ένας τρόπος να την αναπαραστήσουμε, να την εξηγήσουμε, να την κατανοήσουμε;

Τότε ήταν που σκέφτηκα ένα διαχρονικό μέσο στην ευρωπαϊκή λογοτεχνία, που δημιουργεί πάντα κάποια σύγχυση. Εμποδίζει τον αναγνώστη να αισθανθεί άνετα και να καθηλωθεί απλώς από μια ιστορία, η οποία δείχνει την παράδοση σύνδεση ανάμεσα στο φανταστικό και το πραγματικό: **Αυτοαναφορικότητα** ή ***mise en abyme*** στη γαλλική γλώσσα. Διότι, βάζοντας κάτι φανταστικό μέσα στο φανταστικό (εγκιβωτισμένη ιστορία), η αναγνωσιμότητα της αφήγησης διασπάται.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	<ul style="list-style-type: none"> • Λογοτεχνία/ιστορία της τέχνης • Αυτοαναφορικότητα/<i>mise en abyme</i> (ζωγραφική, κινηματογράφος, θέατρο) • Σκηνή έναρξης (σκηνή δράσης) • Μπαρόκ κίνημα, πίνακες ζωγραφικής και λογοτεχνία • <i>Préciosité</i> (εκλέπτυνση)
Θέμα	Μάθημα λογοτεχνίας. Αυτοαναφορικότητα/ <i>mise en abyme</i> σε μια σκηνή έναρξης.
Ηλικία μαθητών	15-18 ετών
Χρόνος προετοιμασίας	6 ώρες για την προσαρμογή των μαθημάτων (αντί του <i>Συρανό ντε Μπερζεράκ</i> του Edmond Rostand, ένα άλλο μυθιστόρημα ή θεατρικό έργο)

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Χρόνος διδασκαλίας	9 ή 10 ώρες. Είναι δυνατή η προσαρμογή του μαθήματος και η μη διδασκαλία όλων των στοιχείων του. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει να κάνει μόνο αυτά που αποσκοπούν να εξηγήσουν τι προκαλεί ένα <i>mise en abyme</i> , δηλαδή τα πρώτα τέσσερα μαθήματα (ανάλυση πίνακα + έναρξη ταινίας, <i>Dogville</i> + ένα θεατρικό, <i>Cold Blood</i>)
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Teams (Office 365)</i> • artplastoc.blogspot.com • YouTube: Σκηνή έναρξης της θεατρικής παράστασης στο <i>Cold Blood</i>. • YouTube: Σκηνή έναρξης του Συρανό ντε Μπερζερράκ του Jean Paul Rappeneau. • Υπολογιστής(ές) για προβολή κινηματογραφικών κλιπ και έρευνα σχετικά με το <i>Europeana</i>.
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Χαρτί
Πόροι <i>Europeana</i> που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Jan van Eyck. Portret van Giovanni Arnolfini en zijn vrouw Detail: Giovanna Cenami en spiegel • Les Ménines. • Madonna van de Rozenkrans • Titelpagina voor Les Filles Errantes, in Le Théâtre Italien de Gherardi, Parijs 1700 • Fotoreproductie van een prent naar een schilderij van Bartolomé Esteban Murillo • The circumcision of Christ. Engraving by A. Mochetti supposedly after N. Poussin. • Georges de La Tour. De heilige Irene vindt de heilige Sebastiaan Detail: De heilige Irene • Le lyrisme et la préciosité cultistes en Espagne : étude historique et analytique / par Lucien-Paul Thomas,... • Il Xerse (Cavalli, Francesco)

Άδεια

Άδεια-Μη εμπορική-ShareAlike CC BY-NC-SA. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να κάνουν προσθήκες στο έργο σας, για μη εμπορικούς σκοπούς, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου και λάβουν άδεια για τις νέες δημιουργίες τους υπό πανομοιότυπους όρους.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το πρόγραμμα σπουδών του γαλλόφωνου τμήματος των ευρωπαϊκών σχολείων ορίζει ότι το πρόγραμμα σπουδών πρέπει να εξετάζει τη σχέση μεταξύ λογοτεχνικών κειμένων και έργων τέχνης. Μια προσέγγιση θα μπορούσε να είναι η επεξεργασία μιας **κοινής διαδικασίας που χρησιμοποιείται από αυτούς τους διαφορετικούς τομείς**: αυτοαναφορικότητα/*mise en abyme*.

Επίσης, η μελέτη αυτής της διαδικασίας καλεί τους μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με τις διάφορες μορφές καλλιτεχνικής δημιουργίας και **τον τρόπο με τον οποίο προσεγγίζουν το κοινό**. τους. Τονίζοντας την πλασματική πλευρά της ιστορίας είναι δυνατόν να δημιουργηθεί μια ειδική σχέση με το κοινό. Το πρόβλημα του *mise en abyme* θα εγείρει ερωτήματα σχετικά με τη συνολική ερμηνεία του έργου.

Σκοπός του μαθήματος

Στο τέλος του μαθήματος, θα ήθελα οι μαθητές να είναι σε θέση να

1. αναγνωρίζουν και ερμηνεύουν την αυτοαναφορικότητα/*mise en abyme*.
2. γνωρίζουν τον ορισμό και πώς να ξεχωρίζουν το κίνημα μπαρόκ.
3. εξηγούν γιατί το μπαρόκ ευνοεί το σχήμα *mise en abyme*.
4. γνωρίζουν τον ορισμό και πώς να αναγνωρίζουν την *préciosité*.
5. ξέρουν να εξηγήσουν γιατί το *mise en abyme* χρησιμοποιείται ακόμη ευρέως από τους σύγχρονους δημιουργούς στις εικαστικές τέχνες, στον κινηματογράφο και στο θέατρο.
6. χρησιμοποιούν αυτές τις γνώσεις σε μια έκθεση σχετικά με τη σχέση μεταξύ μυθοπλασίας και πραγματικότητας ή τον ουσιαστικό ρόλο του θεατή/αναγνώστη στη δημιουργία ενός έργου.

Τάσεις

1. **Παιδαγωγική με επίκεντρο τους μαθητές, αντίστροφη παιδαγωγική:** Οι μαθητές εμβαθύνουν στις βασικές έννοιες του θέματος στο σπίτι. Ο χρόνος στην τάξη αξιοποιείται για προβληματισμό, συζήτηση, ανάπτυξη του θέματος. Οι μαθητές συμπληρώνουν ορισμένα ερωτηματολόγια στο Team στο σπίτι.
2. **Συνεργατική μάθηση:** Οι μαθητές συνεργάζονται σε ομάδες. Οι συνθέσεις στο Teams γίνονται σε ομάδες κατά τη διάρκεια του μαθήματος.
3. **Αξιολόγηση: Το επίκεντρο των αξιολογήσεων μετατοπίζεται από το «τι γνωρίζετε» στο «τι μπορείτε να κάνετε»** Κατά τη μελέτη των ορισμών εννοιών (αυτοαναφορικότητα, μπαρόκ, *préciosité*), οι μαθητές θα πρέπει να χρησιμοποιούν αυτά τα εργαλεία για να κάνουν προσωπικές αναλύσεις πινάκων ζωγραφικής ή αποσπασμάτων ταινιών. Να μπορούν, επίσης, να χτίζουν επιχειρήματα χρησιμοποιώντας τα.
4. **Εκμάθηση βάσει έργου: Ανατίθενται στους μαθητές εργασίες βάσει γεγονότων, προβλήματα που πρέπει να λύσουν δουλεύοντας σε ομάδες. Αυτού του είδους η μάθηση υπερβαίνει συνήθως τα παραδοσιακά θέματα.** Βλ. Μάθημα 8 + έκθεση.
5. **Εκμάθηση με βάση το cloud και ανοιχτές πηγές:** Τα εργαλεία είναι διαδικτυακά (Teams), οι μαθητές μπορούν να προσεγγίσουν και να τροποποιήσουν υλικό προκειμένου να προτείνουν μια σύνθεση.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

- **Κριτική σκέψη:** Ο εικοστός πρώτος αιώνας θα είναι ο αιώνας των εικόνων. Σε μια εποχή όπου οι ψευδείς ειδήσεις κατακλύζουν τα κοινωνικά δίκτυα, είναι σημαντικό από ποτέ να γνωρίζουν οι μαθητές πώς να αναλύουν την εικόνα και να είναι επιφυλακτικοί απέναντι στα προφανή στοιχεία της. Το μέσο *mise en abyme* είναι τέλειο για να καταστήσει σαφές ότι μια εικόνα μπορεί να μην είναι τόσο αθώα και ευχάριστη όσο φαίνεται.

Επιπλέον, το σύγχρονο θέατρο επιστρέφει συνεχώς σε μια πολύ μπαρόκ άποψη του κόσμου. Ο χρόνος της βεβαιότητας έχει παρέλθει, τώρα γνωρίζουμε ότι η πραγματικότητα των πραγμάτων μπορεί να μας ξεφύγει, ζούμε την «εποχή της

καχυποψίας» που ξεκίνησε τον 20ο αιώνα, όπως περιγράφεται από την κριτικό Nathalie Sarraute.

- Συμμετοχή ως πολίτης.** Αλλά πάνω από όλα μια σημαντική αλλαγή παρατηρείται στη δραματολογία, καθώς η αυτοαναφορικότητα ή *mise en abyme*, επιβεβαιώνεται και πάλι ως επαναλαμβανόμενη διαδικασία στις σύγχρονες δημιουργίες (βλ. **Cold Blood** του Ζακό βαν Ντορμέλ, αλλά και **La Reprise** του Milo Rau κ.λπ.). Γιατί; Οι θεατρικοί συγγραφείς θέλουν ένα αφοσιωμένο κοινό που γνωρίζει τις ερωτήσεις που τίθενται. Μου φαίνεται ότι οι πολίτες του αύριο πρέπει να μαθαίνουν στο σχολείο ότι η ανάγνωση και η γραφή είναι πρακτικές που πρέπει να αποστασιοποιούνται από την ακαδημαϊκή τους διάσταση και να προετοιμάζονται για την ενεργό συμμετοχή στη ζωή της κοινωνίας τους. Το **Cold Blood** θέτει ένα φιλοσοφικό ερώτημα σχετικά με το νόημα της ζωής. Ο Milo Rau με το **La Reprise**, που είναι εμπνευσμένο από μια πραγματική, κοινότοπη και φρικτή είδηση, επιστρέφει στις πολιτικές ρίζες της τραγωδίας, προσπαθώντας να εμπλέξει το κοινό στον προβληματισμό σχετικά με τη βία ως εγγενές στοιχείο της κοινωνίας. Η ευαισθητοποίηση είναι απαραίτητη για να μπορούν οι πολίτες να αγωνίζονται εναντίον της κατά τον αποτελεσματικότερο δυνατό τρόπο.
- Δεξιότητες στα μέσα και την τεχνολογία:** Χρησιμοποιώντας τα Europeana + Teams, οι μαθητές θα αναπτύξουν δεξιότητες ΤΠΕ.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
1- Ανάλυση πινάκων ζωγραφικής για προσδιορισμό και κατανόηση του <i>mise en abyme</i>	<p>Θα ζητηθεί στους μαθητές να δουν στο Europeana τον πίνακα Ο γάμος των Αρνολφίни (Γιαν βαν Αϊκ).</p> <p>Στη συνέχεια, θα δουλέψουν επάνω στο Οι Κυρίες της Αυλής (Βελάθκεθ).</p> <p>Τέλος, η τριπλή αυτοπροσωπογραφία του Νόρμαν Ρόκγουελ, του 1960, συνθέτει τον όλο προβληματισμό για αυτό το εργαλείο.</p> <p>Μπορούμε να ζητήσουμε από τους μαθητές να οργανώσουν τη δική τους σύνθεση σχετικά με την αυτοαναφορικότητα/<i>mise en abyme</i>.</p>	4 ώρες (2 ώρες στο σπίτι, 2 ώρες στο σχολείο)
2- Ανάλυση ταινίας: Έναρξη του <i>Dogville</i> , Λαρς φον Τρίερ	<p>a) Δείτε την έναρξη του <i>Dogville</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> Γιατί ο σκηνοθέτης επιλέγει αυτή τη διαδικασία για να ξεκινήσει τη μυθοπλασία του; Απαντήστε στο ερωτηματολόγιο. Ποια άλλα είδη ενέπνευσαν τον Λαρς φον Τρίερ στη σκηνοθεσία του; Περιγράψτε το σκηνικό της ταινίας. Πώς θα υποστηρίζατε αυτόν τον συνδυασμό ειδών; <p>b) Παρακολουθήστε τη συνέντευξη της Νικόλ Κίντμαν σχετικά με τον ρόλο της στο <i>Dogville</i>. Απαντήστε στο ερωτηματολόγιο:</p>	2 ώρες (1 ώρα στο σπίτι, 1 ώρα στο σχολείο)

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<ul style="list-style-type: none"> • Ποιο χτυπητό στοιχείο του σκηνοικού αναφέρεται τρεις φορές στην έκθεση; • Γιατί πιστεύετε ότι επιλέχθηκε ένα τέτοιο υπόβαθρο; <p>Οι μαθητές θα προσδιορίσουν τη διαδικασία της αυτοαναφορικότητας και στη συνέχεια θα ερωτηθούν για τους λόγους που ο σκηνοθέτης έκανε αυτήν την επιλογή. Φαίνεται, μεταξύ άλλων, ότι αυτή η σκηνή έναρξης έχει ως αποτέλεσμα να προβληματίσει τον θεατή, να τον αποσπάσει από τις συνήθειές του. Για να εξετάσει το θέμα αυτό, ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να προτείνει μια παρουσίαση της θεωρίας του Μπρεχτ σχετικά με τη διαδικασία αποστασιοποίησης.</p>	
<p>3- <u>Δοκιμασία.</u> Ανάλυση ταινίας: Έναρξη του <i>Cold Blood</i> (Ζακό βαν Ντορμέλ).</p>	<p>Οι μαθητές ακολουθούν το ίδιο μοντέλο με το μάθημα 2, αλλά πρέπει να μεταφέρουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους σε μια νέα εργασία, την οποία μπορεί να επιλέξει ελεύθερα ο εκπαιδευτικός.</p> <p>a) Παρακολουθήστε το τρέιλερ του <i>Cold Blood</i> του Ζακό βαν Ντορμέλ.</p> <p>Απαντήστε στο ερωτηματολόγιο online, στο O365 Teams.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ποιες είναι οι πρώτες και οι τελευταίες προτάσεις σε αυτό το έργο; • Ποια ερμηνεία θα προτείνετε; • Με τι μπορεί να συγκριθεί αυτή η θεατρική παράσταση; • Ποιο είναι το θέμα αυτής της παράστασης; • Τι χαρακτηρίζει τη σκηνοθεσία της παράστασης; • Γιατί υπάρχει <i>mise en abyme</i>; Ποια επιπλέον διάσταση δίνει; 	1 ώρα
<p>4- Γράψτε μια έκθεση.</p>	<p>Σε μια συνέντευξη τύπου στο Φεστιβάλ Κινηματογράφου των Καννών το 2005, ο Λαρς φον Τρίερ εξηγεί την επιλογή του ως εξής: «Αυτό το σύστημα λευκών γραμμών σε μαύρο δάπεδο επιτρέπει στον θεατή να γεννήσει ιδέες και να συμμετάσχει στη δημιουργική διαδικασία της ταινίας. Η ιδέα είναι επίσης να αναπαραστήσει την πραγματικότητα με ταπεινό τρόπο.» Πιστεύετε ότι ο ρόλος του αναγνώστη ή του θεατή αποτελεί ουσιαστικό μέρος της δημιουργίας;</p>	2 ώρες
<p>5- Ανάλυση της κινηματογραφικής προσαρμογής του <i>Συρανόντε</i> Μπερζεράκ</p>	<p>Οι μαθητές θα έχουν διαβάσει προηγουμένως το θεατρικό έργο και την κινηματογραφική προσαρμογή από τον Jean Paul Rappeneau.</p> <p>a) Πώς θα συνοψίζατε την πλοκή αυτού του έργου; b) Οι μαθητές καλούνται να συνοψίσουν όλες τις επιδράσεις της <i>mise en abyme</i>. c) Παρακολουθήστε την έναρξη της ταινίας.</p>	2 ώρες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
του Jean Paul Rappeneau.	<ul style="list-style-type: none"> • Απαντήστε στο ερωτηματολόγιο στο Teams. • Πού λαμβάνει χώρα η πρώτη σκηνή; • Τι γίνεται; • Γιατί πιστεύετε ότι ακούγεται κάποιος να βήχει στο κοινό; • Ποιο είναι το δεύτερο αντικείμενο της παράστασης μετά τον Μονφλερύ; • Πώς ερμηνεύετε τη χρήση της μάσκας από τον εν λόγω χαρακτήρα; • Τι χαρακτηρίζει το παιχνίδι του χαρακτήρα στη σκηνή; • Ποιο είναι το τρίτο αντικείμενο της παράστασης; • Το βλέπουμε αμέσως; Σχολιάστε. • Τι κάνει ο Συρανό στο τέλος της σκηνής; Γιατί αυτή η ενέργεια αποτελεί προοικονομία; 	
6- Ανάλυση πινάκων ζωγραφικής για προσδιορισμό και κατανόηση του κινήματος μπαρόκ	<p>Η παράσταση του Edmond Rostand τοποθετείται στον 17ο αιώνα και είναι εμπνευσμένη από ένα πολύ σημαντικό λογοτεχνικό κίνημα της εποχής, το μπαρόκ. Το <i>mise en abyme</i> είναι μια αντιπροσωπευτική διαδικασία του μπαρόκ. Στόχος αυτού του μαθήματος είναι ο προσδιορισμός των μπαρόκ χαρακτηριστικών ενός έργου και η ανάλυση της σημασίας του, προκειμένου να γίνει καλύτερα κατανοητός ο λόγος για τον οποίο το <i>mise en abyme</i> είναι μια επαναλαμβανόμενη διαδικασία στα μπαρόκ έργα.</p> <p>a) Στο Baroque movement, επιλέξτε στον ιστότοπο του Europeana τρεις πίνακες ζωγραφικής του Καραβάτζιο: Θα δείξετε πώς οι πίνακες αυτοί είναι αντιπροσωπευτικοί του μπαρόκ κινήματος.</p> <p>b) Κάντε το ίδιο για έναν πίνακα του Murillo:</p> <p>c) Στη συνέχεια, πάλι στον ιστότοπο του Europeana, απαντήστε στην ίδια ερώτηση για δύο έργα του Νικολά Πουσέν και για ένα έργο του Ζορζ ντε λα Τουρ:</p> <p>Στο τέλος, θα ζητηθεί από τους μαθητές να οργανώσουν μια σύνθεση.</p>	4 ώρες (2 ώρες στο σπίτι, 2 ώρες στο σχολείο)
7- Προσδιορισμός και καθορισμός του κινήματος της préciosité (εκλέπτυνση)	<p>Πάλι στην εργασία μας για το <i>mise en abyme</i>, διερευνούμε τώρα την επιλογή της παράστασης που είναι ενσωματωμένη στον Συρανό: <i>La Clorise</i> του Μπαρό. Αυτή η παράσταση είναι μια παράσταση <i>précieus</i>. Η Ρωξάνη, το όνομα <i>précieus</i> που έδωσε η Madeleine Robin στον εαυτό της, είναι <i>précieuse</i>. Στόχος αυτού του μαθήματος είναι ο ορισμός της <i>préciosité</i>.</p> <p>Θα απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις σε ομάδες: Γιατί αυτή η επιλογή θεατρικού συγγραφέα; Τι σημαίνει; Ποια η σχέση μεταξύ πραγματικότητας και <i>préciosité</i>; Η πραγματικότητα μεγεθύνεται ή απορρίπτεται;</p>	1 ώρα

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
8-Ερμηνεία ενός λογοτεχνικού κειμένου, εδώ η έναρξη του Συρανό: Κατά ποιον τρόπο είναι το <i>mise en abyme</i> ένα πρόγραμμα προς αποκωδικοποίηση;	Ο σκοπός της τελευταίας αυτής συνεδρίας είναι να γίνει κατανοητή μια άλλη λειτουργία του <i>mise en abyme</i> στη σκηνή: προοικονομεί το υπόλοιπο κείμενο, είναι ένα πρόγραμμα προς αποκωδικοποίηση. Θα ξεκινήσουμε από τον ορισμό του κριτικού λογοτεχνίας Lucien Dällenbach: «Κάθε εγκιβωτισμένο έργο που έχει μια σχέση παρόμοια με το έργο που το περιλαμβάνει είναι ένα <i>mise en abyme</i> ». ¹⁶ , οπότε θα ζητηθεί από τους μαθητές να εργαστούν επάνω στη σκηνή έναρξης και να κάνουν υποθέσεις σχετικά με τα κύρια θέματα που περιλαμβάνει το υπόλοιπο της παράστασης.	2 ώρες (σε ομάδες)

Αξιολόγηση

1-2 εκθέσεις (βλ. παραπάνω)

2- Κουίζ

1. Καθορισμός της διαδικασίας του *mise en abyme*. 1 βαθμός.

Πρόκειται για την εισαγωγή της αντανάκλασης ενός έργου σε ένα άλλο έργο, την ενσωμάτωση ενός αντιγράφου του στο άλλο έργο: ένας πίνακας ζωγραφικής μέσα σε έναν άλλον πίνακα, μια παράσταση μέσα σε μια άλλη παράσταση.

2. Δύο παραδείγματα αυτοαναφορικότητας/*mise en abyme*. 1 πόντος.

Las Meninas του Velázquez / Ο γάμος των Αρνολφίνι/ *Cold Blood* / Συρανό, κ.λπ.

3. Ποιες είναι οι επιδράσεις του *mise en abyme*; Αναφέρετε τουλάχιστον τρεις λειτουργίες. 3 βαθμοί.

- Αποπροσανατολισμός του θεατή
- Αποστασιοποίηση από το αντικείμενο της παράστασης
- Αμφισβήτηση του πραγματικού σκοπού της παράστασης
- Εμπλοκή του θεατή βγάζοντας τον από την άνετη θέση κάποιου που απλώς περιμένει να ακούσει μια ιστορία
- Δημιουργία σημαντικής απόστασης

¹⁶ *Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme*, Seuil, Paris, 1977.

- Αμφισβήτηση της πραγματικότητας αποκαλύπτοντας το παρασκήνιο

4. Ορισμός του κινήματος μπαρόκ. 1 βαθμός.

Αυτό το κίνημα του 17ου αιώνα έρχεται σε αντίθεση με τον κλασικισμό. Σε αντίθεση με τους κλασικούς, οι θιασώτες του μπαρόκ θεωρούν ότι ο κόσμος είναι μια φευγαλέα, παραπλανητική πραγματικότητα, η σημασία της οποίας μας διαφεύγει, βλ. τους τίτλους των μπαρόκ έργων: Όνειρο Θερινής Νυκτός, του Σαίξπηρ,, Η Ζωή Είναι Όνειρο του Καλντερόν, Η Φρεναπάτη του Κορνέιγ. Αντικατοπτρίζει τις αβεβαιότητες του χρόνου: Οι εξερευνητές ανακαλύπτουν νέους κόσμους που θέτουν υπό αμφισβήτηση τις θρησκευτικές βεβαιότητες, ο γεωκεντρισμός είναι ένα σφάλμα, οι φοβεροί θρησκευτικοί πόλεμοι παραβίασαν τη χριστιανική ενότητα στην Ευρώπη. Έτσι, ο κόσμος μοιάζει ασταθής, μεταβαλλόμενος. Στα καλλιτεχνικά πεδία, αυτό μεταφράζεται ως μια επιθυμία για κίνηση, αστάθεια, διαταραχή, αλλαγή, μεταμόρφωση, το εφήμερο, φαντασία, όνειρο, μαγεία, ψευδαισθηση (σκηνικό οφθαλμαπάτης, καθρέπτες, μεταμφιέσεις), διακόσμηση, πληθώρα, υπερβολή, δυσαναλογία, επιδεξιότητα, αυτοσχεδιασμός, έκπληξη, για κάτι που είναι παράξενο, παράτυπο, περίεργο, που σοκάρει. Πρόκειται για την επαφή με τις αισθήσεις, το συναίσθημα, το να μιλάς στην καρδιά και όχι στη λογική.

5. Πώς εξηγείτε ότι το *mise en abyme* είναι μια διαδικασία που χρησιμοποιείται συχνά από τους μπαρόκ καλλιτέχνες; 1 βαθμός.

Το *mise en abyme* αμφισβητεί το πραγματικό, το τι πραγματικά φαίνεται και προβάλλεται. Οδηγεί σε ένα παιχνίδι ψευδαισθήσεων που μπορεί να σας φέρει ζάλη. Προκαλεί αβεβαιότητα.

6. Πιστεύετε ότι η διαδικασία του *mise en abyme* είναι σήμερα ξεπερασμένη; Αιτιολογήστε την απάντησή σας. 1 βαθμός.

Αντιθέτως, οι σύγχρονοι δημιουργοί θέλουν να δείξουν την ψευδαισθηση που δημιουργούν, προκειμένου να καλέσουν το κοινό να συμμετάσχει πλήρως σε μια μυθοπλασία που έχει στόχο να αμφισβητήσει την πραγματικότητα. Πολλοί θεατρικοί συγγραφείς μετά τον Μπρεχτ θέλησαν να δημιουργήσουν αυτό που ο ίδιος αποκαλεί αποστασιοποίηση: το θέατρο, τότε, καθίσταται πολιτικό εργαλείο, ένας τρόπος για να ενθαρρυνθεί η υγιής ευαισθητοποίηση και δράση.

7. Ορισμός της *préciosité*. 1 βαθμός.

Ο θρίαμβος της *préciosité* τον 17ο αιώνα ήταν ένα ευρωπαϊκό φαινόμενο: Στην Αγγλία, ο John Lily εισήγαγε τον **ευφυσισμό**, στην Ιταλία παρουσιάστηκε ο **μαρινισμός** και στην Ισπανία ο **γκονγκορισμός**. Αλλά αυτό που διακρίνει τη Γαλλία από άλλες ευρωπαϊκές χώρες είναι ότι δεν είδε απλώς την ποίηση να ακμάζει, αλλά και μια κοινωνία *précieux* που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο των σαλονιών. Η ζωή στην αυλή είχε γίνει τόσο ωμή την εποχή του Ερρίκου IV, που μέχρι το 1600 οι αυλικοί που αγαπούσαν την ευγένεια, τις ευγενείς και εκλεπτυσμένες συζητήσεις, συνήθιζαν να συναθροίζονται σε συγκεκριμένες αριστοκρατικές επαύλεις. Οι κυρίες της αριστοκρατίας συναντούσαν εκεί αριστοκράτες και συγγραφείς, και ασχολούνταν με τη λογοτεχνία, έγραφαν στίχους. Η αγάπη είναι το κύριο θέμα της *précieux*, μια ευγενής και πλατωνική αγάπη.

Η *préciosité* μπορεί εύκολα να γίνει γελοία, όταν η αναζήτηση για μεγαλείο και η προσπάθεια διάκρισης αφήνεται να παρασυρθεί προς την κατεύθυνση του υπερβολικού τεχνάσματος.

8. Με ποιο τρόπο η *préciosité* αποτελεί άρνηση της πραγματικότητας; 1 βαθμός.

Η πραγματικότητα θεωρείται χυδαία, πρέπει να προσαρμοστεί σε ένα ηθικό ιδεώδες, απορρίπτοντας ό,τι μπορεί να φαίνεται πολύ τετριμμένο, κοινή γλώσσα, αντικείμενα της καθημερινής ζωής. Στη συνέχεια, η γλώσσα χρησιμεύει για να εξωραϊστεί την τελευταία, η ηρωίδα του Συρανό δεν δέχεται να είναι απλώς η Madeleine Robin, γίνεται η Ρωξάνη, η ειλικρινής αγάπη του Κριστιάν έχει μικρή σημασία για εκείνη, αν δεν μπορεί να της την εξομολογηθεί με ωραία λόγια. Υπάρχει άρνηση της πραγματικότητας, είναι συγκεκαλυμμένη. Σε αυτήν την παράσταση η *préciosité* αποτελεί άρνηση της πραγματικότητας. Η *préciosité* της Ρωξάνης είναι η πηγή της κωμωδίας που θα παίξει ο Συρανό, δίνοντας τα λόγια του στον όμορφο Κριστιάν.

9. Επιλέξτε ένα έργο (πίνακα ζωγραφικής, ταινία, μυθιστόρημα, παράσταση κ.λπ.) με αυτοαναφορικότητα και γράψτε ένα επιχειρήμα για να εξηγήσετε γιατί έχει νόημα. 10 πόντοι.

*****ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει μια online φόρμα για να συγκεντρώσει τα σχόλια των μαθητών και να τους ζητήσει ιδέες για βελτίωσή.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί, επίσης, να προτείνει μια συζήτηση στην τάξη για την αξιολόγηση των θετικών του μαθήματος και των ελλείψεων του.

Τέλος, μπορεί, επίσης, να προτείνει στους μαθητές να γράψουν ένα επιχειρήμα που θα εξηγήσει

- a) τα πλεονεκτήματα αυτής της μεθόδου εργασίας και
- b) στη συνέχεια, θα εξηγήσει τα όριά της, ενώ έπειτα
- c) θα προτείνει λύσεις για τη βελτίωση του μαθήματος.

Τελευταία ιδέα: Προτείνετε στους μαθητές να περιγράψουν το μάθημα ως ημερολόγιο, εστιάζοντας στο τι τους φάνηκε ενδιαφέρον, βαρετό κ.λπ.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Αυτό το μάθημα επέτρεψε στους μαθητές να βελτιώσουν τις γενικές γνώσεις τους με διασκεδαστικό και ενεργό τρόπο. Ένα μάθημα για το μπαρόκ από μόνο του θα μπορούσε να είναι ανιαρό, αλλά όταν κατάλαβαν ότι ήταν ένα όραμα για τον κόσμο και ότι ήταν τελικά πολύ σύγχρονο, μπόρεσαν να δουν και να εξετάσουν τον πολύ σύγχρονο χαρακτήρα του: Έκαναν παραλληλισμούς με την εποχή μας όπου αμφισβητούνται όλα τα παραδοσιακά πλαίσια σκέψης.

Όταν παρακολούθησαν για πρώτη φορά την έναρξη του *Dogville*, ήταν πολύ μπερδεμένοι και δεν ξετρελάθηκαν ιδιαίτερα... Το ίδιο με το *Cold Blood*, αλλά τελικά έμαθα ότι όλοι είδαν ολόκληρη την ταινία του Λαρς φον Τρίερ. Πολλοί σκόπευαν να δουν την ταινία του Ζακό βαν Ντορμέλ, ειδικά όταν ανακάλυψαν ότι ο ίδιος ήταν σκηνοθέτης και της ταινίας *Ηολοκαίνουργια... Καινή Διαθήκη* με τον Benoit Poelvorde...

Κατάλαβαν ότι οι τέχνες διατηρούν έναν διάλογο μεταξύ τους που δεν γνωρίζει σύνορα, ούτε χρονικά ούτε γεωγραφικά: Η διαδικασία του *mise en abyme*, που εφαρμόστηκε τον 17ο και τον 21ο αιώνα, το αποδεικνύει. Και πάνω απ' όλα, αυτό το θέμα αποτελεί μια τέλεια απεικόνιση των στοιχείων που μας ενώνουν στο πλαίσιο της ευρωπαϊκής κουλτούρας: Το

mise en abyme δεν είναι μια γαλλική διαδικασία, αλλά ευρωπαϊκή (Καλντερόν, Σαίξπηρ, Πόε, Καλβίνο, Μπόρχες κ.λπ.). Κατά τον ίδιο τρόπο, το μπαρόκ και η *préciosité* ήταν πνευματικά κινήματα που αναπτύχθηκαν σε ολόκληρη την Ευρώπη. Ο προβληματισμός σχετικά με την αγάπη και τις μάσκες της στο *Συρανό* φάνηκε πολύ ενδιαφέρον σε αυτό το εφηβικό κοινό. Τέλος, το γεγονός της διαφοροποίησης των υλικών και της ενεργού συμμετοχής των μαθητών στην έρευνα στο Europeana ή στο YouTube και η από κοινού σύνταξη των συνθέσεων online (O365 TEAMS) συνέβαλαν στο να γίνει το μάθημα δυναμικό και ζωντανό. Ελπίζω να κατάφερα να τονώσω την πνευματική τους περιέργεια!

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα 1

Εκτεταμένη παρουσίαση του μαθησιακού σεναρίου: Η επίδραση του *mise en abyme* σε μια σκηνή έναρξης

Στόχοι αυτού του μαθήματος:

- 1- Να δοθεί νόημα σε μια λογοτεχνική άσκηση: την ερμηνεία.
- 2- Έναρξη προβληματισμού σχετικά με τους δεσμούς μεταξύ μυθοπλασίας και πραγματικότητας και σχετικά με τον βασικό ρόλο που διαδραματίζει ένας αναγνώστης ή ένας θεατής στη δημιουργική διαδικασία.
Η μυθοπλασία αναπαράγει την πραγματικότητα; Της προσφέρει ένα παραθυράκι; Η μυθοπλασία αποκαλύπτει την πραγματικότητα; Η μυθοπλασία δημιουργείται για δώσει καλύτερη μορφή στην πραγματικότητα; Μήπως η μυθοπλασία δημιουργεί μια άλλη πραγματικότητα;

Όταν διδάσκουμε λογοτεχνία, συχνά αντιμετωπίζουμε δύο ζητούμενα:

- Το πρώτο αφορά στην ερμηνεία: Πώς γνωρίζετε τι εννοούσε ο δημιουργός; Ένα μυθιστόρημα, μια παράσταση ή μια ταινία μπορεί μερικές φορές να είναι απλώς μια καλή ιστορία για αυτούς.
- Το άλλο αφορά στη σύνδεση μεταξύ πραγματικότητας και μυθοπλασίας. Οι περισσότεροι μαθητές πιστεύουν ότι είναι πολύ διαφορετικοί, ακόμα και ξεχωριστοί.

Πώς μπορούμε να τους διδάξουμε να κατανοούν ότι ένα μυθιστόρημα αποτελεί, επίσης, διάλογο ανάμεσα σε έναν συγγραφέα, ο οποίος ορισμένες φορές απαντά σε κάποιον άλλο συγγραφέα και ορισμένες φορές ανοίγει διάλογο με εμάς; Πώς να τους κάνουμε να καταλάβουν ότι ένα έργο μυθοπλασίας είναι ένας προβληματισμός σχετικά με την πραγματικότητα, ένας τρόπος να την αναπαραστήσουμε, να την εξηγήσουμε ή να την κατανοήσουμε;

Επίσης, συχνά οι μαθητές ρωτούν τους εκπαιδευτικούς σχετικά με την αυτοαναφορικότητα ή *mise en abyme* στην ευρωπαϊκή λογοτεχνία, που συνήθως προκαλεί σύγχυση. Μπορεί ακόμα και να εμποδίζει τον αναγνώστη να αισθανθεί άνετα και να μπει μέσα σε μια ιστορία, πράγμα που δείχνει την παράδοξη σύνδεση ανάμεσα στο φανταστικό και το πραγματικό.

Ουσιαστικά, βάζοντας κάτι φανταστικό μέσα στο φανταστικό (μια εγκιβωτισμένη ιστορία), η αναγνωσιμότητα της αφήγησης διασπάται.

Ο απλούστερος τρόπος να βοηθήσουμε τους μαθητές είναι να τους δείξουμε πίνακες ζωγραφικής που χρησιμοποιούν αυτή την τυπική τεχνική. Για αυτόν τον λόγο, ζητάμε από τους μαθητές να αναλύσουν τρεις πίνακες ζωγραφικής: Τον πίνακα **Ο γάμος των Αρνολφίνι** του Γιαν βαν Άικ, στη συνέχεια τον **Οι Κυρίες της Αυλής** του Βελάθκεθ, και τέλος, **την τριπλή αυτοπροσωπογραφία** του Νόρμαν Ρόγκουελ, που συνθέτει τον όλο προβληματισμό σχετικά με το *mise en abyme*. Ο Ρόγκουελ απεικονίζεται να ζωγραφίζει τον εαυτό του κρατώντας την παλέτα του, όπως έκαναν και πολλοί καλλιτέχνες πριν από αυτόν, μεταξύ άλλων ο Πουσέν το 1650, ο Μανέ το 1879 ή ο Πικάσο το 1938. Ωστόσο, σε αυτόν τον πίνακα, ο Ρόγκουελ περιλαμβάνει αναφορές στους Γιοχάνες Γκουμπ, Ντύρερ, Ρέμπραντ, βαν Γκογκ και Πικάσο.

Αυτή η τυπική τεχνική (*mise en abyme*) μάς επιτρέπει να θέσουμε το ζήτημα της **ορατότητας της πραγματικότητας**. Εκπροσωπώντας τον εαυτό του στη δημιουργική του δράση μάς αναγκάζει να αναρωτηθούμε για τη δημιουργική διαδικασία. Επισημαίνει, επίσης, **αυτό που συνήθως δεν μπορούμε να δούμε στην πραγματικότητα, δηλαδή που είναι εκτός εμβέλειας ή εκτός πλαισίου**.

Στη συνέχεια, οι μαθητές θα δουλέψουν επάνω σε δύο σύγχρονα κινηματογραφικά έργα που χρησιμοποιούν, επίσης, την αυτοαναφορικότητα: Το **Dogville** του Λαρς φον Τρίερ και το **Cold**

Blood του Ζακό βαν Ντορμέλ. Αυτό που παρουσιάζει ενδιαφέρον σε αυτά τα έργα είναι ότι το *mise en abyme* χρησιμοποιείται στην αρχή της ιστορίας, σαν να επρόκειτο για μια πρόταση προς τους θεατές, ένα είδος προγράμματος. Η ενοχλητική πρωτοτυπία αυτών των σκηνών έναρξης εμποδίζει τους θεατές να υιοθετήσουν μια βολική παθητικότητα... Αυτή η τυπική δημιουργική τεχνική τραβάει την προσοχή.

Με τον ίδιο τρόπο, όταν ένας δημιουργός επιλέγει να χρησιμοποιήσει την αυτοαναφορικότητα εισαγάγοντας μυθοπλασία μέσα στη μυθοπλασία (εγκιβωτισμένη ιστορία), η αναγνωσιμότητα της αφήγησης διασπάται. Μόλις γίνει κατανοητή η διαδικασία του *mise en abyme* και τα αποτελέσματά της, θα εξετάσουμε τη χρήση της σε μια σκηνή έναρξης. Το ότι το άνοιγμα ενός έργου γίνεται κατ' αυτόν τον τρόπο είναι πάντα σημαντικό.

Ο εκπαιδευτικός θα αναλύσει ένα κεφάλαιο ή μια σκηνή έναρξης. Αυτή η στιγμή της αφήγησης αποτελεί μέρος της λογικής του *captatio benevolentiae* (επιδίωξη εύνοιας) από την αρχαιότητα: έχει σκοπό να προσελκύσει το ενδιαφέρον του αναγνώστη ή του θεατή και να τους δώσει στοιχεία για να κατανοήσουν την πλοκή. Το σύνολο σε αυτές τις ενάρξεις παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, καθώς δημιουργεί μια συγκεκριμένη και περίπλοκη σχέση με τη μυθοπλασία σε πολλά έργα. Ουσιαστικά, μέσω της αυτοαναφορικότητας ή *mise en abyme*, δεν περιορίζεται σε ένα απλό υπόβαθρο που θα επέτρεπε στο ακροατήριο να τοποθετήσει την ιστορία μέσα στον χρόνο και στον χώρο, αλλά κυρίως να τονίσει την τεχνητή της διάσταση. Γιατί; Τι εξαρτάται από μια τέτοια επιλογή; Πώς να τα ερμηνεύσετε;

Τέλος, γίνεται ανάλυση ενός λογοτεχνικού αριστουργήματος (του **Συρανό ντε Μπερζεράκ** του Edmond Rostand). Οι μαθητές θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία που μόλις διδάχθηκαν για να μελετήσουν την πρώτη πράξη, η οποία είναι ένα ιλιγγιώδες πολυεπίπεδο *mise en abyme*. Γιατί ο Edmond Rostand επέλεξε να ξεκινήσει την παράστασή του με μια άλλη παράσταση σε ένα μυθικό ωστόσο θέατρο; Γιατί αποφάσισε να την τοποθετήσει στον 17ο αιώνα, κάνοντας έτσι μια προφανή αναφορά στο μπαρόκ κίνημα; Γενικότερα, πώς αντικατοπτρίζει η πραγματικότητα τις πολυάριθμες πτυχές της και τι νοήματα πρέπει να τους δώσουμε;

Το Συρανό ντε Μπερζεράκ του Edmond Rostand είναι μια ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα επιλογή, καθώς ξεκινά με ένα θεατρικό σκηνικό που προξενεί μια ιλιγγιώδη αυτοαναφορική διάσταση για να παραπλανήσει τον θεατή. Η έναρξη αυτή προκαλεί σύγχυση, αλλά ενδέχεται να δημιουργήσει μια σιωπηρή συμφωνία μεταξύ του δραματουργού και του ακροατηρίου. Το Συρανό ντε Μπερζεράκ χρησιμοποιεί τη σκηνή ως χώρο πρόβας, όπου ένας ηθοποιός προσπαθεί να ερμηνεύσει τον ρόλο του. Στη συνέχεια, δημιουργείται μια νέα διάσταση, καθώς ένας ηθοποιός ερμηνεύει στην πλατεία.

Για να κατανοήσουν οι μαθητές καλύτερα αυτό το έργο, ο εκπαιδευτικός θα τους ζητήσει να αναλύσουν τις σκηνές έναρξης δύο σύγχρονων έργων:

1) Dogville του Λαρς φον Τρίερ. Η σκηνή έναρξης απορρίπτει σκόπιμα τον ρεαλισμό και προσφέρει ένα πλάνο υψηλής γωνίας ενός μινιμαλιστικού θεάτρου που είναι ζωγραφισμένο με κιμωλία. Συνεπώς, η διάκριση μεταξύ κινηματογράφου και θεάτρου εξαφανίζεται κατά κάποιον τρόπο.

2) Cold Blood του Ζακό βαν Ντορμέλ. Η ταινία ξεκινά με ένα δραματουργικό στοιχείο που δείχνει πώς όλα τα ειδικά εφέ καθιστούν δυνατή την ταινία. Το αποτέλεσμα προβάλλεται στο δεύτερο επίπεδο της σκηνής. Έτσι, η παράσταση είναι η δημιουργία ενός κινηματογραφικού σετ...

Ποιο είναι το κοινό στοιχείο σε αυτές τις σκηνές παράστασης; Είναι γεμάτες εκπλήξεις και πρωτότυπες, αλλά τι προσφέρει μια τέτοια επιλογή στο έργο; Επισημαίνεται η φανταστική

διάσταση του έργου και αντιστρέφονται τα υπόβαθρα, σαν να υπαινίσσεται ότι δεν επιδιώκει να μιμηθεί την πραγματικότητα. Αλλά είναι έτσι;

Παράρτημα 2

Πίνακας περιεχομένων

1. Τι είναι *mise en abyme*; Παραδείγματα *mise en abyme* στο Europeana: το **Ο γάμος των Αρνολφίνι**, του Γιαν βαν Άικ, το **Οι Κυρίες της Αυλής**, του Βελάθκεθ.
2. Τι είναι *mise en abyme*; Σύνθεση στο ArtPlastoc: **Η τριπλή αυτοπροσωπογραφία** του Νόρμαν Ρόκγουελ.
3. **Dogville**. Λαρς φον Τρίερ. Γιατί ένας καλλιτέχνης επιλέγει αυτό το μέσο σε μια σκηνή δράσης/έναρξης; Η αυτοαναφορικότητα και η μετααναφορά στον κινηματογράφο.
4. Για να ελέγξετε αν οι μαθητές έχουν κατανοήσει: **Δοκιμασία**. Ανάλυση της σκηνής έναρξης του **Cold Blood** του Ζακό βαν Ντορμέλ + μια έκθεση.
5. **Συρανό ντε Μπερζεράκ**: αυτοαναφορικότητα και μετααναφορά στο θέατρο. Ερωτηματολόγιο για τη σκηνή έναρξης.
6. **Συρανό ντε Μπερζεράκ**: *Mise en abyme*: μια βασική διαδικασία του **μπαρόκ κινήματος**. Πώς αναγνωρίζουμε τα μπαρόκ στοιχεία και τις σημασίες τους σε ένα έργο.
7. **Συρανό ντε Μπερζεράκ**: Το μπαρόκ αμφισβητεί την πραγματικότητα, η *préciosité* την απορρίπτει; Μάθετε πώς να αναγνωρίζετε τα χαρακτηριστικά της *préciosité*.
8. **8-Συρανό ντε Μπερζεράκ**: Με ποιον τρόπο το *mise en abyme* σε μια σκηνή έναρξης λειτουργεί σαν πρόγραμμα, το φαινόμενο κατοπτρισμού εμπεριέχει το ουσιαστικό μέρος της παράστασης.
9. **Συμπέρασμα και σύνθεση** σχετικά με τη διαδικασία της αυτοαναφορικότητας, τις επιπτώσεις και τις σημασίες της.
10. **Δοκιμασία**. Ανάλυση σύντομης ιστορίας: **Η Πτώση του Οίκου των Άσερ του Έντγκαρ Ά. Πόε**.

Ή

Ανάλυση ενός επεισοδίου των **The Simpsons**. Συχνά στο The Simpsons βλέπουμε τους χαρακτήρες να παρακολουθούν τηλεόραση: Έτσι, οι χαρακτήρες μιας τηλεοπτικής σειράς παρακολουθούν οι ίδιοι τηλεόραση. Αυτή η πράξη είναι ένα *mise en abyme*, ακριβώς όπως βλέπουμε μια ταινία μέσα σε μια ταινία. Ωστόσο, αν άρχιζαν να συζητούν για αυτό που βλέπουν, θα είχαμε επιπλέον μια περίπτωση μετααναφοράς (ή μάλλον το *mise en abyme* θα είχε προκαλέσει, όπως συμβαίνει μερικές φορές, μετααναφορικό προβληματισμό). Ωστόσο, κατά κανόνα, θα πρέπει να θεωρηθεί ότι το *mise en abyme* απλώς «αντικατοπτρίζει» στοιχεία από ένα ανώτερο σε ένα κατώτερο επίπεδο, αλλά δεν πυροδοτεί απαραίτητα την ανάλυση των στοιχείων αυτών.

Ή

Μια έκθεση: Θεωρείτε ότι ένα έργο τέχνης έχει ως αποστολή να αποκαλύψει την πραγματικότητα;

Παράρτημα 3

Μάθημα 1: Τι είναι *mise en abyme*; Παραδείγματα και στόχοι

Στόχος: Σκοπός αυτής της ενότητας είναι να σας παρουσιάσει διάφορους τύπους παραδειγμάτων αυτοαναφορικότητας και να σας δώσει τη δυνατότητα να κατανοήσετε τα αποτελέσματά της.

Στις εικαστικές τέχνες, το *mise en abyme* βασίζεται στις επιδράσεις της ένταξης, της σύνδεσης, της αυτοαναφοράς, της αυτοεκπροσώπησης, της αυτοαναφορικότητας. Για να το κατανοήσουμε, ας δούμε τους παρακάτω πίνακες ζωγραφικής:

a) Ζητάμε από τους μαθητές να δουν στο Europeana τον πίνακα **Ο γάμος των Αρνολφίνι**. Πρόκειται για ένα διπλό κατακόρυφο ολόσωμο πορτρέτο του Φλαμανδού καλλιτέχνη Γιαν βαν Άικ (1390-1441), και αυτή τη στιγμή εκτίθεται στην Εθνική Πινακοθήκη του Λονδίνου. Το έργο, ελαιογραφία σε ξύλο, χρονολογείται από το 1434 και έχει διαστάσεις 82 x 60 cm.

<https://www.europeana.eu/portal/en/search?q=Van+Eyck&qf%5B%5D=Arnolfini>

Ποια είναι η λειτουργία του καθρέφτη σε αυτόν τον πίνακα;

Ο καθρέφτης έχει μεγάλη σημασία σε αυτό το έργο. Ο καθρέφτης, που πλαισιώνεται από δέκα μικρές σκηνές των Παθών και της Ανάστασης (κυρτός, όπως όλοι οι καθρέπτες του 15ου αιώνα) μάς δίνει τη δυνατότητα να δούμε τον χώρο και από άλλη οπτική γωνία και δίνει έμφαση στην εντύπωση του χώρου (**ξεθωριάζει τα όρια**) καθιστώντας ορατό ολόκληρο τον χώρο στην αντανάκλαση. **Ο καθρέφτης δείχνει στον θεατή ό,τι δεν μπορεί να δει**, δηλαδή **ό,τι είναι εκτός πλαισίου**. Έτσι, μπορούμε να δούμε άλλα δύο άτομα. Ένα από αυτά είναι ο ίδιος ο Γιαν βαν Άικ. Χάρη στον καθρέφτη, ο βαν Άικ δημιουργεί διακριτικά τη δική του αυτοπροσωπογραφία και επιβεβαιώνει τον εαυτό του ως σημαντικό καλλιτέχνη της εποχής του.

b) Στη συνέχεια, θα δουλέψουν επάνω στο **Οι Κυρίες της Αυλής**

<https://www.europeana.eu/portal/en/collections/art?q=velasquez&qf%5B%5D=les+menines>

Τι μπορούμε να παρατηρήσουμε σε αυτόν τον πίνακα;

Ο καθρέφτης που κρέμεται στον τοίχο από πίσω αντανακλά τα πορτρέτα του Βασιλιά Φιλίππου IV και της Βασίλισσας Μαριάννας. Είναι αυτό το κύριο θέμα του πίνακα που βρίσκεται σε εξέλιξη ή του πίνακα που εξετάζουμε;

Ο βασιλιάς και η βασίλισσα βρίσκονται στην κρυμμένη πλευρά του πίνακα, απέναντι από τον καθρέφτη, στη θέση του καλλιτέχνη και στη θέση μας ως θεατών και το τι βλέπουν είναι αυτό που περιεργαζόμαστε.

Επίδραση της σύνδεσης, της ενσωμάτωσης του χαρακτηριστικού της αυτοαναφορικότητας: Παρατηρούμε πράγματι τον πολλαπλασιασμό παρόμοιων εικόνων με διαφορετικό χρώμα ή μέγεθος: Αναπαράσταση πινάκων ζωγραφικής σε άλλους πίνακες ζωγραφικής, οι δύο μεγάλοι πίνακες στον πίσω τοίχο είναι αντίγραφα δύο έργων με μυθολογικά θέματα από τις Μεταμορφώσεις του Οβιδίου, *ο Απόλλωνας και το γδάρισμα του Μαρσύα*, του Γιάκομπ Γιόρντενς, γύρω στο 1625, και *Αθηνά και Αράχνη*, του Ρούμπενς, 1636-37.

Επίσης, παρατηρούμε μια σύνδεση των χώρων: Αναφορά στον χώρο εκτός πεδίου (χώρος του καλλιτέχνη, του θεατή), + το όραμα ενός συγγενή του Βελάθκεθ (του Νιέτο Βελάθκεθ, αυλικού) στο πλαίσιο (σαν ένας νέος πίνακας) της πίσω πόρτας που ανοίγει σε άλλο χώρο του παλατιού.

Αυτή η επανάληψη της εικόνας στην εικόνα επιτρέπει τον πολλαπλασιασμό των οπτικών σημείων για το ίδιο στοιχείο, ο καθρέφτης ανοίγει σε ένα όραμα εκτός πεδίου, δημιουργεί ένα αποτέλεσμα βάθους και ιλίγγου, δημιουργεί μια αίσθηση σύγχυσης στον θεατή που αναγκαστικά αναρωτιέται: Είναι ο τεράστιος καμβάς, σε ένα πλαίσιο και μια βάση που ζωγραφίζει ο Βελάθκεθ, ο καμβάς που έχουμε μπροστά μας, με τη Μαργαρίτα Θηρεσία παιδί να περιβάλλεται από τους συγγενείς της ως το κύριο μοντέλο του; Εδώ πάλι, βλέπουμε τον ζωγράφο σε δράση με μια αυτοπροσωπογραφία. Ο Βελάθκεθ αναπαριστά τον εαυτό του όρθιο και μπροστά. Αν ο ζωγράφος βρίσκεται μέσα στη σκηνή, ποιον κοιτάζει και ποιον ζωγραφίζει;

Μάθημα 2. Τέλος, η τριπλή αυτοπροσωπογραφία του Νόρμαν Ρόγκουελ, 1960, ελαιογραφία σε καμβά, Συλλογή του N.R. To Collection Trust, το οποίο συνθέτει τον όλο προβληματισμό σχετικά με αυτό το εργαλείο. <https://artplastoc.blogspot.com/2011/08/24-la-mise-en-abyme-en-peinture.html>

Ο Ρόγκουελ απεικονίζεται εδώ να ζωγραφίζει τον εαυτό του όπως πολλοί καλλιτέχνες πριν από αυτόν: Ο Πουσέν το 1650, ο Μανέ το 1879, ή ο Πικάσο το 1938, που ζωγράφισε τον εαυτό του να κρατά την παλέτα του. Εξάλλου, σε αυτόν τον πίνακα, ο Ρόγκουελ περιλαμβάνει αναφορές στους Γιοχάνες Γκουμπ, Ντύρερ, Ρέμπραντ, βαν Γκογκ και Πικάσο.

Αυτή η τριπλή αυτοπροσωπογραφία μάς δείχνει τον ζωγράφο μέσα στον πίνακα (καθισμένο, όπως φαίνεται από πίσω) να βλέπει το πρόσωπό του σε έναν καθρέφτη στα αριστερά και να ζωγραφίζει τον εαυτό του σε καμβά (μεγάλο μέγεθος, πίνακας μέσα στον πίνακα) που βρίσκεται δεξιά σε εσωτερικό χώρο (στο πάτωμα και στον τοίχο χωρίς διακόσμηση). Το μόνο βλέμμα που μαγνητίζει τον θεατή είναι αυτό της μεγάλης αυτοπροσωπογραφίας στον καμβά, επειδή οι άλλες αυτοπροσωπογραφίες είναι από πίσω ή με γυαλιά που καλύπτουν το βλέμμα. Εκτός του ότι είναι μεγαλύτερη σε μέγεθος, η αυτοπροσωπογραφία του καβαλέτου δεν έχει ολοκληρωθεί, είναι ασπρόμαυρη και, σε αντίθεση με τον καθρέφτη, παρουσιάζει τον καλλιτέχνη ανανεωμένο, χωρίς γυαλιά και έχοντας την πίπα του σε διαφορετική θέση. Αυτές οι τελευταίες λεπτομέρειες παραπέμπουν περισσότερο στη μικρή, παλιά και κεντρική αυτοπροσωπογραφία του φύλλου μελέτης που κρέμεται στην αριστερή πλευρά του καμβά, ενώ στα δεξιά υπάρχουν αρκετά αντίγραφα διάσημων αυτοπροσωπογραφιών (των Ντύρερ, Ρέμπραντ, βαν Γκογκ και Πικάσο) που τοποθετούν τον καλλιτέχνη στην παράδοση της ευρωπαϊκής ζωγραφικής. Η υπογραφή του ζωγράφου φαίνεται στον πίνακα στο κάτω μέρος του καμβά που ζωγραφίζει.

Τώρα μπορούμε να ζητήσουμε από τους μαθητές να οργανώσουν τη δική τους σύνθεση σχετικά με την αυτοαναφορικότητα/*mise en abyme*.

Σύνθεση σχετικά με την αυτοαναφορικότητα. Η αυτοαναφορικότητα είναι μια επαναλαμβανόμενη και αρχαία διαδικασία που στηρίχθηκε θεωρητικά μόλις το 1893 από τον Gide στο *Les faux monnayeurs*. Βασίζεται σε ένα παιχνίδι κατοπτρισμού: ο καθρέφτης και το είδωλο έχουν την ίδια προέλευση. Από την αρχαιότητα, ο καθρέφτης και το είδωλο είναι στενά συνδεδεμένα, τόσο στην θεατρική πράξη όσο και στη θεωρητική σκέψη.

Στο βιβλίο του *La littérature de l'âge baroque en France*, ο J. Rousset ορίζει τη διαδικασία του θεάτρου μέσα στο θέατρο ως εξής: «Το θέατρο παίζεται για να κατοπτριστεί στον δικό του καθρέφτη μέσω του εσωτερικού χώρου [...]. Οι θεατές βλέπουν στη σκηνή ένα θέατρο και στη δεύτερη αίθουσα ηθοποιούς που είναι επίσης θεατές, οι οποίοι βλέπουν άλλους ηθοποιούς.»

Το *mise en abyme* δεν περιορίζεται σε ένα συγκεκριμένο είδος λογοτεχνίας ή τέχνης. Η επαναλαμβανόμενη εμφάνιση ενός μυθιστορήματος μέσα σε ένα μυθιστόρημα, ενός

παιχνιδιού μέσα σε ένα παιχνίδι, μιας εικόνας μέσα σε μια εικόνα ή μιας ταινίας μέσα σε μια ταινία συνιστούν ένα *mise en abyme* που μπορεί να έχει πολλές διαφορετικές επιπτώσεις στην αντίληψη και την κατανόηση του λογοτεχνικού κειμένου ή του έργου τέχνης. Ο όρος αυτός μπορεί να έχει διάφορες σημασίες:

1. Το εφέ του διπλού κατοπτρισμού που δημιουργείται με την τοποθέτηση μιας εικόνας μέσα σε μια άλλη εικόνα κ.ο.κ., επαναλαμβάνεται απεριόριστα (ατέρμονη αναδρομή).
2. Μια αυτοαναφορική στρατηγική όπου το περιεχόμενο ενός μέσου είναι το ίδιο το μέσο, π.χ. στον Άμλετ ο Σαίξπηρ περιλαμβάνει μια παράσταση μέσα σε μια παράσταση και το *8½* (1963) του Φελίνι είναι μια ταινία μέσα σε ταινία. Αυτό είναι γνωστό και ως **αυτοαναφορικότητα**.
3. Μια τυπική τεχνική της δυτικής τέχνης για την τοποθέτηση ενός μικρού αντιγράφου μιας εικόνας μέσα σε μια μεγαλύτερη.

Η αυτοαναφορικότητα μπορεί να έχει πολλές διαφορετικές επιπτώσεις στην αντίληψη ενός λογοτεχνικού κειμένου ή ενός έργου τέχνης. Η επανάληψη μπορεί να συμβάλει στην κατανόηση ενός έργου ή της έννοιας της αλήθειας γενικά ή να απογυμνώσει την τεχνητή ή την πλασματική του διάσταση. Αν η τεχνητή φύση του μέσου κατοπτρισμού ή συναφή ζητήματα προοικονομούνται ή συζητιούνται, τότε το *mise en abyme* μπορεί επίσης να συντελεί σε μια **μετααναφορά**.

Μάθημα 3. Λαρς φον Τρίερ, *Dogville*

Αντικείμενο: Στόχος αυτής της ενότητας είναι να ελέγξουμε αν οι μαθητές μπορούν πλέον να αναγνωρίσουν αυτήν τη διαδικασία και να αναλύσουν τις επιδράσεις της σε μια σκηνή δράσης, εδώ στην έναρξη του *Dogville*.

a) **Δείτε την έναρξη του Dogville.**

Γιατί ο σκηνοθέτης επιλέγει αυτή τη διαδικασία για να ξεκινήσει τη μυθοπλασία του;

Απαντήστε στο ερωτηματολόγιο.

Ποια άλλα είδη ενέπνευσαν τον Λαρς φον Τρίερ στη σκηνοθεσία του;

Περιγράψτε τα σκηνικά της ταινίας.

Πώς θα υποστηρίζατε αυτόν τον συνδυασμό ειδών;

b) **Παρακολουθήστε τη συνέντευξη της Νικόλ Κίντμαν σχετικά με τον ρόλο της στο Dogville σε αυτόν τον σύνδεσμο.**

Απαντήστε στο ερωτηματολόγιο:

Ποιο χτυπητό στοιχείο του σκηνικού αναφέρεται τρεις φορές στην έκθεση;

Γιατί πιστεύετε ότι επιλέχθηκε ένα τέτοιο υπόβαθρο;

Οι μαθητές θα προσδιορίσουν τη διαδικασία της αυτοαναφορικότητας και στη συνέχεια θα ερωτηθούν για τους λόγους που ο σκηνοθέτης έκανε αυτήν την επιλογή. Φαίνεται, μεταξύ άλλων, ότι αυτή η σκηνή έναρξης έχει ως αποτέλεσμα να προβληματίσει τον θεατή, να τον αποσπάσει από τις συνήθειές του. Για να εξετάσει το θέμα αυτό, ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να προτείνει παρουσίαση της θεωρίας του Μπρεχτ σχετικά με την αποστασιοποίηση.

Ο Μπέρτολτ Μπρεχτ χρησιμοποίησε τον γερμανικό όρο *Verfremdungseffekt* (αποτέλεσμα διαχωρισμού) για να αναγκάσει τον θεατή να μην ταυτιστεί με τους χαρακτήρες, να μειώσει την παθητική ψυχαγωγία και να παρακινήσει το κοινό να παραμείνει σε επαγρύπνηση και να αντιμετωπίσει κριτικά από αποστασιοποιημένη θέση τα γεγονότα.

Το πρώτο βήμα είναι να δημιουργήσετε ένα αίσθημα απομάκρυνσης: «Πίσω από το οικείο, ανακαλύψτε το ασυνήθιστο», αναφέρει ο Μπρεχτ, για να μην αφήσετε τον θεατή να κολλήσει στις αναπαραστάσεις ή ακόμα χειρότερα, να βυθιστεί στη μυθοπλασία, για να ξυπνήσετε τη **συνείδηση** κάθε εμπλεκόμενου. Η παράσταση είναι μάλλον μια επίδειξη παρά μια ψευδαίσθηση της πραγματικότητας: το κοινό γνωρίζει ότι του μιλούν.

Μπέρτολτ Μπρεχτ (1898-1956): Τι κώδικες αναπαράστασης να χρησιμοποιήσουμε αν το έργο δεν μας καλεί ούτε να ξεφύγουμε από την πραγματικότητα (μυθοπλασία) ούτε να προβληματιστούμε για αυτή (απομίμηση), αλλά να αποστασιοποιηθούμε από αυτή για να τη μετασηματίσουμε; 1935

Στο έργο του *New Technique of Dramatic Art* ο Μπρεχτ επέτυχε μια αριστοτεχνική σύνθεση λίγων μόλις σελίδων, στις οποίες πρωταγωνιστούν οι έννοιες και τα θέματα που τον καθιστούν έναν από τους μεγαλύτερους μεταρρυθμιστές του θεάτρου του 20^{ου} αιώνα. Ο Μπρεχτ συμμετείχε σε μια κομμουνιστική κοινωνική επανάσταση, συνεπώς στόχος του δεν ήταν να δημιουργήσει θέατρο για διασκέδαση, αλλά να απευθυνθεί στον θεατή με επιλογές δέσμευσης. Το θέατρο είναι, συνεπώς, ένα εργαλείο ανάλυσης της κοινωνίας, χωρίς ωστόσο να αποκλείεται η ευχαρίστηση του θεατή. Για να το αναλύσει πρέπει κανείς να παρατηρήσει το θέμα από μια απόσταση, η οποία μπορεί να επιτευχθεί με παράγοντες που εμποδίζουν τη διαδικασία ταύτισης των θεατών με τους χαρακτήρες, για παράδειγμα, απευθυνόμενοι σε αυτούς. Ο ερμηνευτής περισσότερο προβάλλει παρά ενσαρκώνει τον χαρακτήρα του, ερμηνεύοντας τον ρόλο του σαν «σε εισαγωγικά». Η σκηνογραφία δεν θα διστάσει να προβάλλει στη σκηνή ό,τι ήταν κρυμμένο, τις πηγές φωτός, κ.λπ. Το ζητούμενο είναι η θεατρικότητα και όχι η ψευδαίσθηση. Αν το θέατρο είναι σκηνική δράση, ο στίχος έκφραση συναισθημάτων και το έπος αναφορά γεγονότων, τότε κατανοούμε ότι ο Μπρεχτ έδωσε ένα νέο νόημα στη λέξη για να ονομάσει αυτή τη νέα μορφή αναπαράστασης και γραφής «επικό θέατρο».

Μάθημα 4. Δοκιμασία.

Αντικείμενο: Οι μαθητές ακολουθούν το ίδιο μοντέλο με το μάθημα 3, αλλά πρέπει να μεταφέρουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους σε μια νέα εργασία, την οποία μπορεί να επιλέξει ελεύθερα ο εκπαιδευτικός.

Εδώ, η έναρξη του *Cold Blood*, του Ζακό βαν Ντορμέλ.

α) Παρακολουθήστε το τρέιλερ του *Cold Blood* του Ζακό βαν Ντορμέλ.

Απαντήστε στο ερωτηματολόγιο:

Ποιες είναι οι πρώτες και οι τελευταίες προτάσεις σε αυτό το έργο;

Ποια ερμηνεία θα προτείνετε;

Με τι μπορεί να συγκριθεί αυτή η θεατρική παράσταση;

Ποιο είναι το θέμα αυτής της παράστασης;

Τι χαρακτηρίζει τη σκηνοθεσία της παράστασης;

Γιατί υπάρχει *mise en abyme*; Ποια επιπλέον διάσταση δίνει;

b) **Γράψτε μια έκθεση** σε μια συνέντευξη τύπου στο Φεστιβάλ Κινηματογράφου των Καννών το 2005.

Ο Λαρς φον Τρίερ εξηγεί την επιλογή του ως εξής: «Αυτό το σύστημα λευκών γραμμών σε μαύρο δάπεδο επιτρέπει στον θεατή να παραγάγει ιδέες και να συμμετάσχει στη δημιουργία της ταινίας. Η ιδέα είναι επίσης να αναπαραστήσει την πραγματικότητα με ταπεινό τρόπο.» Πιστεύετε ότι ο ρόλος του αναγνώστη ή του θεατή αποτελεί ουσιαστικό μέρος της δημιουργίας;

Μάθημα 5: *Συρανό ντε Μπερζεράκ.*

Τώρα που γίνεται κατανοητή η έννοια του *mise en abyme* και η επίδρασή της, μπορούμε να ξεκινήσουμε τη μελέτη ενός θεατρικού βασισμένου στα πολλαπλά αποτελέσματα της έννοιας αυτής της διαδικασίας: **Συρανό ντε Μπερζεράκ** του Edmond Rostand. Οι συνάδελφοι μπορούν να επιλέξουν ένα έργο από τη χώρα τους με αυτήν τη διαδικασία.

Στόχος: να ξεκινήσει ένας προβληματισμός για μια έκθεση σχετικά με τις σχέσεις μεταξύ μυθοπλασίας και πραγματικότητας.

Οι μαθητές θα έχουν διαβάσει προηγουμένως το θεατρικό και την κινηματογραφική προσαρμογή από τον Jean Paul Rappeneau.

a) **Πώς θα συνοψίζατε την πλοκή αυτού του έργου;**

b) **Οι μαθητές καλούνται να συνοψίσουν όλες τις επιδράσεις της *mise en abyme*.**

Η πρώτη πράξη πραγματοποιείται σε ένα θέατρο.

Όλοι οι χαρακτήρες παίζουν έναν ρόλο: Ο Συρανό παίζει τον ρόλο ενός από τους φίλους, ενώ αγαπάει την Ρωξάνη, η Ρωξάνη εξαπατά τον ντε Γκις για να προστατεύσει τον Κριστιάν, ο Κριστιάν ερμηνεύει τα λόγια που υπαγορεύει ο σκηνοθέτης Συρανό.

Όλα αυτά αποτελούν ένα παιχνίδι με αυταπάτες. Ωστόσο, ο Rostand επέλεξε να τοποθετήσει το θεατρικό του τον 17ο αιώνα, κατά τη διάρκεια του οποίου το μπαρόκ κίνημα ήταν πολύ διαδεδομένο. Αυτό το τελευταίο αναπαριστά την πραγματικότητα

Επιπλέον, η ηρωίδα, η Ρωξάνη, είναι αντιπροσωπευτική ενός άλλου σημαντικού κινήματος αυτού του αιώνα: της *préciosité*. Και εδώ, πάλι, η πραγματικότητα τίθεται υπό αμφισβήτηση...

c) **Παρακολουθήστε την έναρξη της ταινίας.**

Απαντήστε στο ερωτηματολόγιο.

Πού λαμβάνει χώρα η πρώτη σκηνή;

Τι γίνεται;

Γιατί πιστεύετε ότι κάποιος μπορεί να ακουστεί να βήχει στο κοινό;

Ποιο είναι το δεύτερο αντικείμενο της παράστασης μετά τον Μονφλερύ;

Πώς ερμηνεύετε τη χρήση της μάσκας από τον εν λόγω χαρακτήρα;

Τι χαρακτηρίζει το παιχνίδι του χαρακτήρα στη σκηνή;

Ποιο είναι το τρίτο αντικείμενο της παράστασης;

Το βλέπουμε αμέσως; Σχολιάστε.

Τι κάνει ο Συρανό στο τέλος της σκηνής; Γιατί αυτή η ενέργεια είναι προοικονομία;

Το γενικό πλαίσιο

Ένα ειδικό σκηνικό: μια σκηνή θεάτρου στο θέατρο: Το Hôtel de Bourgogne.

Ο Edmond Rostand τοποθετεί την πρώτη πράξη του Συρανό ντε Μπερζεράκ «στην αίθουσα του Hôtel de Bourgogne». Επιλέγοντας αυτό το σκηνικό σε όλη την πρώτη πράξη, το θέμα του θεάτρου μέσα στο θέατρο είναι το πιο σαφές, το πιο προφανές...

Γιατί αυτή η επιλογή ενός *mise en abyme* για ένα σκηνικό παράστασης; Ομολογουμένως, η τοποθέτηση της δράσης σε αυτό το θέατρο καθιστά δυνατό τον ακριβή καθορισμό ενός χωροχρονικού πλαισίου. Αυτή η διακόσμηση συμβάλλει στο ιστορικό χρώμα τοποθετώντας τη δράση στον χρόνο. Έτσι, κατά τη διάρκεια του 17ου αιώνα, το Hôtel de Bourgogne ήταν τόπος συνάντησης για ένα πολυποίκιλο κοινό με διαφορετικό κοινωνικό υπόβαθρο. Αυτό επαληθεύεται από την αρχή με την είσοδο στη σκηνή των διαφόρων πρωταγωνιστών που περιλαμβάνουν: λόρδους, μουσκετοφόρους, ιπποκόμους, ανθρώπους του λαού.

Από την άλλη πλευρά, παίζοντας αυτή τη διαδικασία θεάτρου μέσα στο θέατρο εντάσσει αμέσως τη δράση σε μια διαδικασία που ήταν προσφιλής κατά τη **μπαρόκ περίοδο** και η οποία αποσκοπούσε να τονίσει την παραπλανητική διάσταση αυτού που μας περιβάλλει.

Όσον αφορά το έργο που επέλεξε ο Rostand να συμπεριλάβει στο Συρανό ντε Μπερζεράκ, το *La Clorise* του Βαρο (1590-1650), μαρτυρά την ίδια ανησυχία για την ιστορική ακρίβεια: Είναι σχεδόν σύγχρονο με τη δράση του Συρανό, καθώς δημιουργήθηκε το 1631, και συγκεκριμένα στο Hôtel de Bourgogne

Στον ιστότοπο του Europeana μπορείτε να συμβουλευτείτε ένα έγγραφο σχετικά με το Hôtel de Bourgogne.

Μάθημα 6.

Στόχος: Ο προσδιορισμός του μπαρόκ κινήματος σε ένα έργο και η ανάλυση της σημασίας του, προκειμένου να γίνει καλύτερα κατανοητός ο λόγος για τον οποίο το *mise en abyme* είναι μια επαναλαμβανόμενη διαδικασία στα μπαρόκ έργα.

- a) Στο Baroque movement, επιλέξτε στον ιστότοπο του Europeana τρεις πίνακες ζωγραφικής του Caravaggio: Θα δείξετε πώς οι πίνακες αυτοί είναι αντιπροσωπευτικοί του μπαρόκ κινήματος.
- b) Κάντε το ίδιο για έναν πίνακα του Murillo.
- c) Στη συνέχεια, πάλι στον ιστότοπο του Europeana, απαντήστε στην ίδια ερώτηση για δύο έργα του Νικολά Πουσέν και για ένα έργο του Ζορζ ντε λα Τουρ:

Σύνθεση: Η μπαρόκ τέχνη χαρακτηρίζεται από ελαφριά εφέ με την τεχνική του κιαροσκούρο, που δημιουργούν εφέ αντίθεσης και ψευδαισθήσεις. Το *trompe l'oeil* (σκηνικό οφθαλμαπάτης) είναι μια κοινή πρακτική και στην αρχιτεκτονική. Οι μπαρόκ ζωγράφοι προτιμούν την πιο θεαματική άποψη: Τη στιγμή που λαμβάνει χώρα η δράση. Οι πίνακές τους μοιάζουν με θεατρικές παραστάσεις. Επιδιώκουν να προκαλέσουν συγκίνηση, να κάνουν τους ανθρώπους να νιώσουν ένα είδος ιλίγγου, μια αίσθηση σύγχυσης. Συχνά, τα σκηνικά είναι τόσο γεμάτα ώστε το μάτι του θεατή χάνεται... Το συναίσθημα παρά η λογική ευνοείται από το ανταγωνιστικό κίνημα του μπαρόκ, τον κλασικισμό.

Ουσιαστικά, ενώ οι κλασικοί είναι πεπεισμένοι ότι είναι κυρίαρχοι του κόσμου που διοικούν σύμφωνα με σαφείς έννοιες, οι θιασώτες του μπαρόκ, που είναι ουσιαστικά πολύ σύγχρονοι, αισθάνονται ότι ο κόσμος μας διαφεύγει, ότι η πραγματικότητα είναι αλλού. Οι τίτλοι των

μεγάλων μπαρόκ έργων είναι πολύ αποκαλυπτικοί ως προς αυτό: Το *Όνειρο Θερινής Νυκτός*, του Σαίξπηρ, *Η Ζωή Είναι Όνειρο* του Καλντερόν, *Η Φρεναπάτη* του Κορνέιγ, είναι όλα έργα που θέτουν υπό αμφισβήτηση την αναγνωσιμότητα και την πραγματικότητα, καθώς και την πραγματικότητα αυτού που πιστεύουμε ότι ζούμε.

Μάθημα 7: Συρανό ντε Μπερζεράκ

Στόχος: Τι είναι η *préciosité*; Ποια είναι η σχέση μεταξύ αυτοαναφορικότητας και μπαρόκ;

Πάλι στην εργασία μας για το *mise en abyme*, διερευνούμε τώρα την επιλογή της παράστασης που είναι ενσωματωμένη στον Συρανό: *La Clorise* του Μπαρό. Αυτή η παράσταση είναι μια παράσταση *précieux*. Η Ρωξάνη, το όνομα *précieux* που έδωσε η Madeleine Robin στον εαυτό της, είναι *précieuse*..

Ο προβληματισμός που απευθύνεται στους μαθητές σχετικά με το ακόλουθο σημείο: Γιατί κάνει αυτή την επιλογή ο θεατρικός συγγραφέας; Τι σημαίνει; Ποια η σχέση μεταξύ πραγματικότητας και *préciosité*; Η πραγματικότητα μεγεθύνεται ή απορρίπτεται;

Το *La Clorise* αποτελεί σαφή αναφορά στην *préciosité*. Στο έργο του Rostand, πρέπει να συνδέεται στενά με όλα όσα αφορούν αυτό το λογοτεχνικό κίνημα: ο χαρακτήρας της Ρωξάνης, η προσποιητή γλώσσα του Μαρκίς (I, 2, στ. 123 έως 126) ή η λιποθυμία τους στο όνομα των «*précieuses*» (I, 2, στ. 56-59), ο φόβος της γκουβερνάντας ότι δεν θα έχει την ευκαιρία να υποβάλει προσφορά (III, 1, στ. 1182-1187, III, 3, στ. 1296-1298, III, 5, στ. 1326-1328), και ιδίως η αντίθεση του Συρανό προς τους «αυτούς τους πιθήκους» που είναι οι *précieux* για αυτόν (III, 3, στ. 1298), η εχθρότητά του κατά του Μονφλερύ (I, 2 έως 4 και III, 1, στ. 1206-1207, III, 6, στ. 1354-1355), η περιφρόνησή για το έργο του Μπαρό («οι σίχτοι του γερο-Μπαρό αξίζουν μία νούλα, / Διέκοψ' άνευ τύψεων!», I, 4, στ. 251-252) και το μίσος του για τη γλώσσα *précieux* (III, 7, στ. 1412-1439). Η διακοπή της παράστασης *La Clorise* προοικονομεί την απόρριψη της *préciosité* από τον Συρανό..

Για την *préciosité*, μπορείτε να συμβουλευθείτε το Europeana: *La préciosité: de l'éclat des salons aux précieuses ridicules* της Azucena Antón Martínez.

Préciosité: Απόρριψη της πραγματικότητας;

- *Préciosité*: Όμορφες συζητήσεις.
- Η Ρωξάνη αγαπάει την *préciosité*. Αγαπάει τα λόγια και τις συζητήσεις (Το «σ' αγαπώ» δεν είναι αρκετό).
- Ο Κριστιάν αγαπάει τη Ρωξάνη.
- Ο Συρανό αγαπάει τη Ρωξάνη.
- Στη Ρωξάνη αρέσει η εμφάνιση του Κριστιάν, αλλά δεν την ικανοποιεί η ρητορική του.
- Ερωτεύεται τα λόγια (επειδή είναι μια *précieuse*).
- Ο Συρανό πιστεύει ότι δεν είναι αρκετά όμορφος (έχει μεγάλη μύτη), αλλά είναι πολύ καλός στη ρητορική.
- Ο Κριστιάν και ο Συρανό δεν μπορούν να αντιμετωπίσουν την πραγματικότητα.
- Τι προκαλεί αυτή η απόρριψη της πραγματικότητας;
- Ο χαρακτήρας χρησιμοποιεί έναν άλλο χαρακτήρα ως δράστη.
- Είναι μια ψευδής σχέση αγάπης.
- Τραγωδία: Τα ψεύδη εμποδίζουν την πραγματική αγάπη.
- Η αγάπη κάποιου για τον εαυτό του κατά της πραγματικής αγάπης.
- Ο Συρανό μισεί τους *précieux* γιατί δεν είναι ειλικρινείς με τους εαυτούς τους.

Ο θρίαμβος της *préciosité* τον 17ο αιώνα ήταν ένα ευρωπαϊκό φαινόμενο: Στην Αγγλία, ο John Lily εισήγαγε τον ευφεισμό, στην Ιταλία παρουσιάστηκε ο μαρινισμός και στην Ισπανία ο γκονγκορισμός. Αλλά αυτό που διακρίνει τη Γαλλία από άλλες ευρωπαϊκές χώρες είναι ότι δεν είδε μόνο την ποίηση *précieuse* να ακμάζει, αλλά και μια κοινωνία *précieuse* που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο των σαλονιών. Η *préciosité* είναι τέχνη του ζην και αισθητική που άκμασε από το 1650 έως το 1660 στην αριστοκρατία του Παρισιού. Η *préciosité* χαρακτηρίζεται κυρίως από ακραία βελτίωση της συμπεριφοράς, των ιδεών και της γλώσσας. Οι γυναίκες *précieuse* αγαπούν τα παιχνίδια μυαλού και τοποθετούν τη χαρισματική σκέψη στον δρόμο προς την αναζήτηση της αγάπης. Το αίσθημα της αγάπης βρίσκεται πράγματι στο επίκεντρο των συζητήσεων και αποτελεί το θέμα των ποιημάτων και των μυθιστορημάτων που σχολιάζουν οι *précieuse* στα σαλόνια τους. Η αγάπη για τις *précieuse* είναι μια αγάπη αγνή, κωδικοποιημένη, εξιδανικευμένη, και απαλλαγμένη από τη χυδαιότητα της σαρκικής έλξης. Οι *précieuse* έχουν μια εξιδανικευμένη εικόνα της αγάπης και η Ρωξάνη το αποδεικνύει αυτό άψογα. Περισσότερο από τα φιλιά του Κριστιάν, επιθυμεί μια όμορφη ομιλία. Αυτή η συγκεκριμένη σχέση με την πραγματικότητα είναι ο λόγος για την κωμωδία που θα λάβει χώρα σε όλη τη διάρκεια της παράστασης.

Σημ. Το *La Clorise* είναι ένα ποιμενικό μυθιστόρημα, η πλοκή του οποίου είναι δανεισμένη από ένα επεισόδιο του *L'Astrée*, το οποίο ο κόσμος της εποχής εκείνης διάβαζε με πάθος: Αποτελείται από πέντε τόμους, με πολλές δευτερεύουσες ίντριγκες. Ο πέμπτος τόμος ολοκληρώθηκε από τον γραμματέα του Honoré d'Urfé. Αυτό το ρομαντικό μυθιστόρημα με τις πολλαπλές ρομαντικές ανατροπές εξιστορεί την αγάπη μεταξύ του βοσκού Celadon και της βοσκοπούλας Astrée σε ένα βουκολικό σκηνικό. Το μυθιστόρημα διακρίνεται από ένα ιλιγγιώδες παιχνίδι: Εναλλαγή πολεμικών περιπετειών, ηρωικών πράξεων, μεταμφιέσεων, υπέροχων επεισοδίων, ανάλυσης της πολυπλοκότητας του αισθήματος της αγάπης. Οι αυλικόι παθιάζονται με αυτές τις διακριτικές ερωτικές σκηνές και τις συχνά αντιφατικές εκδηλώσεις. Μπορούμε να θεωρήσουμε αυτό το κείμενο ως ένα αναλυτικό μυθιστόρημα που επικεντρώνεται στις εκδηλώσεις αγάπης, στη γέννηση του πάθους, στη ζήλια, στις μεθόδους αποπλάνησης, στην εκδίκηση κ.λπ. Η αγάπη σύμφωνα με τον D'Urfé προοιωνίζεται την άποψη του Κορνηλίου για το συναίσθημα: η λογική υπερισχύει του πάθους: δεν μπορεί κανείς να αγαπά κάποιον χωρίς αξία, χωρίς αίσθημα τιμής: «Είναι αδύνατον να αγαπήσουμε κάποιον που δεν εκτιμούμε.» Η επιτυχία του *L'Astrée*, για παράδειγμα, δεν έληξε στην πραγματικότητα πριν το 1761, όταν ο Rousseau πήρε τη θέση του Honoré d'Urfé με το *La Nouvelle Héloïse*.

Μάθημα 8.

Σκοπός της τελευταίας αυτής συνεδρίας είναι να γίνει κατανοητή μια άλλη λειτουργία του *mise en abyme* σε μια σκηνή έναρξης: προοικονομεί το υπόλοιπο κείμενο, είναι ένα πρόγραμμα προς αποκωδικοποίηση. Θα ξεκινήσουμε από τον ορισμό του κριτικού λογοτεχνίας Lucien Dällenbach: «κάθε εγκιβωτισμένο έργο που έχει σχέση παρόμοια με το έργο που το περιλαμβάνει είναι ένα *mise en abyme*» (*Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme*, Seuil, Paris, 1977).

Έτσι, η αναπαράσταση του *La Clorise* έχει αρκετά κοινά με την παράσταση *Συρανό ντε Μπερζεράκ*, ώστε να μπορούμε να μιλήσουμε για *mise en abyme* από μια άποψη. Πράγματι, σέβεται τόσο το κριτήριο της ένταξης όσο και το κριτήριο του προβληματισμού της μυθοπλασίας. Παρουσιάζει θέματα, καταστάσεις και κανόνες λειτουργίας του συγκεκριμένου στοιχείου.

Άρα, για να το δείξουμε στους μαθητές, θα τους ζητηθεί να εξετάσουν τα θέματα που αναφέρθηκαν στη σκηνή έναρξης

Τι γίνεται σε αυτήν τη σκηνή; Ας ανακεφαλαιώσουμε:

- a) Ο Μονφλερύ λέει ότι το κείμενό του λέει τα λόγια του Μπαρό
 - b) Ο Μονφλερύ δεν μπορεί να πει το κείμενό του
 - c) Δεν μπορεί γιατί παρεμποδίζεται από κάποιον ανεπιθύμητο που δεν τον σέβεται:
Συρανό
- a) Όπως έχουμε δει, η επιλογή μιας εγκιβωτισμένης μπαρόκ και *précieuse* παράσταση είναι σημαντική, διότι ήδη θέτει το πρόβλημα μιας ιδιόζουσας σχέσης με την πραγματικότητα. Το μπαρόκ την αμφισβητεί επισημαίνοντας την απατηλή της διάσταση, η *préciosité* καταδεικνύει την επιθυμία να διαφύγει από αυτήν, να οικοδομήσει μια πραγματικότητα πιο όμορφη και λιγότερο ωμή. Ωστόσο, το τίμημα είναι υψηλό, **δεν μπορούν ποτέ να εκφραστούν πραγματικά συναισθήματα**. Βλέποντας τον Μονφλερύ να απαγγέλλει στίχους του Μπαρό έχουμε ένα *mise en abyme* του Κριστιάν να απαγγέλλει λόγια του Συρανό και τον Συρανό, όταν τα διαβάζει στην Ρωξάνη, να προσποιείται ότι είναι του Κριστιάν...
- b) Το τραύλισμα που περιορίζει τον Μονφλερύ, αυτή η αδυναμία να μιλήσει, προοικονομεί το θέμα της **ανέφικτης εξομολόγησης** που είναι διάχυτη στο έργο του Rostand. Ο Κριστιάν δεν τολμά να εξομολογηθεί την αγάπη του στην Ρωξάνη, διότι γνωρίζει ότι στερείται ευστροφίας (II, 10, στ. 1111-1129). Ο Συρανό, που θα ήθελε όσο τίποτα να εξομολογηθεί το πάθος του στην Ρωξάνη, δεν θα μπορέσει ποτέ να το κάνει επειδή είναι άσχημος (I, 5, στ. 513-517), επειδή η Ρωξάνη του λέει ότι της αρέσει κάποιος άλλος (II, 6), επειδή ο Κριστιάν πεθαίνει, εμποδίζοντας την εξομολόγηση (IV, 10). Ακόμη και στα πρόθυρα του θανάτου, ο Συρανό μπορεί να εκφραστεί μόνο με το παράδοξο: «Όχι, όχι, αγαπητή μου, δεν σε αγάπησα! (V, 5, στ. 2467).
- c) Από την άλλη πλευρά, διακόπτοντας την απόδοση της παράστασης του Μπαρό, ο Συρανό προετοιμάζει όλες τις σκηνές στις οποίες ένας χαρακτήρας στη θέση του ηθοποιού αντιτίθεται με ασέβεια στους θεατές. Η ανάγνωση του ποιήματος του Ragueneau προορίζεται για τους ακροατές που ενδιαφέρονται περισσότερο για τις τούρτες παρά για να ακούσουν προσεκτικά (II, 4). Η ιστορία της μάχης στην είσοδο του Nesle ματαιώνεται από το απρεπές παιχνίδι λέξεων του Κριστιάν (II, 9). Σε αυτό το τελευταίο παράδειγμα, η κατάσταση της παρεμπόδισης του θεάτρου μπλέκεται με ρομαντικές σχέσεις και, πράγματι, ο ταραχοποιός είναι συχνά αντίπαλος του «ηθοποιού». Αν ο Συρανό απαγόρευσε στον Μονφλερύ να παίξει, αυτό οφείλεται κυρίως στο ότι τόλμησε να σηκώσει τα μάτια του στην Ρωξάνη (I, 5, στ. 482-491). Τέλος, δεν μπορούμε να ερμηνεύσουμε την πρόωρη διακοπή της αναπαράστασης του *La Clorise* από τον Συρανό ως μια εικόνα αγάπης που πολύ σύντομα διακόπηκε από έναν αντίπαλο; Ο Κριστιάν δεν έχει καν φιλήσει τη Ρωξάνη όταν τον προκαλούν οι δύο αντίπαλοί του: Ο Συρανό και ο κόμης ντε Γκις μέσω του αγγελιοφόρου του, του Καπουκίν (III, 10). Είχε μόλις παντρευτεί την Ρωξάνη όταν έπρεπε να πάει στον πόλεμο (και ο αφελής αντίπαλός του, Γκις, δεν χάνει την ευκαιρία να πει ειρωνικά: «Του γάμου η νύκτ' ακόμ' είναι μακράν!», III, 14, στ. 1697). Ακόμη και οι αγάπες του Ragueneau και της Lise είναι σύντομες λόγω ενός μουσκετοφόρου (III, 1, στ. 1174-1181).

Συνεπώς, όπως μπορούμε να δούμε, η εισαγωγή της έναρξης του *La Clorise* έχει την ίδια λειτουργία προοικονομίας με ορισμένες ενάρξεις όπερας, ανακοινώνει ήδη τη μελλοντική ιστορία και το αποτέλεσμά της.

Συμπέρασμα. Γιατί μελετήσαμε την αυτοαναφορικότητα σε μια σκηνή έναρξης;

Για να κατανοήσουμε τη διαδικασία και τις συνέπειές της, μελετήσαμε διάφορα *mise en abyme* σε διάφορους κλάδους, στη ζωγραφική, στον κινηματογράφο, στο θέατρο.

Διαπιστώσαμε ότι η διαδικασία της αυτοαναφορικότητας ήταν ακόμη πιο ενδιαφέρουσα όταν εμφανιζόταν σε μια σκηνή έναρξης σε μια ταινία ή σε μια παράσταση. Για αυτόν τον λόγο, προτού ξεκινήσουμε τη μελέτη του έργου που επιλέχθηκε, του *Συρανό ντε Μπερζεράκ* του Edmond Rostand, επιλέξαμε να μελετήσουμε δύο σκηνές έναρξης: Του *Dogville* του Λαρς φον Τρίερ και τον χορό των δαχτύλων στο *Cold Blood* του Ζακό βαν Ντορμέλ.

Το *mise en abyme* δημιουργεί πάντα μια απόσταση μεταξύ θεάματος και θεατών. Από την αρχή, βρίσκεται αντιμέτωπος με ένα ερώτημα σχετικά με τον σκοπό της αναπαράστασης. Ουσιαστικά, το *mise en abyme* αποτρέπει μια προφανή, αθώα ανάγνωση όσων συμβαίνουν μπροστά στα μάτια μας και αυτός είναι αναμφίβολα ο λόγος που είναι ενδιαφέρουσα. Λόγω της ενόχλησης που προκαλεί, ο θεατής εμπλέκεται στη δημιουργική πράξη.

Το *mise en abyme* θέτει αρκετά ερωτήματα που θα επιτρέψουν στον εκπαιδευτικό να θέσει προβληματισμούς στους μαθητές σχετικά με τους δεσμούς μεταξύ μυθοπλασίας και πραγματικότητας, σχετικά με τα προβλήματα που θέτει η ερμηνεία ενός έργου, σχετικά με τους δεσμούς μεταξύ του δημιουργού και του κοινού του.

Ποιος ήταν ο σκοπός χρήσης της αναπαράστασης;

Πώς το φαινόμενο του καθρέφτη καθιστά δυνατή την αμφισβήτηση της πραγματικότητας εκθέτοντας αυτό που βρίσκεται στο παρασκήνιο, που δεν είναι ορατό;

Πώς το φαινόμενο του καθρέφτη καθιστά δυνατή την εξέταση διαφόρων επιπέδων της πραγματικότητας ή ακόμη και μιας άλλης πραγματικότητας;

Με ποιον τρόπο δίνει τη δυνατότητα στον δημιουργό να αμφισβητεί τον εαυτό του και εμάς σχετικά με τη δημιουργική του πρακτική;

Με ποιον τρόπο καλεί τον αναγνώστη να συμμετάσχει σε αυτήν τη δημιουργική πράξη;

Με ποιο τρόπο αποτελεί μια πρόσκληση για αποκωδικοποίηση αυτού που το περιβάλλει;

Με ποιον τρόπο αποσυντονίζει τον θεατή;

Το ενδιαφέρον για το έργο που μελετήθηκε, το *Συρανό ντε Μπερζεράκ*, είναι ότι συγκεντρώνει από μόνο του τα περισσότερα πλεονεκτήματα του *mise en abyme*. Από τη σκηνή δράσης, το *mise en abyme* καθιστά δυνατό τον καθορισμό των βασικών ορόσημων στην πορεία της ιδέας της πραγματικότητας που προτάσσει ο θεατρικός συγγραφέας στον αναγνώστη του. Το έργο, είτε κινηματογραφικό είτε λογοτεχνικό, δεν μπορεί να περιοριστεί σε μια ιστορία που λέγεται: είναι ένας διάλογος, μια ερμηνεία του κόσμου που μας περιβάλλει, την οποία επιλέγουμε να μοιραστούμε ή όχι...

Μάθημα 9: Δοκιμασία

Οι μαθητές ακολουθούν το ίδιο μοντέλο με το μάθημα 5, αλλά πρέπει να μεταφέρουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους σε μια νέα εργασία, την οποία μπορεί να επιλέξει ελεύθερα ο εκπαιδευτικός.

Προτάσεις:

Ανάλυση σύντομης ιστορίας: *Η Πτώση του Οίκου των Άσερ* του Έντγκαρ Ά. Πόε

Ή

Ανάλυση ενός επεισοδίου των *The Simpsons*. Συχνά στο *The Simpsons* βλέπουμε τους χαρακτήρες να παρακολουθούν τηλεόραση: Έτσι, οι χαρακτήρες μιας τηλεοπτικής σειράς παρακολουθούν οι ίδιοι τηλεόραση. Αυτή η πράξη είναι ένα *mise en abyme*, ακριβώς όπως βλέπουμε μια ταινία μέσα σε μια ταινία. Ωστόσο, αν άρχιζαν να συζητούν για αυτό που βλέπουν, θα είχαμε επιπλέον μια περίπτωση μετααναφοράς (ή μάλλον το *mise en abyme* θα είχε προκαλέσει, όπως συμβαίνει μερικές φορές, μετααναφορικό προβληματισμό). Ωστόσο, κατά κανόνα, θα πρέπει να θεωρηθεί ότι το *mise en abyme* απλώς «αντικατοπτρίζει» στοιχεία από ένα ανώτερο σε ένα κατώτερο επίπεδο, αλλά δεν πυροδοτεί απαραίτητα την ανάλυση των στοιχείων αυτών.

Ή

Μια έκθεση: Θεωρείτε ότι ένα έργο τέχνης έχει ως αποστολή να αποκαλύψει την πραγματικότητα;

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - PODCAST ΣΥΛΛΟΓΉΣ ΤΈΧΝΗΣ

Τίτλος

Podcast συλλογής τέχνης

Σύνταξη

Krista Kindt-Sarojärvi

Περίληψη

Σε αυτό το μαθησιακό σενάριο, οι μαθητές βλέπουν μια έκθεση τέχνης στο διαδίκτυο, μελετούν σχετικό λεξιλόγιο και δημιουργούν ένα podcast. Το μάθημα διαρκεί 60-90 λεπτά.

Λέξεις-κλειδιά

Τέχνη, podcast, έκθεση

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Αγγλικά (μάθημα Φινλανδικών 3)
Θέμα	Πολιτισμός, τέχνη, ανάλυση έργων τέχνης, εκτίμηση έργων τέχνης
Ηλικία μαθητών	16-18
Χρόνος προετοιμασίας	15 λεπτά
Χρόνος διδασκαλίας	60-100 λεπτά
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	Φύλλο οδηγιών
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	-
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • An Ecstasy of Beauty • Towards abstraction • Art Nouveau • Faces of Europe • From Dada to Surrealism • Art Nouveau • Utagawa Hiroshige • The Colossus of Leonardo da Vinci • Masterpieces from Sweden

Άδειες

Άδεια-Μη εμπορική-ShareAlike CC BY-NC-SA. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να κάνουν προσθήκες στο έργο σας, για μη εμπορικούς σκοπούς, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου και λάβουν άδεια για τις νέες δημιουργίες τους υπό πανομοιότυπους όρους.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Ο πολιτισμός και η τέχνη είναι μεταξύ των βασικών θεμάτων του υποχρεωτικού μαθήματος των Αγγλικών 3.

Σκοπός του μαθήματος

Εκμάθηση βασικού λεξιλογίου και εξάσκηση προφορικών δεξιοτήτων. Προετοιμασία για επίσκεψη σε μουσείο και επακόλουθη γραπτή ανάλυση έργων τέχνης.

Τάσεις

Συνεργατική μάθηση, εκμάθηση με επίκεντρο τους μαθητές, εκμάθηση βασισμένη στο cloud, οπτική αναζήτηση και εκμάθηση, μαθησιακό υλικό.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Δημιουργικότητα, κριτική σκέψη, συνεργασία, επικοινωνία, δημιουργία προϊόντων μέσω ενημέρωσης.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Προκαταρκτική εργασία στο σπίτι	<ol style="list-style-type: none"> Περιηγηθείτε στις δέκα εκθέσεις (φύλλο οδηγιών). Διαβάστε το εισαγωγικό κείμενο. Αν και μπορεί να μην τα καταλαβαίνετε όλα, θα πρέπει να κατανοήσετε σε γενικές γραμμές το θέμα της έκθεσης. Επιλέξτε το αγαπημένο σας. Μπορείτε να επιλέξετε μια έκθεση που σας φέρνει θετικές σκέψεις, ή μια έκθεση που σας δίνει περισσότερες ανάμεικτες σκέψεις, οι οποίες θα μπορούσαν, επίσης, να είναι ενδιαφέρουσες. Δείτε αυτό το Quizlet https://quizlet.com/66110j και εξοικειωθείτε με το λεξιλόγιο που ταιριάζει με την έκθεση που επιλέξατε. 	30'
Προετοιμασία σε τάξη (ομαδική εργασία)	Σε ομάδες των 2-3, πείτε ο ένας στον άλλον ποια έκθεση έχετε επιλέξει και γιατί. Τι σας αρέσει σε αυτή; Τι συναισθήματα σας προκάλεσε το έργο τέχνης; Περιγράψτε το αγαπημένο σας έργο τέχνης από την έκθεση.	10'
Δημιουργία ενός podcast (ατομική εργασία)	<p>Δημιουργήστε ένα podcast* για την έκθεση γενικά και για ένα επιλεγμένο έργο τέχνης.</p> <ol style="list-style-type: none"> Πείτε στους ακροατές σας γιατί επιλέξατε την εν λόγω έκθεση. Γιατί σας άρεσε; Τι συναισθήματα σας προκάλεσε το έργο τέχνης; 	50-60'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>2. Περιγράψτε το αγαπημένο σας έργο τέχνης από την έκθεση. Πώς είναι; Τι σας κάνει να σκέφτεστε; Πως σας κάνει να νιώθετε; Χρησιμοποιήστε το λεξιλόγιο που έχετε μάθει στο Quizlet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πρωτάρηδες μαθητές: Μιλήστε για τουλάχιστον 1 λεπτό, στοχεύστε τα 2 • Τυπικοί μαθητές: Μιλήστε για τουλάχιστον 3 λεπτά, στοχεύστε τα 5 • Προχωρημένοι μαθητές: Μιλήστε για τουλάχιστον 6 λεπτά, στοχεύστε τα 8 <p>Μέγιστη διάρκεια: 10 λεπτά.</p> <p>Μοιραστείτε το podcast σας με τον δάσκαλό/τη δασκάλα σας: Ανεβάστε το podcast σας στο Google Drive σας (ή σε άλλο Cloud) και μοιραστείτε τον σύνδεσμο με τον δάσκαλο/τη δασκάλα σας.</p> <p>* ένα podcast μπορεί να δημιουργηθεί με οποιαδήποτε εφαρμογή καταγραφής φωνής σε οποιοδήποτε smartphone, από όπου μπορείτε να το μοιραστείτε μέσω π.χ. Soundcloud, Google Drive ή WhatsApp. Αν χρησιμοποιηθεί φορητός υπολογιστής, θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και το https://vocaroo.com/.</p> <p><i>Σημείωση για τον εκπαιδευτικό: Όλο το διδακτικό υλικό θα πρέπει να περιλαμβάνει απευθείας συνδέσμους για τις συλλογές Europeana. Δεν θα πρέπει να περιλαμβάνονται αντίγραφα των μεμονωμένων έργων τέχνης, καθώς υπόκεινται σε δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας.</i></p>	

Αξιολόγηση

Ο εκπαιδευτικός λαμβάνει τους συνδέσμους των podcast και τα βαθμολογεί με βάση τη διάρκεια και τη χρήση λεξιλογίου (quizlet).

*****ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Συνολικά, οι μαθητές δήλωσαν ότι τους άρεσε η εργασία. Ένωσαν ότι ήταν μια καλή προετοιμασία για την επικείμενη εργασία σχετικά με την τέχνη, όπου θα πρέπει ουσιαστικά να επισκεφθούν ένα μουσείο και να γράψουν μια έκθεση για το μουσείο και την τέχνη

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Από την ομάδα των 30 μαθητών μου, 10 μαθητές παρέδωσαν ένα podcast διάρκειας 1-2 λεπτών, 12 μαθητές παρέδωσαν ένα podcast διάρκειας 3-5 λεπτών και οκτώ μαθητές μίλησαν για 6-10 λεπτά. Κανένας από τους μαθητές δεν χρησιμοποίησε κάποια συσκευή καταγραφής βασισμένη σε πρόγραμμα περιήγησης. Όλοι χρησιμοποίησαν μια εφαρμογή καταγραφής στο τηλέφωνό τους. Ορισμένοι μαθητές συνεργάστηκαν και χρησιμοποίησαν το τηλέφωνο ενός φίλου τους αν το τηλέφωνό τους ήταν χαλασμένο ή δεν είχε μπαταρία.

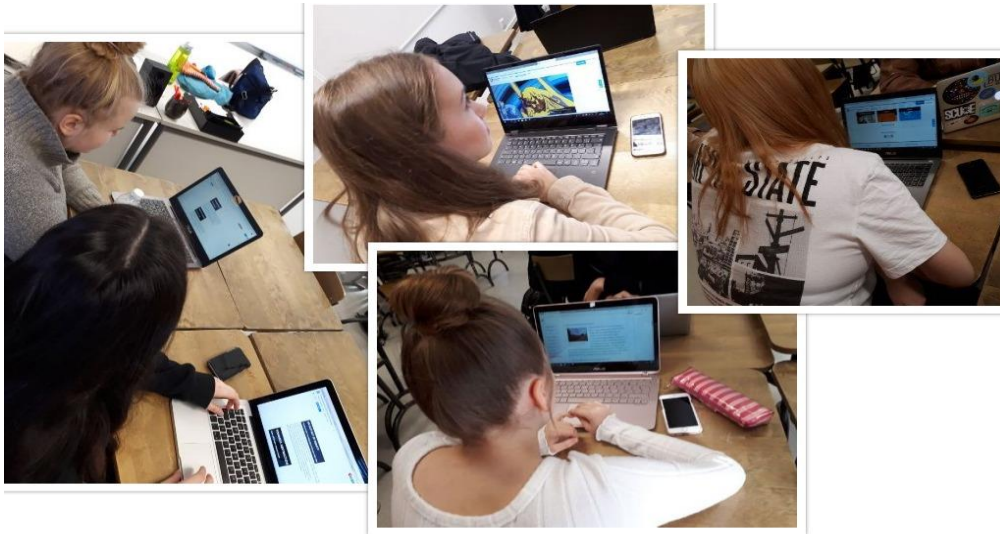
- **Προκαταρκτική εργασία για το σπίτι (30 λεπτά):** Αυτή η ενότητα μπορεί να εφαρμοστεί εκ των προτέρων στο σπίτι ή στην τάξη, ανάλογα με τους χρονικούς περιορισμούς.
- **Προετοιμασία στην τάξη (10 λεπτά), ομαδική εργασία:** Αυτή είναι μια προετοιμασία για το podcast, μια δοκιμαστική εκτέλεση.
- **Δημιουργία ενός podcast (50-60 λεπτά), ατομική εργασία:** Αυτή είναι η πραγματική εργασία, η οποία μπορεί επίσης να συνεχιστεί ως εργασία για το σπίτι.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα



ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΤΑΞΊΔΙ ΣΕ ΜΙΑ ΆΓΝΩΣΤΗ ΧΏΡΑ

Τίτλος

Ταξίδι σε μια άγνωστη χώρα

Σύνταξη

Clara Donadio

Περίληψη

Οι μαθητές μας σας προσκαλούν να επισκεφθείτε το Tichongo! Όπως ίσως γνωρίζετε, το Tichongo είναι αυτή η μικροσκοπική ευρωπαϊκή χώρα που όλοι ξεχνούν... Τι εννοείτε, δεν την γνωρίζετε;

Ανακαλύψτε τον ταξιδιωτικό οδηγό μας για αυτήν τη χώρα. Ένα πράγμα είναι σίγουρο. Το μόνο που θα θέλετε αφού τον διαβάσετε θα είναι να πάτε διακοπές εκεί!

Μια ολόκληρη χώρα δημιουργήθηκε και απεικονίστηκε με βάση τις εικόνες από τον ιστότοπο του Europeana, με αποτέλεσμα τη σύνταξη ενός αληθοφανούς ταξιδιωτικού οδηγού σε μια εντελώς άγνωστη χώρα, που προήλθε απευθείας από τη φαντασία των μαθητών.

Λέξεις-κλειδιά

Ταξιδιωτικός οδηγός, δημοτικό σχολείο, 7-8 ετών, γραφή, ανάγνωση, χώρα.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Γαλλικά (προφορικά, ανάγνωση, γραπτά), μαθηματικά, πλαστικές τέχνες, ψηφιακή τεχνολογία, γεωγραφία, ιστορία, ηθική και αγωγή του πολίτη.
Θέμα	<ul style="list-style-type: none"> Γαλλικά – Σύνταξη ενός ταξιδιωτικού οδηγού. Πλαστικές τέχνες – Δημιουργία εικόνων. Γεωγραφία και ιστορία – Σχεδίαση ενός χάρτη και εκμάθηση της ιστορίας μιας χώρας. Μαθηματικά – Πολύγωνα σχεδίασης (πλαίσιο σχεδίασης). Ηθική και αγωγή του πολίτη – Εργασία σε ομάδα, συνεργασία, εκμάθηση του πώς να συμβιώνεις.
Ηλικία μαθητών	7-8 ετών
Χρόνος προετοιμασίας	2 ώρες
Χρόνος διδασκαλίας	11 ώρες και 45 λεπτά (σε διάφορα θέματα μεταξύ 30 και 45 λεπτών/μάθημα)
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο για να συμβουλευονται τον ιστότοπο του Europeana (www.europeana.eu)
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Χαρτί, κόλλα, εκτυπωτής (με έγχρωμο μελάνι), μαγνήτες (για επίδειξη της υπό εξέλιξη εργασίας στην τάξη), μαυροπίνακας, βιβλιοδεσία, χαρτί ζωγραφικής, στυλό, κηρομπογιές, μαρκαδόροι...

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

	Μερικά ταξιδιωτικοί οδηγοί για να πάρετε παραδείγματα
Πόροι Ευρορεανα που χρησιμοποιήθηκαν	Βλέπε Παράρτημα.

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Αυτό το πολυεπιστημονικό σενάριο διενεργήθηκε ως έργο. Αποτελεί μέρος του επίσημου προγράμματος σπουδών του Γαλλικού Εθνικού Εκπαιδευτικού συστήματος (βλ. <https://eduscol.education.fr/pid34139/cycle-2-ecole-elementaire.html>; <https://eduscol.education.fr/cid86943/le-socle-commun.html>).

Γαλλικά – Αντιγραφή ή μεταγραφή κειμένου με ευανάγνωστο γραφικό χαρακτήρα, με χρήση της ίδιας στίξης και ορθογραφίας και με ιδιαίτερη προσοχή ως προς την παρουσίαση. Σύνταξη κειμένου που να είναι οργανωμένο, συνεκτικό και συναφές όσον αφορά στους στόχους και στους αποδέκτες που αφορά. Βελτίωση των δεξιοτήτων γραφής, συμπεριλαμβανομένης της ορθογραφίας, τηρώντας συγχρόνως τις οδηγίες. Γρήγορος προσδιορισμός λέξεων.

Πλαστικές τέχνες – Έκφραση, παραγωγή, δημιουργία. Υλοποίηση καλλιτεχνικού έργου. Προσωπική έκφραση, αναλύοντας την εργασία κάποιου, καθώς και ενός συμμαθητή του». Σύνδεση με έργα καλλιτεχνών, κάνοντας τον εαυτό σας δεκτικό στη διαφορετικότητα.

Αμφισβήτηση του κόσμου/χώρου και χρόνου (Γεωγραφία και Ιστορία) – Τοποθέτηση συγκεκριμένων τοποθεσιών σε χάρτη, σε υδρόγειο σφαίρα ή σε οθόνη υπολογιστή. Κατανόηση του ότι ο χώρος είναι οργανωμένος. Προσδιορισμός τοπίων.

Αμφισβήτηση του κόσμου/κινητοποίηση ψηφιακών εργαλείων – Χρήση του Διαδικτύου με τρόπο ουσιαστικό και μελετημένο. Ενημέρωση για τους κινδύνους του διαδικτύου. Εξοικείωση με την ηλεκτρολόγηση.

Μαθηματικά – Μοντελισμός, αναπαράσταση, κοινοποίηση.

Ηθική και Αγωγή του πολίτη – Αίσθηση μέλους μιας κοινότητας. Ανάπτυξη ικανοτήτων κριτικής σκέψης. Συμμετοχή και ανάληψη ευθυνών.

Σκοπός του μαθήματος

- **Γαλλικά** – Ανακάλυψη ταξιδιωτικών οδηγών (σύνθεση, διάταξη, λεξιλόγιο). Συγγραφή, διόρθωση και συμπλήρωση των διαφόρων γραπτών μερών ενός οδηγού.
- **Πλαστικές τέχνες** – Εικονογραφήσεις που ακολουθούν συγκεκριμένα κριτήρια. Ανακάλυψη διαφόρων μορφών τέχνης (φωτογραφίες, γλυπτά, σχέδια, πίνακες ζωγραφικής, κείμενα...) και διαφορετικών καλλιτεχνών μέσω της πλατφόρμας

Europeana. Ανάπτυξη ενδιαφέροντος για τις τέχνες καθώς και καλλιτεχνικής ευαισθησίας. Ανάπτυξη καλλιτεχνικής κουλτούρας.

- **Γεωγραφία και Ιστορία** – Κατανόηση των διαφόρων χρήσεων ενός χάρτη, γνώση του τρόπου σχεδίασης ενός χάρτη, εξοικείωση με τους κώδικές του (κλίμακα, ανεμολόγιο). Κατανόηση της σύνδεσης μεταξύ παρελθόντος και παρόντος.
- **Ψηφιακή τεχνολογία** – Ανακάλυψη της πλατφόρμας Europeana και χρήση της. Χρήση λογισμικού επεξεργασίας κειμένου για την επεξεργασία κειμένων.
- **Μαθηματικά** – Οικοδόμηση πολύγωνων. Κατανόηση της χρήσης απλών μετατροπών.
- **Ηθική και Αγωγή του πολίτη** – Δημιουργία ενός κοινού σχεδίου ως ομάδα για εργασία επάνω σε βασικές κοινωνικές δεξιότητες, όπως η συνεργασία, η επικοινωνία...

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Στο τέλος του σεναρίου, οι μαθητές θα έχουν δημιουργήσει έναν συγκεντρωτικό ταξιδιωτικό οδηγό της χώρας που έχουν φανταστεί. Κάθε μαθητής θα λάβει ένα αντίγραφο του οδηγού.

Ο οδηγός θα εμφανίζεται στο σχολείο κατά τη διάρκεια της Εβδομάδας Γλωσσών (εθνική διοργάνωση που αποσκοπεί στην προώθηση της χρήσης των ξένων γλωσσών στη Γαλλία).

Τάσεις

Εκμάθηση βάσει έργου: διαθεματική εργασία σχετικά με έναν ταξιδιωτικό οδηγό.

Συνεργασία: Οι μαθητές θα έχουν εργαστεί για το έργο ως ομάδα (σε ζευγάρια, ως τάξη, σε ατομική εργασία ακολουθούμενη από συζήτηση και συζήτηση...)

Οπτική έρευνα και μάθηση: Οι μαθητές αναζήτησαν εικόνες στο Europeana. Αυτές οι εικόνες ενέπνευσαν τους μαθητές στη δημιουργική τους διαδικασία.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, επικοινωνία, συνεργασία, δεξιότητες στα μέσα ενημέρωσης.

Δραστηριότητες

Προϋποθέσεις: μελέτη ενός ταξιδιωτικού οδηγού (διάταξη, περιεχόμενο, παρουσίαση...).

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή	<p>Υπενθύμιση στους μαθητές σχετικά με την εργασία τους για τους ταξιδιωτικούς οδηγούς.</p> <p>Παρουσίαση της εργασίας στην τάξη: Θα συντάξουμε τον δικό μας ταξιδιωτικό οδηγό, ώστε να προσκαλέσουμε τους συμμαθητές και τις οικογένειές μας να επισκεφθούν τη φανταστική μας χώρα.</p> <p>Συλλογική εργασία, συζητήσεις σχετικά με το όνομα της χώρας.</p> <p>1/ Πρόταση φανταστικών ονομάτων</p> <p>2/ Ψήφιση του αγαπημένου σας ονόματος. Σε περίπτωση ισοπαλίας, να επιτραπεί η συμμετοχή και άλλων τάξεων ή να επινοηθεί ένα όνομα που θα συνδυάζει δύο από τα ονόματα.</p>	30'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	3/ Ορισμός της γλώσσας της χώρας και επινόηση ορισμένων λέξεων σε αυτήν τη γλώσσα (γεια/αντίο/σας ευχαριστώ/πώς είστε;/φαγητό...)	
Ψηφιακές τεχνολογίες	<p><u>Αναζήτηση εικόνων στο Europeana</u></p> <p>1/ Σε ομάδες των 2 ή των 3, οι μαθητές επιλέγουν ένα θέμα του ταξιδιωτικού οδηγού (πόλεις, κάτοικοι, τοπία, παράξενα στοιχεία...)</p> <p>2/ Και πάλι ως ομάδα. Με τους μαθητές στην αίθουσα υπολογιστών, θέστε σε λειτουργία τους υπολογιστές και μεταβείτε στο Europeana.eu</p> <p>3/ Σε ομάδες, αναζητήστε εικόνες που αντιστοιχούν στο επιλεγμένο θέμα</p> <p>4/ Κάθε ομάδα πραγματοποιεί λήψη και αποθήκευση των εικόνων και των σχετικών πληροφοριών.</p>	45'
Γαλλικά / γραπτά	<p><u>Σύνταξη άρθρων</u></p> <p>Χωρίζουμε τους μαθητές σε ομάδες σύμφωνα με το θέμα που επιλέγουν. Έχουμε εκτυπώσει τις εικόνες και τις μοιράζουμε σε κάθε ομάδα.</p> <p>1/ Παρουσιάζουμε στον πίνακα ένα συλλογικό παράδειγμα, για να δείξουμε στους μαθητές ότι δεν χρειάζεται να φτιάξουν κάτι ρεαλιστικό και μπορούν να επινοήσουν ό,τι θέλουν. Αυτό που έχει σημασία είναι να παρακινηθούν να γράψουν και να αφήσουν τους περιττούς περιορισμούς.</p> <p>2/ Ατομική εργασία: Κάθε μαθητής επιλέγει μια φωτογραφία και προσπαθεί να γράψει κάτι για αυτήν.</p> <p>3/ Όλοι μαζί ως ομάδα: Οι μαθητές δείχνουν τις εργασίες τους, συζητούν για αυτές και τις βελτιώνουν.</p> <p>4/ Όλοι μαζί ως τάξη: έγκριση διαφορετικών ιδεών, προσθήκη νέων...</p> <p>5/ Διόρθωση των ατομικών εργασιών με συγκεκριμένα εργαλεία (λεξικό, γλωσσάρι, τετράδιο ξένων γλωσσών...): αξιολόγηση από συμμαθητές ή από τον εκπαιδευτικό (2 έως 3 συνεδρίες βαθμολόγησης)</p> <p>6/ Παρουσίαση της τελικής έκδοσης.</p> <p><i>Διαφοροποίηση:</i> Ανάλογα με το επίπεδό τους, ορισμένοι μαθητές μπορούν να εργαστούν σε ζευγάρια, ιδίως εκείνοι που γράφουν ελάχιστα (ετερογενή ζεύγη: ένας μαθητής που γράφει καλά μαζί με κάποιον άλλο που δεν γράφει τόσο καλά).</p>	5 ώρες (10 x 30')
Γεωγραφία / Ιστορία	<p><i>Εργαστήρια – ομοιογενής εργασία (για διαφοροποίηση).</i></p> <p><u>Σύνταξη ιστορικών άρθρων για τον ταξιδιωτικό οδηγό</u></p> <p>1/ Ως ομάδα, για μαθητές με ευχέρεια στον γραπτό λόγο. Όσοι δυσκολεύονται να γράψουν μπορούν να προτείνουν ονόματα χαρακτήρων ή γεγονότα, και εκείνοι που γράφουν να τα συνθέτουν όλα μαζί.</p>	45'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>2/ Όλοι μαζί ως τάξη. Τα γεγονότα πρέπει να είναι συνεκτικά και πρέπει να είναι σαφές ότι τα γεγονότα του παρελθόντος έχουν αντίκτυπο στο παρόν. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί, για παράδειγμα, με τη δημιουργία ενός χρονολογίου.</p> <p>Σχεδίαση του χάρτη της χώρας</p> <p>1/ Οι μαθητές με τη μικρότερη ευχέρεια στο γράψιμο μπορούν να φτιάξουν μια λίστα με τα διάφορα γεωγραφικά γεγονότα που περιλαμβάνουν τα γραπτά άρθρα και να τα προβάλλουν επάνω σε έναν χάρτη (θάλασσες, ωκεανούς, δάση, λίμνες, κύριες πόλεις...).</p> <p>2/ Οι μαθητές παρουσιάζουν τον χάρτη στην τάξη. Η υπόλοιπη τάξη πρέπει να ελέγχει αν έχουν ληφθεί υπόψη όλα τα απαραίτητα στοιχεία (κλίμακα, λεζάντα, ανεμολόγιο...).</p>	
Πλαστικές τέχνες	<p>Δημιουργία πρόσθετων εικόνων</p> <p>1/ Ατομική εργασία: Οι μαθητές σχεδιάζουν ή ζωγραφίζουν εικόνες και κάνουν φωτομοντάζ για να τα προσθέσουν στις εικόνες που βρήκαν στο Europeana.</p> <p>2/ Οι μαθητές πρέπει να μελετήσουν τις εικόνες που βρήκαν στο Europeana. για τι είδους έγγραφα πρόκειται; Από πού προέρχονται (σύμφωνα με τον τίτλο τους); Έχουν ακουστά τον καλλιτέχνη, το έργο του ή παρόμοια έργα τέχνης;</p> <p>3/ Οι μαθητές μοιράζονται τις εντυπώσεις τους και παρουσιάζουν έργα τους από παρόμοιους καλλιτέχνες.</p>	1,5 ώρα (2 x 45')
Ψηφιακές τέχνες	<p>Πληκτρολόγηση</p> <p>Επειδή η τάξη επαληθεύει και διορθώνει τα άρθρα (ως προς το περιεχόμενο), τα άρθρα πληκτρολογούνται σε λογισμικό επεξεργασίας κειμένου.</p>	2,5 ώρες
Μαθηματικά	<p>Σχεδιασμός πολύγωνων για τον καθορισμό του μεγέθους των εικόνων στον οδηγό.</p> <p>Χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα εργαλεία, οι μαθητές σχεδιάζουν πολύγωνα (τετράγωνα ή ορθογώνια) για να πλαισιώσουν, να αναπλαισιώσουν ή να επεκτείνουν τις εικόνες που θα περιέχει ο οδηγός.</p>	45'
Αγωγή του πολίτη και ηθική	<p>Εργαζόμαστε με σεβασμό, γνωρίζοντας πώς να συμβιώνουμε και να συζητάμε μεταξύ μας, πώς να ακούμε και να μοιραζόμαστε....</p>	Κατά τη διάρκεια όλης της εργασίας

Σημ. Κάθε συνεδρία αρχίζει και τελειώνει στη γλώσσα της άγνωστης χώρας («γεια» και «αντίο» στην επινοημένη γλώσσα). Για να είναι η εργασία των μαθητών ζωντανή και αξιόπιστη, δώστε της σημασία.

Αξιολόγηση

Κυρίως **διαμορφωτική αξιολόγηση**. Με τον ολοκληρωμένο ταξιδιωτικό οδηγό στο τέλος θα καταστεί δυνατή η τελική αξιολόγηση του τελικού προϊόντος, ώστε να γνωρίζουμε εάν επιτεύχθηκαν όλοι οι στόχοι.

Γαλλικά – Σύνταξη κειμένου, εκμάθηση του τρόπου διόρθωσης λαθών με τη χρήση εργαλείων που βρίσκονται στην τάξη.

Πλαστικές τέχνες – Δημιουργία εικόνας με βάση τη συλλογική οπτική για ένα μέρος του οδηγού

Γεωγραφία – Γνώση του πώς να διαβάζουμε, να δημιουργούμε και να τοποθετούμε στοιχεία σε έναν χάρτη.

Ψηφιακή τεχνολογία – Γνώση χρήσης του ποντικιού και του πληκτρολογίου για μια απλή έρευνα στο Διαδίκτυο. Γνώση πληκτρολόγησης μικρών παραγράφων με λογισμικό επεξεργασίας κειμένου.

Μαθηματικά – Γνώση σχεδίασης ενός πολύγωνου (τετράγωνο, ορθογώνιο) χρησιμοποιώντας τα σωστά εργαλεία (χάρακας, τρίγωνο)

Αγωγή του πολίτη και Ηθική – Γνώση εργασίας ως ομάδα και συνεργασίας. Ανταλλάσσουμε απόψεις, μοιραζόμαστε, ακούμε τους άλλους. Σεβόμαστε τους συμμαθητές μας καθώς και τις απόψεις τους.

*******ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*******

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Αν και ήταν μεγάλη έκπληξη για τους μαθητές στην αρχή η απουσία περιορισμών και υποχρεώσεων, τους άρεσε που είχαν να επινοήσουν κάτι χωρίς να περιορίζονται από κανόνες (όλα επιτρέπονταν στο πλαίσιο της δημιουργίας και των προτάσεων μιας και επρόκειτο να δημιουργήσουν μια φανταστική χώρα). Αυτό τους έδωσε μεγάλο κίνητρο και συμμετείχαν ακόμη και μαθητές που είχαν δυσκολίες.

Ορισμένοι μαθητές ανακάλυψαν νέα ταλέντα στις ψηφιακές τέχνες, χρησιμοποιώντας τη δημιουργικότητά τους, επινοώντας νέες γλώσσες, γράφοντας...

Οι μαθητές παρουσίασαν με υπερηφάνεια τον ολοκληρωμένο ταξιδιωτικό οδηγό στους φίλους τους και τον πήραν σπίτι τους για να τον παρουσιάσουν και στην οικογένειά τους.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Η αναζήτηση εικόνων στον ιστότοπο του Europeana στην τάξη δεν μπορεί να γίνει χωρίς προκαταρκτική εργασία αν θέλουμε να αποφύγουμε το χάσιμο χρόνου, καθώς τα παιδιά ηλικίας 7 έως 8 ετών δεν είναι ακόμη εξοικειωμένα με τη χρήση υπολογιστών, γεγονός που καθιστά δύσκολη την πλοήγηση στον ιστότοπο.

Η επιλογή εικόνων διευκολύνθηκε από το ότι οι μαθητές δεν είχαν κανέναν περιορισμό, παρά μόνο ένα συγκεκριμένο θέμα, το οποίο επέτρεπε την ανακάλυψη πρωτότυπων μέσων. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να ελέγχουν αν οι εικόνες προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα.

Είναι πολύ σημαντικό ο τελικός στόχος να είναι σαφής: Ο ταξιδιωτικός οδηγός θα τυπωθεί και θα δοθεί στις οικογένειές των μαθητών, ενώ οι μαθητές θα πρέπει να κάνουν μια σχετική παρουσίαση κατά τη διάρκεια της Εβδομάδας Γλωσσών. Αυτό θα τονώσει το ενδιαφέρον των μαθητών, καθώς μπορεί να αρχίσουν να χάνουν το ενδιαφέρον τους αν δεν έχουν την αίσθηση του σκοπού. Αυτό τους τοποθετεί στη θέση ενός συγγραφέα-συντάκτη, γεγονός που τους κάνει να έχουν περισσότερα κίνητρα μακροπρόθεσμα.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

I – Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν

Plants	
Pilea microphylla (L.) Liebm.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11614/KXHERBARIUMXK000973346.html?q=plantes#dclid=1580986996296&p=1
Pilea microphylla (L.) Liebm.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11614/KXHERBARIUMXK000973351.html?q=plantes#dclid=1580986996296&p=1
Rosa 'Eva de Grossouvre'	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11628/_FOTO_AM_UNITS_ITALY_98323.html?q=%28what%3A%20living+specimen+AND+DATA_PROVIDER%3A%22The+Royal+Botanic+Garden+Edinburgh%22%29+OR+DATA_PROVIDER%3A%22Department+of+Life+Sciences%2C+University+of+Trieste%22#dclid=1581010475284&p=10
Eupatorium aromaticum L.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11628/_FOTO_AM_UNITS_ITALY_92739.html?q=%28what%3A%20living+specimen+AND+DATA_PROVIDER%3A%22The+Royal+Botanic+Garden+Edinburgh%22%29+OR+DATA_PROVIDER%3A%22Department+of+Life+Sciences%2C+University+of+Trieste%22#dclid=1581010475284&p=80
Agrimonia eupatoria (Agrimony)	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/p22dyrcg.html?q=%28herbal+OR+kruidboek+OR+krautbuch+OR+herbarius%29#dclid=1581010597463&p=4
Landscape	
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché A118101	http://balat.kikirpa.be/object/10041340#dclid=1580989365373&p=4
Arbre nain dans la steppe	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021012/app_si_A_III_2168.html
Landscape view of Bagnères de Bigorre with the Pyrénées in the background.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/gz4c9vwk.html?q=landscape#dclid=1581766893483&p=1
Habitants	
Kvinna. Textat på baksidan: Mauresque costume de ville	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/916106/vbg_photo_VMAA799.html?q=ville#dclid=1580986996296&p=1
Paysan taillant un arbre en fleurs	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2020903/KMSr39.html?q=doucet#dclid=1581766466323&p=1
Nils Personne (1850-1928), svensk skådespelare och regissör.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021007/_SLSA_1270_SLSA_1270_34_foto_1467.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=1
La Femme et la Famille et Le Journal des Jeunes Personnes Réunis, Février 1886 : Parfumerie Oriz	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/90402/RP_P_2009_3725.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=11
Danemark	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2024913/photography_ProvidedCHO_Parisienne_de_Photographie_81664_27.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=14
L'Amethyste z cyklu Pierres precieuses	https://www.europeana.eu/portal/en/record/2048085/U_2367.html?q=Alphonse+Mucha#dclid=1581010990653&p=1
Coins	
Vijf centimes van Antwerpen, met monogram van Lodewijk Napoleon Anvers, keerzijde met opschrift 5 cent monnaie obsidionale	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021659/M1705.html?q=monnaie#dclid=1581008511479&p=1
Vz: lauwertak 5 cen; Kz: .koninkrijk-belgie**.1905	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021648/0250_M_01411m.html
Clothes	
Purse of walnut shell covered with embroidered silk, England, 1600-1650.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048213/item_074994.html?q=monnaie#dclid=1581008511479&p=66
Poppenjurkje	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048221/KA_14909.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&p=80
Poppenschoenen (paar)	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048221/KA_1248_1.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&p=80
Damkofta.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048211/europeana_fashion_NMA_0053716.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&p=1

City	
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché M192784	http://balat.kikirpa.be/object/10149092#dclid=1580989365373&p=4
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché M192790	http://balat.kikirpa.be/object/10149098#dclid=1580989365373&p=1
Animals	
Portrait de Don Antonio el Inglés, nain de Philippe IV	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2024913/photography_ProvidedCHO_Parisienne_de_Phographie_81495_1.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=14
Elegante Garne in fünf Farben	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048429/item_Z777PS2YAKY6C5FQ4CGRGQBN5IB6AJM.html?q=katze#dclid=1584032979839&p=1
Animal Materia medica: Araneus	http://www.omnia.ie/index.php?navigation_function=2&navigation_item=%2F9200579%2Frdx8knwr&epid=1
Ponies for England, Libau	https://www.europeana.eu/portal/en/record/150/_REB01_____000197785.html?q=chevaux#dclid=1581765614625&p=2
Sport	
badmintonsett	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2022608/OMU_OB_70_0876.html?q=sport#dclid=1580986996296&p=1
Plate in commemoration of W.G. Grace's "Century of Centuries"	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/epm8fkvm.html?q=sport#dclid=1580986996296&p=2
Two Sikh men dueling with wooden swords.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/fytb73k2.html?q=sport#dclid=1580986996296&p=1
Maps	
Fossa Eugenia, een zeventiende-eeuw, onvoltooid kanaal tussen de Maas en de Rijn.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021646/HttpHandler_icoon_ico_file_6401701.html
Music	
Monkey playing lute from BL Harley 3469, f. 2	https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&slide=0
Female centaur from BL Royal 14 E II, f. 194	https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&slide=9
Rabbit from BL Royal 3 D VI, f. 234	https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&slide=14
Joueur de violon	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021012/app_si_A_III_2071.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=6
Miscellaneous	
Vas	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048005/Athena_Plus_ProvidedCHO_Nationalmuseum__Sweden_7847.html?q=ville#dclid=1580986996296&p=1
Ophelia	http://www.europeana.eu/portal/fr/record/2064116/Museu_ProvidedCHO_Nationalmuseum__Sweden_27409.html?q=ville#dclid=1580986996296&p=1
Mykytenko Vira and Peter	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2084002/contributions_bbc7edb0_9a42_0136_2b53_6ee0af655b0.html?q=#dclid=1581009045906&p=1
gördel	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_14240.html?q=#dclid=1581009045906&p=13
fodral, case@eng	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_35560.html?q=#dclid=1581009045906&p=13
sten, Sten., stone@eng	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_55957.html?q=#dclid=1581009045906&p=13
Astronomy: stars in the night sky. Coloured engraving.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/jm9j8pbk.html?q=stars#dclid=1581011235475&p=1

II – Guidelines for travel guide writing

Το έγγραφο αυτό παρέχει οδηγίες για τη δημιουργία ενός μίνι ταξιδιωτικού οδηγού ή ενός τουριστικού φυλλαδίου για μια φανταστική χώρα (χωρίς περιορισμό). Μπορεί να μετατραπεί σε κατευθυντήριες γραμμές για την περιγραφή μιας υπάρχουσας χώρας.

Απαιτείται προκαταρκτική εργασία για ορισμένες έννοιες, όπως το σύνθημα, το νόμισμα, η ιστοριμία, το σλόγκαν, ο συμβολισμός χρωμάτων (σημαία), η γεωγραφία

Αυτή η δραστηριότητα προορίζεται για ομαδική εργασία ή ατομικές εργασίες ανάλογα με τις ηλικιακές ομάδες. Η τάξη θα επινοήσει μια φανταστική χώρα για να δημιουργήσει έναν μίνι ταξιδιωτικό οδηγό ή ένα ταξιδιωτικό φυλλάδιο για την εν λόγω χώρα. Πρόκειται για μια πολυθεματική εργασία που βασίζεται σε όλους τους τομείς. Πέραν των εγκάρσιων δεξιοτήτων που ενεργοποιεί, η άσκηση αυτή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αξιολόγηση του γραπτού και/ή του προφορικού λόγου.

Επιπλέον, οι ομαδικές εργασίες είναι μια ευκαιρία για αξιοποίηση των βασικών κοινωνικών δεξιοτήτων καθώς για την εργασία μοιραζόμαστε, συνεργαζόμαστε, ανταλλάσσουμε απόψεις...

ΑΓΝΩΣΤΟΣ προορισμός: Ας επινοήσουμε μια φανταστική χώρα που θα μπορούσαμε να επισκεφθούμε!

Πως ονομάζεται;

Σε ποια ήπειρο βρίσκεται; (υπαρκτή ή και αυτή επινοημένη;)

Ποια είναι η πρωτεύουσά της;

Τι γλώσσα ή γλώσσες μιλούν οι κάτοικοι της;

Τι πληθυσμό έχει;

Ποιο είναι το εθνικό σύνθημά της; (για παράδειγμα, το εθνικό σύνθημα της Γαλλίας είναι *Liberté, Egalité, Fraternité*, δηλαδή Ελευθερία, Ισότητα, Αδελφoσύνη)

Τι νόμισμα χρησιμοποιούν;

Ποια είναι η συναλλαγματική ισοτιμία του νομίσματός μας (ευρώ) στο δικό τους;

1 € =

Αναφέρετε ένα αντιπροσωπευτικό ζώο αυτής της χώρας και περιγράψτε το.

Αναφέρετε ένα αντιπροσωπευτικό φυτό αυτής της χώρας και περιγράψτε το.

Ποιο είναι το εθνικό τους άθλημα; Περιγράψτε το.

Ποια είναι η βασική τους θρησκεία;

Περιγράψτε συνοπτικά το κλίμα της χώρας.

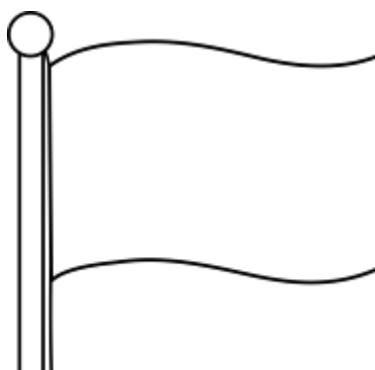
Περιγράψτε συνοπτικά τα τοπία της.

Τι εμβασδόν έχει η χώρα;

Πώς μπορείτε να πάτε σε αυτήν τη χώρα; (μέσω θάλασσας, μέσω ξηράς, αεροπορικώς;)

Πώς λέγεται το αεροδρόμιό τους;

Σχεδιάστε την εθνική σημαία της χώρας και εξηγήστε τι συμβολίζουν τα χρώματά της.



Σχεδιάστε έναν χάρτη της χώρας. Συμπεριλάβετε τις κύριες πόλεις, τα ποτάμια, τα βουνά... καθώς και τις γειτονικές χώρες (αν υπάρχουν).

Δώστε περισσότερες λεπτομέρειες για την ιστορία αυτής της χώρας. Έγινε εκεί ποτέ πόλεμος; Ζουν εκεί πολλοί λαοί μαζί; Είναι τα πράγματα πολύ διαφορετικά από ό,τι ήταν στο παρελθόν; Αν ναι, με ποιον τρόπο και γιατί;

Ποια είναι τα μέσα επικοινωνίας σε αυτήν τη χώρα;

Περιγράψτε τρεις ενδιαφέρουσες δραστηριότητες που μπορεί να κάνει κανείς σε αυτήν τη χώρα. Δώστε ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες.

Δραστηριότητα αρ. 1

Δραστηριότητα αρ. 2

Δραστηριότητα αρ. 3

Αναφέρετε τρεις μεγάλες πόλεις αυτής της χώρας.

Αναφέρετε έξι ξενοδοχεία και δώστε πληροφορίες για αυτά (Είναι ξενοδοχείο με πολλά αστέρια; Έχει εστιατόριο; Ποιο είναι το εύρος τιμών του; κ.λπ.)







Αναφέρετε πέντε εστιατόρια και δώστε πληροφορίες για αυτά (μενού, εύρος τιμών, είδη φαγητού κ.λπ.)

Τώρα πρέπει να βρούμε έναν τίτλο για να ονομάσουμε τον μίνι ταξιδιωτικό μας οδηγό, ώστε να κάνουμε τον κόσμο να θέλει να επισκεφθεί τη χώρα μας. Βρείτε ένα σλόγκαν ή έναν ελκυστικό τίτλο!

Τώρα πρέπει να προσθέσουμε εικόνες στον ταξιδιωτικό μας οδηγό και όλες τις πληροφορίες που δώσαμε. Επιλέξτε τρία από τα θέματα επάνω στα οποία εργαστήκαμε και προσπαθήστε να φτιάξετε ένα σχέδιο, μια ζωγραφιά ή να βρείτε μια φωτογραφία από τη βάση δεδομένων του Europeana.

--	--	--

III – Εικόνες

<p>Ανακαλύπτοντας τον ιστότοπο του Europeana.</p> <p>Επιλογή και εκτύπωση φωτογραφιών.</p>	
<p>Κατανομή εικόνων.</p> <p><i>Ανάλογα με το επίπεδό τους, οι μαθητές έχουν 1, 2 ή 3 εικόνες.</i></p>	 
<p>Σύνταξη κειμένου για τις φωτογραφίες. Ατομικά, σε ζευγάρια, σε ομάδες...</p> <p>Οι μαθητές αφήνουν τη φαντασία τους να μιλήσει.</p> <p>Και το ταξίδι ξεκινά.</p>	  

Πληκτρολόγηση των άρθρων.



IV – Ταξιδιωτικός οδηγός: Καλώς ορίσατε στο Tichongo! [Γαλλική έκδοση]

Κάθε μαθητής έλαβε έναν έντυπο οδηγό για το σπίτι.

Μέγεθος οδηγού: A5 (148 x 210 mm).

Βρείτε τον πλήρη οδηγό σε ξεχωριστό έγγραφο.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΆΡΙΟ EUROPEANA - ΑΝΑΔΡΟΜΉ: Ο ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΆΦΟΣ ΜΈΣΑ ΣΤΟΝ ΧΡΌΝΟ

Τίτλος

Αναδρομή: Ο κινηματογράφος μέσα στον χρόνο

Σύνταξη

Αγγελική Κουγιουρούκη

Περίληψη

Αυτό το μαθησιακό σενάριο πραγματεύεται την ιστορία του κινηματογράφου και ειδικότερα της κάμερας, των αφισών ταινιών και της εξέλιξής τους με την πάροδο του χρόνου. Αφού συζητήσουμε τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι από τα αρχαία χρόνια προσπαθούσαν να μεταφέρουν πληροφορίες και μηνύματα μέσω εικόνων, οι μαθητές επισκέπτονται τον ιστότοπο του Europeana και ξεκινούν ένα ταξίδι στην ιστορία του κινηματογράφου χρησιμοποιώντας φωτογραφίες από τις πρώτες κάμερες, βίντεο με ήχους κάμερας και αφίσες ταινιών. Μέσα από αυτήν την αναδρομή, μαθαίνουν για τον ρόλο που έχει διαδραματίσει και εξακολουθεί να διαδραματίζει ο κινηματογράφος στις ζωές των ανθρώπων ως μια νέα τεχνική καταγραφής και οπτικοποίησης της κίνησης και ως μέσο μετάδοσης μηνυμάτων και ψυχαγωγίας.

Οι δραστηριότητες αυτού του σεναρίου θα αποτελέσουν μέρος των δραστηριοτήτων ενός προγράμματος Erasmus+ και eTwinning με τίτλο **CIAK! Η ονομασία βγαίνει από τα αρχικά των λέξεων Cinema International Animations and Kids**, και στο πρόγραμμα καλούνται να συμμετάσχουν μαθητές από έξι χώρες, συμπεριλαμβανομένης της Ελλάδας.

Ολοκληρώνοντας τις δραστηριότητες, οι μαθητές παίζουν ένα παιχνίδι γνώσεων, σαν το «Ποιος Θέλει να Γίνει Εκατομμυριούχος» για να τεστάρουν τις γνώσεις τους στα μαθήματά τους, να αξιολογήσουν τη συνεργασία μεταξύ τους χρησιμοποιώντας ένα ερωτηματολόγιο και να παρουσιάσουν την εργασία τους σε ολόκληρη την τάξη καθώς και στους εταίρους τους μέσω της πλατφόρμας του προγράμματος.

Λέξεις-κλειδιά

Κινηματογράφος, ιστορία κινηματογράφου, εργαλεία κινηματογράφου, αφίσες ταινιών, Europeana

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Νέα ελληνική γλώσσα, Ιστορία, Επιστήμες, Καλλιτεχνικά, Αγγλική γλώσσα
Θέμα	Ο κινηματογράφος και η εξέλιξή του μέσω της χρήσης της κάμερας και της αφίσας
Ηλικία μαθητών	11-12: Οι μαθητές πρέπει να έχουν επίπεδο τουλάχιστον B1 στην αγγλική γλώσσα λόγω της ορολογίας για τα μηχανήματα του κινηματογράφου. Αν αντιμετωπίσουν δυσκολίες στη χρήση του λεξιλογίου του κινηματογράφου, ο δάσκαλος ή η δασκάλα τους θα

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

	<p>μπορούσε να τους βοηθήσει σε συνεργασία με τον καθηγητή Αγγλικής γλώσσας, καθώς ανακαλύπτουν την ιστορία του κινηματογράφου τόσο στη μητρική τους όσο και στην αγγλική γλώσσα (CLIL). Πρέπει, επίσης, να έχουν αποτελεσματικές ψηφιακές δεξιότητες ώστε να ανταποκρίνονται στην προετοιμασία ψηφιακών παρουσιάσεων, στην αναζήτηση στο Europeana, στη δημιουργία του χρονολογίου και στην επεξεργασία κειμένων και αφισών ταινιών.</p>
Χρόνος προετοιμασίας	<p>Ο εκπαιδευτικός θα χρειαστεί περίπου 4-5 ώρες για να ετοιμάσει τα φύλλα εργασίας με τους συνδέσμους που σχετίζονται με το θέμα και αρκετό χρόνο για να φτιάξει το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης, το κουίζ αξιολόγησης και ό,τι άλλα υλικά χρειάζονται για τη συγκέντρωση των αποτελεσμάτων σε ψηφιακά εργαλεία.</p>
Χρόνος διδασκαλίας	<p>8 ώρες Το ΜΣ αποτελείται από τρεις συνεδρίες και κάθε μία από αυτές μπορεί να ολοκληρωθεί σε δύο διαδοχικές ώρες διδασκαλίας. Οι τελευταίες δύο ώρες είναι αφιερωμένες σε παρουσιάσεις, αξιολόγηση και σχόλια. 1-2 ώρες: Οπτικοποίηση της κίνησης 3-4 ώρες: Πρακτικές εργασίες 5-6 ώρες: Δημιουργικότητα 7-8 ώρες: Παρουσίαση, αξιολόγηση, ανατροφοδότηση</p>
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<p>Εργαλεία online:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mindomo • Timetoast • Padlet • Calameo • LearningApps • Google Forms <p>Πόροι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historiana • Διαδραστικά ελληνικά διδακτικά βιβλία • Caverns-YouTube • Science+ Media Museum • Wikipedia • Science Museum Group
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	<ul style="list-style-type: none"> • χαρτί, πολύχρωμες ξυλομπογιές (για να σημειώνετε και να ζωγραφίζετε τις αφίσες των ταινιών) • Για το φενακιστοσκόπιο, το θαυματοτρόπιο και το κινεζικό θέατρο σκιών: ψαλίδια, έτοιμα σχήματα και φιγούρες, κόλλα και ράβδους • για τον σκοτεινό θάλαμο: ένα χάρτινο κουτί παπουτσιών, ψαλίδι, ρυζόχαρτο και μαύρη ταινία
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Edison, Thomas A., home kinoscope

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

- [Benkő \(Stein\) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph \(Életnagyságú mozgó fényképek.\) mutatóványai. Este 7 órákor felemelt helyárrakkal, bérletszűnetben Diszelőadás](#)
- [Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes](#)
- [Film Filmprojector, Le Lapierre Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam](#)
- [Camera obscura](#)
- [Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869.](#)
- [skuggspelsteater, fotografi, photograph@eng](#)
- [Scene from a shadow theatre play](#)
- [Un fusil lance une fusée éclairante : \[photographie de presse\] / Agence Meurisse](#)
- [Techo de los policromos de Altamira](#)

Κινηματογραφικοί ήχοι:

- [Super 8 Movie Projector – Reverse](#)
- [Cinemecanica projector Victoria 9 running](#)
- [Fan – Cinema projector](#)
- [Film reels](#)
- [DGB \(large feed reels\) - Cinema projector](#)

Αφίσες κινηματογράφου:

- [Løbeseddel, Theatre Cinema Oriental 1921](#)
- [Program, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Program, Hippodrome-Palace 1923](#)
- [A man on a bicycle with a physician riding pillion...](#)
- [Affisch](#)
- [Amerikanische Pop Art aus der Sammlung Ludwig, Köln](#)

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμειγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το μαθησιακό σενάριο ενσωματώνεται στη διδακτέα ύλη του δημοτικού σχολείου. Ξεκινώντας από τη **νέα ελληνική γλώσσα** (υπάρχει μια ολόκληρη ενότητα αφιερωμένη στον κινηματογράφο και το θέατρο), οι μαθητές θα επεκτείνουν τη διερεύνησή τους στην **Ιστορία** συγκεντρώνοντας στοιχεία για την ιστορία και την εξέλιξη των κινηματογραφικών μηχανημάτων και του κινηματογράφου γενικά. Μελετώντας τις **Επιστήμες** και την ενότητα που σχετίζεται με το φως, θα προχωρήσουν ένα βήμα παραπέρα ανακαλύπτοντας τον τρόπο λειτουργίας μιας κάμερας. Τέλος, κατά τη διάρκεια του μαθήματος των **Καλλιτεχνικών** και μέσω της ενότητας Εικαστικές τέχνες και Ιστορία της τέχνης, θα προσεγγίσουν τα θέματα

φωτογραφία-φωτογράφος και ποπ-αρτ. Το επάγγελμα του φωτογράφου και, κατ' επέκταση, του κινηματογραφιστή παρακινεί τους μαθητές να πειραματιστούν με απλές μηχανές οπτικοποίησης της κίνησης, να μελετήσουν τον ρόλο των κινηματογραφικών εικόνων στη δημιουργία έργων ποπ-αρτ και, στη συνέχεια, να δημιουργήσουν τη δική τους κινηματογραφική αφίσα. Δεδομένου ότι οι μαθητές θα μελετήσουν την ιστορία του κινηματογράφου χρησιμοποιώντας ξενόγλωσσους διαδικτυακούς πόρους και θα παραγάγουν υλικό στα αγγλικά, το ΜΣ θα συνδεθεί, επίσης, με το μάθημα της Αγγλικής γλώσσας.

Σκοπός του μαθήματος

Αυτό το μαθησιακό σενάριο έχει στόχο να βοηθήσει τους μαθητές να μάθουν να χρησιμοποιούν την πλατφόρμα Europeana για την ανάπτυξη των ερευνητικών τους δεξιοτήτων, αναζητώντας παράλληλα πληροφορίες σχετικές με την ιστορία του κινηματογράφου μέσω της χρήσης εργαλείων. Τα kinetoscope, cinematograph, camera obscura, Chinese shadows, κ.λπ. χρησιμεύουν για να τονίσουν σημαντικές στιγμές στην εξέλιξη του κινηματογράφου, ενισχύοντας την επικοινωνία, τη συνεργασία και την κριτική σκέψη.

Έτσι οι μαθητές γνωρίζουν τον ρόλο που έχει διαδραματίσει και εξακολουθεί να διαδραματίζει ο κινηματογράφος στις ζωές των ανθρώπων ως μια νέα τεχνική καταγραφής και οπτικοποίησης της κίνησης και ως μέσο μετάδοσης μηνυμάτων και ψυχαγωγίας.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές αναμένεται να δημιουργήσουν διάφορα έργα κατά τη διάρκεια του προγράμματος, ανάλογα με τον αριθμό των δραστηριοτήτων που θα υλοποιηθούν.

1. ένα χρονολόγιο της εξέλιξης του κινηματογράφου
2. ένα ηλεκτρονικό βιβλίο με πληροφορίες για την οπτικοποίηση της κίνησης στα ελληνικά και στα αγγλικά
3. μια έκθεση αφισών ταινιών

Τάσεις

- Εκμάθηση βάσει έργου: Ανατίθενται στους μαθητές εργασίες βάσει γεγονότων, προβλήματα που πρέπει να λύσουν δουλεύοντας σε ομάδες.
- Εκμάθηση μεταξύ συμμαθητών: Οι μαθητές μαθαίνουν από συμμαθητές τους και κάνουν σχόλια ο ένας στον άλλον καθώς δημιουργούν έργα μέσω των δραστηριοτήτων του προγράμματος.
- Συνεργατική μάθηση: Οι μαθητές δουλεύουν σε ομάδες στις περισσότερες δραστηριότητες αυτού του μαθησιακού σεναρίου.
- Οπτική αναζήτηση και εκμάθηση: Κατά τη διάρκεια του προγράμματος, οι μαθητές δουλεύουν με εικόνες που σχετίζονται με εργαλεία του κινηματογράφου και αφίσες ταινιών.
- Εκπαιδευτικό υλικό: Αυτό το ΜΣ χρησιμοποιεί διαδικτυακούς πόρους για την επίτευξη των στόχων του.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Δεξιότητες μάθησης και καινοτομίας

- Δημιουργικότητα: Ζητείται από τους μαθητές να δημιουργήσουν τις δικές τους παρουσιάσεις που σχετίζονται με τα εργαλεία του κινηματογράφου, καθώς και ένα χρονολόγιο για την ιστορία του κινηματογράφου και τις δικές τους χειροτεχνίες και αφίσες ταινιών

- Κριτική σκέψη: Οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν τον ρόλο που έχει διαδραματίσει και εξακολουθεί να διαδραματίζει ο κινηματογράφος στις ζωές των ανθρώπων ως μια νέα τεχνική καταγραφής και οπτικοποίησης των κινήσεων και ως μέσο μετάδοσης μηνυμάτων και ψυχαγωγίας
- Συνεργασία: Οι μαθητές πρέπει να δουλεύουν σε ομάδες προκειμένου να ολοκληρώσουν τις περισσότερες από τις εργασίες

Δεξιότητες στην πληροφόρηση, τα μέσα ενημέρωσης και την τεχνολογία

- Γραμματισμός στις ΤΠΕ: Ζητείται από τους μαθητές να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τη διαδικτυακή αναζήτηση στο Europeana και σε ιστότοπους που σχετίζονται με τον κινηματογράφο, καθώς και να χρησιμοποιούν διαδικτυακά εργαλεία για τη δημιουργία των έργων τους

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
1^η - 2^η συνεδρία: Οπτικοποίηση της κίνησης (βλ. Worksheet 1)	<p>→ Οι μαθητές παρακολουθούν ένα video που σχετίζεται με την ιστορία του κινηματογράφου και συζητούν τους τρόπους που έχουν χρησιμοποιήσει οι άνθρωποι στην προσπάθειά τους να οπτικοποιήσουν την κίνηση από την πρώτη εμφάνιση των εικόνων. Ανταλλάσσουν ιδέες σχετικά με τα πρώτα μηχανήματα που χρησιμοποιήθηκαν για την οπτικοποίηση της κίνησης (χρησιμοποιώντας το εργαλείο Mindomoo Web 2.0 ή τον πίνακα της τάξης): Mindmap.</p> <p>→ Οι μαθητές σχηματίζουν ομάδες και αρχίζουν να εξερευνούν το Europeana και τις σχετικές φωτογραφίες, προκειμένου να μελετήσουν συγκεκριμένες προσπάθειες για την οπτικοποίηση της κίνησης:</p> <p>Προτεινόμενες φωτογραφίες από το Europeana:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Edison, Thomas A., home kinoscope → Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyságú mozaqó fényképek.) mutatványai. Este 7 órakor felemelt helyárrakkal, bérletszűnetben Diszelőadás → Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes → Film Filmprojector, Le Lapiere Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam → Camera obscura → Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869. 	2 ώρες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
----------------------	------------	--------

- [skuggspelsteater, fotografi, photograph@eng](#)
- [Scene from a shadow theatre play](#)
- [Un fusil lance une fusée éclairante : \[photographie de presse\] / Agence Meurisse](#)

Επίσης, επισκέπτονται τα:

- [Historiana](#) και συγκεκριμένα δύο φωτογραφίες από τις ιστορικές πηγές με τίτλο: **Still photography: 1. Camera Obscura and 14. 35mm film**
- Το Europeana και μια συλλογή συσκευών προβολής ταινιών δεδομένων ήχου:
 - [Super 8 Movie Projector – Reverse](#)
 - [Cinemeccanica projector Victoria 9 running](#)
 - [Fan – Cinema projector](#)
 - [Film reels](#)
 - [DGB \(large feed reels\) - Cinema projector](#)

Κρατώντας σημειώσεις, οι μαθητές προσπαθούν να απαντήσουν σε ερωτήσεις, όπως:

- Μέσω αυτών των φωτογραφιών, πόσο πίσω στον χρόνο μπορούμε να πάμε;
- Τι είδους πληροφορίες μας δίνουν σχετικά με την οπτικοποίηση της κίνησης;

Συγκρίνουν επίσης τα μέσα οπτικοποίησης της κίνησης με τις πρώτες εικόνες που είχαν χαράξει οι αρχαίοι επάνω σε βράχους στο σπήλαιο της Αλταμίρα για να οπτικοποιήσουν την κίνηση: [ebooks](#), [Europeana resource](#), [video](#).

- Θα μπορούσαν παρόμοιες φωτογραφίες και συναφή υλικά να μας αφηγηθούν την ιστορία του κινηματογράφου με τον τρόπο που απαθανατίζουν και προβάλλουν την κίνηση;

Διαβάζουν για την ιστορία του κινηματογράφου στη μητρική τους γλώσσα, καθώς και στα αγγλικά:

- [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
- [A very short history of cinema](#)
- [History of film technology](#)

Επισκέπτονται, επίσης, την παρακάτω συλλογή ιστότοπων για [cinematography](#).

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
3^η – 4^η συνεδρία: Πρακτικές εργασίες (βλ. Worksheet 2.)	<p>Οι φωτογραφίες του Europeana, η ιστορία του κινηματογράφου και των μηχανών του, καθώς και η μελέτη των διαδικτυακών συνδέσμων, δίνουν το έναυσμα για την εργασία σε ομάδες: πρέπει να μελετήσουν και άλλους τύπους προβολής εικόνων ή ταινιών, συναφή μηχανήματα και την ταξινόμησή τους.</p> <p>1^η ομάδα: Τους ανατίθεται να εργαστούν ως ιστορικοί και να δημιουργήσουν ένα χρονολόγιο που να περιλαμβάνει τα βασικά στοιχεία για την εξέλιξη των μηχανημάτων του κινηματογράφου και, κατ' επέκταση, για την ιστορία του κινηματογράφου</p> <p>2^η, 3^η, 4^η, 5^η, 6^η, 7^η ομάδα: Τους ανατίθεται να μελετήσουν και να συγκεντρώσουν τρόπους και μέσα προβολής εικόνας και κίνησης του παρελθόντος, να γράψουν για αυτά και να κάνουν μια παρουσίαση στη μητρική τους γλώσσα (ελληνικά) και στα αγγλικά (CLIL)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ζωπραξισκόπιο ✓ Φενακιστοσκόπιο ✓ Θαυματοτρόπειο ✓ Μαγικός φανός ✓ Κινεζικό θέατρο σκιών ✓ Φωτογραφικό τυφέκιο ✓ Σκοτεινός θάλαμος 	2 ώρες
5^η – 6^η συνεδρία: Δημιουργικότητα (βλ. Worksheet 3.)	<p>Επεκτείνοντας τη μελέτη της οπτικοποίησης της κίνησης και της προβολής της μέσω της εξέλιξης των μηχανημάτων, οι μαθητές ασχολούνται με τα παρακάτω θέματα: Φως και χρώματα και Μια απλή φωτογραφική μηχανή από την ενότητα μελέτης Φως του μαθήματος Επιστημών, καθώς και Φωτογραφία-φωτογράφος και Ποπ-αρτ από τις ενότητες: Καλλιτεχνικά επαγγέλματα και Ιστορία της τέχνης του μαθήματος των Καλλιτεχνικών.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Light and colours • A simple photo camera <p>Καλλιτεχνικά επαγγέλματα: Photography-Photographer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pop-Art 1 • Pop-Art 2 <p>- Μετά την αποκωδικοποίηση της πρώτης κινηματογραφικής αφίσας στην ιστορία, στην οποία τους δίνεται πρόσβαση με αυτόν τον κωδικό QR, επισκέπτονται το Europeana για να εξοικειωθούν περισσότερο με τις αφίσες ταινιών:</p>	2 ώρες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
----------------------	------------	--------



- [Løbeseddel, Theatre Cinema Oriental 1921](#)
- [Program, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Program, Hippodrome-Palace 1923](#)
- [A man on a bicycle with a physician riding pillion...](#)
- [Affisch](#)
- [Amerikanische Pop Art aus der Sammlung Ludwig, Köln AFFISCH](#)

Οι μαθητές αρχίζουν να δημιουργούν σε ομάδες:

- ✓ Μια απλή φωτογραφική μηχανή
- ✓ Ένα φενακιστοσκόπιο
- ✓ Ένα θαυματοτροπείο
- ✓ φιγούρες κινεζικού θεάτρου σκιών
- ✓ Αφίσες ταινιών

7^η – 8^η συνεδρία: Κάθε ομάδα παρουσιάζει το έργο των μελών της στην τάξη 2 ώρες παρουσίαση, (χειροτεχνίες και αφίσες ταινιών) και λαμβάνει αξιολόγηση, ανατροφοδότηση από τους άλλους μαθητές. Αξιολογούνται μέσω ενός ψηφιακού κουίζ και συμπληρώνουν επίσης ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης για να γράψουν τα σχόλιά τους για το ΜΣ.

Αξιολόγηση

Οι μαθητές παίζουν ένα [κουίζ](#) για να τεστάρουν τις γνώσεις τους επάνω σε αυτά που έμαθαν. Αξιολογούν, επίσης, τόσο το μάθημα όσο και το έργο τους χρησιμοποιώντας ένα [ερωτηματολόγιο](#).

*****ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης, οι μαθητές αξιολογούνται με τη μορφή συζήτησης στην τάξη. Εφαρμόστηκε συνεχιζόμενη αξιολόγηση σύμφωνα με τα ακόλουθα κριτήρια:

συνεργασία, ολοκλήρωση εργασιών, ετοιμότητα, διαχείριση χρόνου, ποιότητα αποτελεσμάτων.

Οι μαθητές παρουσιάζουν τη συνεργατική εργασία τους σε όλη την τάξη και παίζουν ένα [κουίζ](#), ενώ το [ερωτηματολόγιο](#) που ακολουθεί μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ατομική αξιολόγηση.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Η υλοποίηση αυτού του ΜΣ ενθουσίασε τους μαθητές, καθώς έμαθαν για τα πρώτα εργαλεία του κινηματογράφου και για την ιστορία του κινηματογράφου και την εξέλιξή του μέσα στον χρόνο. Αυτό που τους φάνηκε πιο ενδιαφέρον ήταν το ότι κατά τη διάρκεια της εξερεύνησής τους γνώρισαν το Europeana και τι προσφέρει στους μαθητές, ενώ, ως προς το δημιουργικό σκέλος, στο εργαστήριο υπολογιστών του σχολείου, μελετώντας και δημιουργώντας παρουσιάσεις σχετικά με κινηματογραφικά εργαλεία, και στην τάξη, δίνοντας ζωή σε μια απλή φωτογραφική μηχανή, ένα φενακιστοσκόπιο, ένα θαυματοτροπείο και αφίσες ταινιών, επισήμαναν ότι «ομαδική εργασία σημαίνει ανταλλαγή απόψεων, συνεργασία και αμοιβαία βοήθεια». Η μελέτη της ιστορίας του κινηματογράφου με τη χρήση του Europeana ή με διάφορους ξενόγλωσσους συνδέσμους δεν τους απέτρεψε, καθώς βοηθήθηκαν τόσο από τον δάσκαλο ή τη δασκάλα τους όσο και από το Google Translate. Επιπλέον, έκαναν σχετικές παρατηρήσεις, συμπληρώνοντας ταυτόχρονα το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης: «Αυτό που θα μου μείνει είναι όταν η ομάδα μου ολοκλήρωσε την εργασία σε δύο γλώσσες», «όταν μελετούσαμε τα κινηματογραφικά εργαλεία και την ιστορία των ταινιών». Μεταξύ των προτεραιοτήτων μου ήταν να βοηθήσω τους μαθητές με οδηγίες σχετικά με τον τρόπο αναζήτησης στην πλατφόρμα Europeana, τον τρόπο μελέτης της ιστορίας του κινηματογράφου σε μια ξένη γλώσσα και τον τρόπο χρήσης νέων εργαλείων του διαδικτύου (όπως το Timetoast για τη δημιουργία χρονολογίου).

Δραστηριότητες, όπως η ανάγνωση της ιστορίας του κινηματογράφου σε αγγλικούς ιστότοπους, καθώς και η χειροτεχνία, ήταν πιο χρονοβόρες από ό,τι φανταζόμουν. Οι μαθητές χρειάζονταν περισσότερο χρόνο για να δουν τους πόρους, να τους μεταφράσουν στη μητρική τους γλώσσα και να ετοιμάσουν τις παρουσιάσεις ή τα έργα τους. Χρειάστηκε, επίσης, περισσότερος χρόνος για τη δημιουργία της απλής φωτογραφικής μηχανής, καθώς και των αφισών ταινιών. Επομένως, θα ήταν καλό να το έχει αυτό υπόψη κάποιος που θέλει να εφαρμόσει αυτό το ΜΣ και να αφιερώσει περισσότερο χρόνο.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα**Worksheet 1:**

1. Δείτε προσεκτικά το σύντομο βίντεο σχετικά με την [Ιστορία του κινηματογράφου](#) και συζητήστε σε ζευγάρια τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι συνήθιζαν να οπτικοποιούν την κίνηση από την αρχαιότητα και τις πρώτες εικόνες. Στη συνέχεια, μπορείτε να συνεισφέρετε χρησιμοποιώντας το εργαλείο [Mindomo](#) Web 2.0 και να ανταλλάξετε σκέψεις και [ιδέες](#) σχετικά με τα πρώτα εργαλεία για κινούμενες εικόνες.
2. Σχηματίστε ομάδες και αρχίστε την εξερεύνηση στις φωτογραφίες του Europeana, μεταβείτε στους παρακάτω συνδέσμους και δείτε πληροφορίες σχετικά με τα παρακάτω:
 - [kinetoscope](#)
 - [cinematograph 1](#)
 - [cinematograph 2](#)
 - [film projector](#)
 - [film](#)
 - [camera obscura](#)
 - [lantern magic](#)
 - [Chinese shadows 1](#)
 - [Chinese shadows 2](#)
 - [Fusil photographico](#)

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα:

- [Historiana](#) και δύο φωτογραφίες για τη συλλογή: **Still photography** και συγκεκριμένα: φωτογραφία 1: Camera Obscura και φωτογραφία 14: 35mm film
 - Το Europeana και μια συλλογή συσκευών προβολής ταινιών δεδομένων ήχου:
 - [Super 8 Movie Projector-Reverse](#)
 - [Cinemecanica projector Victoria 9 running](#)
 - [Fan Cinema projector](#)
 - [Film reels](#)
 - [DGB-Cinema projector](#)
3. Συζητήστε και κρατήστε χρήσιμες σημειώσεις εντός της ομάδας σας, προσπαθώντας να απαντήσετε στις ακόλουθες ερωτήσεις:
 - Μέσω αυτών των φωτογραφιών, πόσο πίσω στον χρόνο μπορούμε να πάμε;
 - Τι είδους πληροφορίες μας δίνουν σχετικά με την οπτικοποίηση της κίνησης;

Μπορείτε, επίσης, να συγκρίνετε τα μέσα οπτικοποίησης της κίνησης με τις πρώτες εικόνες που είχαν χαράξει οι αρχαίοι επάνω σε βράχους στο σπήλαιο της Αλταμίρα για να οπτικοποιήσουν την κίνηση:

- [Παλαιολιθική και Νεολιθική εποχή](#)
 - [Techo de los policromos de Altamira](#)
 - [Σπηλαιογραφίες-Altamira-Ισπανία](#)
- Θα μπορούσαν παρόμοιες φωτογραφίες και συναφή υλικά να μας αφηγηθούν την ιστορία του κινηματογράφου με τον τρόπο που απαθανατίζουν και προβάλλουν την κίνηση;

4. Για να μάθετε περισσότερα σχετικά με την ιστορία του κινηματογράφου, επισκεφθείτε τους παρακάτω συνδέσμους:

- [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
- [A very short history of cinema](#)
- [History of film technology](#)

Worksheet 2:

Τα μέλη της ομάδας τους προσπαθούν να:

Ομάδα 1: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με την ιστορία του κινηματογράφου:

- [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
- [A very short history of cinema](#)
- [History of film technology](#)

και χρησιμοποιώντας τα στοιχεία που δίνονται, δημιουργήστε ένα χρονολόγιο για την εξέλιξη της οπτικοποίησης της κίνησης (Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο [Timetoast](#) Web 2.0 ή να το κάνετε σε χαρτί)

Ομάδα 2: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με το **Ζωπραξισκόπιο**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Zoopraxiscope](#)
- [Eadweard Muybridge Zoopraxiscope](#)
- [Muybridge's Zoopraxiscope](#)
- [Zoopraxiscope discs](#)

Ομάδα 3: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με το **Φενακιστοσκόπιο**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Phenakistoscope](#)
- [Phenakistoscope](#)

Ομάδα 4: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με το **Θαυματοτροπέιο**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Thaumatrope](#)
- [How to make your own thaumatrope](#)

Ομάδα 5: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με τον **Μαγικό φανό**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Magic lantern](#)
- [How to make a magic lantern](#)

Ομάδα 6: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με το **Κινεζικό θέατρο σκιών**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Shadow play](#)
- [Shadow Puppetry | A Chinese folk art](#)

Ομάδα 7: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με το **Φωτογραφικό τυφέκιο**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Η πρώτη φορητή κάμερα: το φωτογραφικό τυφέκιο του Étienne-Jules Marey](#)
- [Fusil photographico](#)

Ομάδα 8: Επισκεφθείτε τους συνδέσμους σχετικά με τον **Σκοτεινό θάλαμο**, διαβάστε σχετικά και ετοιμάστε μια παρουσίαση που θα περιλαμβάνει ορισμένες πληροφορίες στα ελληνικά και στα αγγλικά. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε μια εικόνα που να μην δεσμεύεται από πνευματικά δικαιώματα:

- [Camera obscura](#)
- [Camera obscura-Europeana](#)

Worksheet 3:

1. Διαβάστε προσεκτικά στο σχολικό σας βιβλίο για το μάθημα των Επιστημών, πώς διαχειριζόμαστε το φως και τα χρώματα και πώς μπορούμε να φτιάξουμε μια απλή φωτογραφική μηχανή.
 - [Light and colours](#)
 - [A simple photo camera](#)
2. Στο βιβλίο των Καλλιτεχνικών θα δείτε περισσότερα για **τα καλλιτεχνικά επαγγέλματα** και πιο συγκεκριμένα για τα εξής: [Photography and photographer](#). Θα παρακινηθείτε, επίσης, να μάθετε για την **Ιστορία της τέχνης** και πιο συγκεκριμένα για τα εξής: **Pop-art**
 - [Pop art 1](#)
 - [Pop art 2](#)

- Αφού αποκωδικοποιήσετε την πρώτη αφίσα ταινίας στην ιστορία με τη συσκευή του εκπαιδευτικού, επισκεφθείτε το Europeana για να εξοικειωθείτε περισσότερο με τις αφίσες ταινιών σε περίπτωση που χρειάζεστε πρόσθετη έμπνευση



- [Theatre Cinema Oriental](#)
- [Programme, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Programme, Hippodrome- Palace 1923](#)
- [A man on a bike](#)
- [AFFISCH](#)
- [Amerikanische Pop-Art](#)

3. Τώρα είστε έτοιμοι να εργαστείτε με την ομάδα σας για να φτιάξετε τα εξής:

- μια απλή φωτογραφική μηχανή
- ένα φενακιστοσκόπιο
- ένα θαυματοτροπείο
- φιγούρες κινεζικού θεάτρου σκιών
- αφίσες κινηματογράφου

(οι δημιουργίες σας θα εκτεθούν, οπότε φτιάξτε τις προσεκτικά).

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΆΡΙΟ EUROPEANA - ΠΑΪΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΣΗΜΑΪΕΣ

Τίτλος

📖 Παίζοντας με σημαίες 📖

Σύνταξη

Σωφρονία Μαραβελάκη

Περίληψη

Το «Παίζοντας με σημαίες» (📖 Fun with Flags ή FwF 📖) είναι ένα διαθεματικό μαθησιακό σενάριο που προορίζεται για μαθητές της Α Γυμνασίου (1^η βαθμίδα της κατώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, μαθητές 13-14-χρονών). Εμπνεύστηκε το μαθησιακό σενάριο από την αγαπημένη μου επιτυχημένη τηλεοπτική σειρά, το «[The Big Bang Theory](#)», όπου ο [Sheldon Cooper](#), ένας θεωρητικός φυσικός στο Ινστιτούτο Τεχνολογίας της Καλιφόρνιας (Caltech) ξεκινά μια εκπομπή στο YouTube με τίτλο «Fun with flags», στα ελληνικά «Παίζοντας με σημαίες». Η εκπομπή έχει διάφορα [επεισόδια](#) στα οποία ο Δρ. Cooper μας ξεναγεί σε ένα ταξίδι στον υπέροχο κόσμο της βεξιλολογίας, που είναι η επιστημονική μελέτη της ιστορίας, των συμβολισμών και της χρήσης των σημαιών ή, κατ'επέκταση, κάθε ενδιαφέρον για τις σημαίες γενικότερα. Γενικός στόχος του σεναρίου είναι η εισαγωγή των μαθητών στη βεξιλολογία, τη μελέτη των σημαιών. Έχει, επίσης, στόχο την προώθηση της αγωγής των μαθητών ως Ευρωπαίων πολιτών, ενθαρρύνοντας τους νέους να αλληλεπιδρούν αποτελεσματικά, να σκέφτονται κριτικά και να ενεργούν με κοινωνικά υπεύθυνο τρόπο και δημοκρατικά. Σκοπός της είναι να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τη σημασία των σημαιών για μια κοινότητα, καθώς και τον συμβολισμό μιας σημαίας. Το θέμα του μαθησιακού σεναρίου ενσωματώνει διάφορους τομείς της διδακτέας ύλης (Γεωγραφία, ΤΠΕ, Καλλιτεχνικά, Αγωγή του πολίτη) σε συνδυασμό με τις δεξιότητες στην Αγγλική γλώσσα (προφορικά, γραπτά, ακρόαση και ανάγνωση). Το επίπεδο των μαθητών στα Αγγλικά πρέπει να κυμαίνεται μεταξύ A2 και B1 σύμφωνα με το CEFR. Οι μαθητές επικοινωνούν και συνεργάζονται μεταξύ τους, συμμετέχουν σε ομαδική εργασία, κάνουν έρευνα για το θέμα, συγκρίνουν και αντιπαραβάλλουν απόψεις και αντιλήψεις, καταλήγουν σε συμπεράσματα, δημιουργούν ψηφιακά προϊόντα, κάνουν αυτοαξιολόγηση και αξιολόγηση μεταξύ συμμαθητών και δημοσιεύουν την εργασία τους στο διαδίκτυο.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Αγγλικά (EFL), Γεωγραφία, ΤΠΕ, Καλλιτεχνικά, Αγωγή του πολίτη
Θέμα	Το «Παίζοντας με σημαίες» είναι ένα διαθεματικό μαθησιακό σενάριο προς εφαρμογή σε μια τάξη EFL (δηλ. που χρησιμοποιεί τα αγγλικά ως ξένη γλώσσα). Το θέμα περιλαμβάνει διάφορους τομείς της διδακτέας ύλης, σε συνδυασμό με τις δεξιότητες στην Αγγλική γλώσσα (προφορικά, γραπτά, ακρόαση και ανάγνωση).
Ηλικία μαθητών	Μαθητές της Α' Γυμνασίου (μαθητές 12-13 ετών) 1 ^η τάξη της κατώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης
Χρόνος προετοιμασίας	1 συνεδρία διδασκαλίας (45 λεπτά). Οι μαθητές σχηματίζουν ομάδες και θεσπίζουν κανόνες για την εργασία σε ομάδες.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

	<p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές την πλατφόρμα Europeana και τους δίνει οδηγίες για την ορθή χρήση των πόρων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές συζητούν για την πολιτιστική κληρονομιά και τη σημασία της.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός δίνει στους μαθητές οδηγίες σχετικά με τα εργαλεία Web 2.0 που θα χρησιμοποιηθούν σε αυτό το μαθησιακό σενάριο: Padlet, GeoPuzzle, Scrontch's Flag Designer, Canva, Giphy, Powtoon, Photo Collage.</p> <p>Οι δραστηριότητες πραγματοποιούνται στο εργαστήριο υπολογιστών όπου υπάρχει και ένας διαδραστικός πίνακας.</p> <p>Στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Εξοικείωση με την πλατφόρμα Europeana • Συζήτηση και έρευνα στο Europeana ως πηγή ψηφιακών δεδομένων πολιτιστικής κληρονομιάς • Παροχή οδηγιών για τη χρήση συγκεκριμένων εργαλείων Web 2.0
Χρόνος διδασκαλίας	4 συνεδρίες διδασκαλίας: 1 ^η και 2 ^η από 90 λεπτά η καθεμία και 3 ^η και 4 ^η από 45 λεπτά η καθεμία
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<p>Βίντεο</p> <ul style="list-style-type: none"> • Δείτε πώς εξελίχθηκαν περισσότερες από 2.000 σημαίες από όλον τον κόσμο σε λιγότερα από 5 λεπτά • Επεισόδια του Fun with Flags <p>Ιστότοποι</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ευρωπαϊκή Ένωση • Κράτη μέλη της ΕΕ συνοπτικά • Ενδιαφέροντα στοιχεία για τα παιδιά σχετικά με τις σημαίες του κόσμου • North American Vexillological Association • NAVA-Good flag, bad flag • Γωνιά Μάθησης της ΕΕ <p>Εργαλεία Web 2.0</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padlet • GeoPuzzle • Scrontch's Flag Designer • Canva • Giphy • Powtoon • Photo Collage
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Εκτυπώσιμα φύλλα εργασίας
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana (Free to use images) • National flags • Ceremonial artifact: flag, national • National Flag of USA (1912-1959)

Άδειες

Άδεια-Μη εμπορική-ShareAlike CC BY-NC-SA.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Η αγωγή του πολίτη αποτελεί μέρος των εθνικών προγραμμάτων σπουδών σε όλες τις χώρες. Παρέχεται στα σχολεία μέσω τριών βασικών προσεγγίσεων: Ως αυτόνομο μάθημα, στο πλαίσιο άλλου μαθήματος ή τομέα διδασκαλίας ως διαθεματική διάσταση ή με συνδυασμό των δύο αυτών προσεγγίσεων ([Eurydice, 2017](#)). Στην Ελλάδα, αποτελεί αυτόνομο μάθημα της Γ΄ γυμνασίου. Στην Α΄ και τη Β΄ γυμνασίου διδάσκεται συνήθως διαθεματικά ή ως μέρος άλλων μαθημάτων (Σύγχρονη ελληνική γλώσσα, Ξένες γλώσσες, Ιστορία, Γεωγραφία, Οικιακή οικονομία κ.λπ.).

Το εθνικό πρόγραμμα σπουδών για τις ξένες γλώσσες (ΞΓ) στην Ελλάδα είναι το ενοποιημένο πρόγραμμα σπουδών ξένων γλωσσών (EPS-XG) και ακολουθεί τον συστηματικό σχεδιασμό των επιπέδων/κριτηρίων ΞΓ που καθορίζονται από το Συμβούλιο της Ευρώπης ([CEFR, 2001](#)). Στόχος του EPS-XG είναι να προωθήσει τους πολυγλωσσισμούς με στόχο την ολιστική ανάπτυξη των εκπαιδευόμενων με την ενίσχυση των γλωσσικών, πρακτικών, κοινωνικοπολιτιστικών και κοινωνιολογικών τους γνώσεων. Η χρήση της τεχνολογίας ενθαρρύνεται μέσω μιας πολύτροπης προσέγγισης της εκμάθησης ΞΓ με τη χρήση τεχνολογικών εργαλείων που μπορούν να ενισχύσουν τα κίνητρα και την επίτευξη των μαθησιακών στόχων. Δίνεται μια οπτική επικεντρωμένη στον εκπαιδευόμενο/στην εκμάθηση ως προς τη διδασκαλία των ΞΓ και αποσκοπεί στη διαφοροποιημένη εκμάθηση ΞΓ, λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές καταγωγές, ανάγκες, προτιμήσεις, υπόβαθρο και μαθησιακούς τρόπους των εκπαιδευόμενων, και συνδέοντας την πραγματικότητα εκτός της τάξης με την παιδαγωγική γλώσσα εντός της τάξης.

Το βιβλίο [Think Teen 1st Grade of Junior High School \(Beginners\)](#), είναι το επίσημο διδακτικό βιβλίο που χρησιμοποιείται για τη διδασκαλία των Αγγλικών στη Β΄ γυμνασίου. Στην [Ενότητα 1, Μάθημα 1](#), οι μαθητές ενθαρρύνονται να μιλήσουν για τον εαυτό τους (όνομα, χώρα, εθνικότητα, γλώσσα) και να κάνουν φίλους από όλο τον κόσμο (φίλους δια αλληλογραφίας ή διαδικτυακούς φίλους). Ως εκ τούτου, αυτό το μαθησιακό σενάριο εντάσσεται στενά στο πρόγραμμα σπουδών EPS-XG, καθώς διδάσκει την Αγωγή του πολίτη ως μέρος ενός μαθήματος Αγγλικών ως ξένης γλώσσας (EFL) και ενσωματώνει τις τάσεις της εκμάθησης βάσει έργου, της συνεργατικής μάθησης, της μάθησης με επίκεντρο τους μαθητές, των διαδικτυακών πόρων και των τεχνολογικών εργαλείων, της αξιολόγησης επίτευξης των μαθησιακών στόχων και αποτελεσμάτων.

Σκοπός του μαθήματος

Γενικός σκοπός

Ο γενικός σκοπός του μαθήματος είναι η προώθηση της αγωγής του πολίτη στους μαθητές μέσω της βεξιλολογίας. Η Αγωγή του πολίτη είναι ένα μάθημα που αποσκοπεί στην προώθηση μιας αρμονικής συνύπαρξης και στην ενίσχυση της αμοιβαία επωφελούς ανάπτυξης των ατόμων και των κοινοτήτων στις οποίες ζουν. Στις δημοκρατικές κοινωνίες, η Αγωγή του πολίτη στηρίζει τους μαθητές ώστε να γίνουν ενεργοί, ενημερωμένοι και υπεύθυνοι πολίτες, πρόθυμοι και ικανοί να αναλάβουν την ευθύνη του εαυτού τους και για των κοινοτήτων τους σε εθνικό, ευρωπαϊκό και διεθνές επίπεδο. Λαμβάνοντας υπόψη το τρέχον πλαίσιο πολιτικής που αναφέρθηκε ανωτέρω και τα τελευταία ερευνητικά πορίσματα, το εννοιολογικό πλαίσιο της Αγωγής του πολίτη επικεντρώνεται σε τέσσερις τομείς ικανοτήτων (δηλαδή γνώσεις, δεξιότητες και συμπεριφορές) ([Eurydice Brief, 2017](#))).

Τομέας 1: Αποτελεσματική και εποικοδομητική αλληλεπίδραση με τους άλλους, συμπεριλαμβανομένης της προσωπικής ανάπτυξης (αυτοπεποίθηση, ατομική ευθύνη και κατανόηση), το να επικοινωνεί κανείς με τους άλλους, να τους ακούει και να συνεργάζεται.

Τομέας 2: Κριτική σκέψη, συμπεριλαμβανομένης της λογικής και της ανάλυσης, του γραμματισμού στα μέσα επικοινωνίας, της γνώσης και της ανακάλυψης, και της χρήσης πηγών.

Τομέας 3: Δράση με κοινωνικά υπεύθυνο τρόπο, συμπεριλαμβανομένου του σεβασμού της αρχής της δικαιοσύνης και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, του σεβασμού των άλλων ανθρωπίνων όντων, άλλων πολιτισμών και άλλων θρησκειών, της ανάπτυξης αισθήματος του ανήκειν και της κατανόησης ζητημάτων που σχετίζονται με το περιβάλλον και τη βιωσιμότητα.

Τομέας 4: Δημοκρατική δράση, συμπεριλαμβανομένου του σεβασμού των δημοκρατικών αρχών, της γνώσης και κατανόησης των πολιτικών διαδικασιών, των θεσμών και των οργανώσεων, και της γνώσης και κατανόησης των θεμελιωδών κοινωνικών και πολιτικών εννοιών.

Στόχοι του μαθησιακού σεναρίου:

Στο τέλος αυτού του μαθήματος, οι μαθητές θα μπορούν:

- Να μιλούν για τις χώρες και τις εθνικότητες στα αγγλικά
- Να αναγνωρίζουν τις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης και τις πρωτεύουσές τους
- Να εντοπίζουν και να επισημαίνουν τις ευρωπαϊκές χώρες σε έναν ηλεκτρονικό χάρτη
- Να αναγνωρίζουν τις σημαίες των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης
- Να προσδιορίζουν και να περιγράφουν βασικά στοιχεία (σύμβολα, σχήματα και χρώματα) στις σημαίες των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης
- Να ενσωματώνουν το μοτίβο, τον συμβολισμό, το βασικό σχέδιο και τη διάταξη σε ένα παραστατικό έργο τέχνης (σημαία)
- Να δημιουργήσουν μια σημαία που αντιπροσωπεύει τους ίδιους τους μαθητές ως άτομα καθώς και μια ενοποιημένη κοινότητα ανθρώπων
- Να αποδεχτούν τον εαυτό τους και τους άλλους εντός της κοινότητάς τους

Τάσεις

Εκμάθηση βάσει έργου, Συνεργατική μάθηση, Εκμάθηση με επίκεντρο τους μαθητές, Μάθηση μέσω παιχνιδιού Εκπαιδευτικό υλικό: μετάβαση από τα σχολικά βιβλία στους διαδικτυακούς πόρους Αξιολόγηση: «Τι μπορείτε να κάνετε.»




Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα


Ένας τρόπος να υποστηριχθεί η ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα των μαθητών είναι χρήση τεχνολογίας ενσωματωμένης σε βασικά μαθήματα, ορθές αρχές μάθησης και πρότυπα αξιολόγησης προσαρμοσμένα στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών. Το P21 ανέπτυξε το [Πλαίσιο μάθησης του 21ου αιώνα](#), το οποίο περιλαμβάνει τρεις ομάδες δεξιοτήτων καθεμία με διάφορες επιμέρους δεξιότητες: 1. Δεξιότητες μάθησης και καινοτομίας: α) κριτική σκέψη και επίλυση προβλημάτων, β) δημιουργικότητα και καινοτομία, γ) επικοινωνία και συνεργασία, 2. Δεξιότητες στην πληροφόρηση, τα μέσα επικοινωνίας και την τεχνολογία: α) γραμματισμός στην πληροφόρηση, β) γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας και γ) τεχνολογική παιδεία, 3. Δεξιότητες ζωής και σταδιοδρομίας: α) ευελιξία και προσαρμοστικότητα, β) πρωτοβουλία και αυτοδιάθεση, γ) κοινωνικές και διαπολιτισμικές δεξιότητες, δ) παραγωγικότητα και ανάληψη ευθυνών, ε) ηγεσία και ευθύνη.



Αυτό το μαθησιακό σενάριο αντιστοιχεί σε διάφορες από τις παραπάνω δεξιότητες και ικανότητες του 21^{ου} αιώνα, καθώς προωθεί την επικοινωνία [οι μαθητές κοινοποιούν ιδέες και μηνύματα σε μια ξένη γλώσσα] και τη συνεργασία [οι μαθητές συνεργάζονται σε ομάδες για την επίτευξη ενός κοινού στόχου], δεξιότητες στην πληροφόρηση και την τεχνολογία [οι






μαθητές κάνουν αναζήτηση σε διαδικτυακούς πόρους, μεταφορτώνουν ψηφιακά αντικείμενα, αποθηκεύουν ψηφιακά αντικείμενα για μετέπειτα χρήση], δημιουργικότητα [επαναχρησιμοποίηση ψηφιακών αντικειμένων και δημιουργία πρωτότυπων προϊόντων], πρωτοβουλία και αυτοδιάθεση [οι μαθητές κινητοποιούνται από μόνοι τους και αναλαμβάνουν πρωτοβουλία για τη δική τους μάθηση], παραγωγικότητα [οι μαθητές συνεργάζονται με αποτέλεσμα ένα προϊόν], υπευθυνότητα και ευθύνη [οι μαθητές είναι υπόλογοι στους συμμαθητές τους και υπεύθυνοι ως ομάδα για το αποτέλεσμα του προγράμματος] και κοινωνικές δεξιότητες που σχετίζονται με την αγωγή του πολίτη [αποδέχονται τον εαυτό τους και άλλους στην κοινότητα της τάξης, της οργάνωσης ή του έθνους, που έχουν κοινές πεποιθήσεις, στόχους, κανόνες και κανονισμούς, δημιουργούν μια κοινοτική σημαία που εκπροσωπεί τους ίδιους ως άτομα, καθώς και μία ως ενοποιημένη κοινότητα σε συνεργασία με τους άλλους].



Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Συνεδρία 1	DSI-4 – Παίζοντας με σημαίες	90'
Δραστηριότητα 1:  Εισαγωγή στο θέμα	Οι μαθητές παρακολουθούν το παρακάτω βίντεο για να μαντέψουν το θέμα του μαθήματος: Δείτε πώς δημιουργήθηκαν περισσότερες από 2.000 σημαίες από όλον τον κόσμο σε λιγότερα από 5 λεπτά Συζήτηση με όλη την τάξη Για τι θα μιλήσουμε σε αυτό το μάθημα; Αναγνωρίσατε τις σημαίες κάποιων χωρών; Ποιες; Γιατί υπάρχουν τόσες πολλές διαφορετικές σημαίες στον κόσμο; Στόχοι: Να παρακολουθήσουν και να κατανοήσουν ένα βίντεο· Να κατανοήσουν την ουσία και την κεντρική ιδέα όσων βλέπουν Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα: Κριτική σκέψη, κοινωνικές και διαπολιτισμικές δεξιότητες	5'
Δραστηριότητα 2: 	Οι μαθητές παρακολουθούν το πρώτο επεισόδιο του Fun with Flags για να εισαχθούν στο θέμα με διασκεδαστικό τρόπο. Ποιο είναι το θέμα αυτής της εκπομπής;	5'
Δραστηριότητα 3:  Ανταλλαγή σκέψεων και ιδεών	Συζήτηση με όλη την τάξη Οι μαθητές απαντούν ο καθένας μόνος του στις ακόλουθες ερωτήσεις με βάση τα βίντεο που παρακολούθησαν και τις προσωπικές τους εμπειρίες και προσθέτουν και οι ίδιοι ιδέες (ο εκπαιδευτικός γράφει τις απαντήσεις στον πίνακα). <ul style="list-style-type: none"> • Μπορείτε να αναφέρετε ορισμένα σύμβολα στις σημαίες; • Μπορείτε να αναφέρετε ορισμένα σχήματα στις σημαίες; • Μπορείτε να αναφέρετε ορισμένα χρώματα στις σημαίες; • Μπορείτε να αναφέρετε ορισμένα ζώα στις σημαίες; • Μπορείτε να αναφέρετε τα μέρη μιας σημαίας; 	10'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος									
	<ul style="list-style-type: none"> • Γνωρίζετε πώς λέγεται η μελέτη των σημαιών; • Γνωρίζετε πώς λέγεται κάποιος που μελετά τις σημαίες; • Γνωρίζετε πώς λέγεται κάποιος που σχεδιάζει σημαίες; • Γνωρίζετε πώς λέγεται κάποιος που συλλέγει σημαίες; • Γνωρίζετε πώς λέγεται κάποιος που ασχολείται με την προώθηση ενός συγκεκριμένου σκοπού ή/και απόψεων όσον αφορά τις σημαίες; <p>Στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να εξοικειωθούν οι μαθητές με τα χρώματα, τα σχήματα και τα σύμβολα που χρησιμοποιούνται για τη σύνθεση των σημαιών. • Να γίνει εισαγωγή των μαθητών στις έννοιες: Βεξιλολογία: Η μελέτη των σημαιών Βεξιλολόγος: Αυτός που μελετά τις σημαίες Βεξιλογράφος: Αυτός που σχεδιάζει σημαίες επαγγελματικά ή ημι-επαγγελματικά Βεξιλόφιλος: Αυτός που συλλέγει και εκθέτει τις σημαίες Βεξιολάτρης: Αυτός που ασχολείται με τον σχεδιασμό ή τη χρήση των σημαιών ή με την προώθηση ενός συγκεκριμένου σκοπού ή/και άποψης σε σχέση με τις σημαίες • Να απαντούν σε ερωτήσεις και να βάζουν τις ιδέες στη σωστή σειρά. <p>Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα: Επικοινωνία, κριτική σκέψη, κοινωνικές και διαπολιτισμικές δεξιότητες</p>										
<p>Δραστηριότητα 4:</p>  <p>Συνεργατική εργασία σε ομάδα με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή</p>	<p>Χωρίζουμε την τάξη σε τέσσερις ομάδες και αφού δημιουργηθούν ομάδες εργασίας, κάθε ομάδα κάθεται μπροστά από έναν υπολογιστή. Κάθε ομάδα έχει πρόσβαση στους παρακάτω ιστότοπους για να βρει πληροφορίες σχετικά με σύμβολα, σχήματα και χρώματα που χρησιμοποιούνται στις σημαίες.</p> <p>Γενικά σύμβολα στις σημαίες ανά τον κόσμο Σύμβολα, σχήματα και χρώματα σημαιών ανά τον κόσμο Χρώματα σημαιών</p> <p>Οι μαθητές συνεργάζονται, κρατούν σημειώσεις στο Worksheet 1 και συμπληρώνουν στον πίνακα τις παρακάτω πληροφορίες:</p> <table border="1" data-bbox="430 1713 1300 1937"> <thead> <tr> <th>ΧΡΩΜΑΤΑ ΣΕ ΣΗΜΑΙΕΣ</th> <th>ΣΥΜΒΟΛΑ ΣΕ ΣΗΜΑΙΕΣ</th> <th>ΣΧΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΡΗ ΣΗΜΑΙΩΝ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ>συμβολίζει</td> <td>Ο ΗΛΙΟΣ>συμβολίζει...</td> <td>ΤΟ ΤΡΙΓΩΝΟ>συμβολίζει</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> <td>...</td> </tr> </tbody> </table> <p>Αφού ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα, αποθηκεύουν τα έγγραφά τους με το όνομα της ομάδας τους στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή.</p>	ΧΡΩΜΑΤΑ ΣΕ ΣΗΜΑΙΕΣ	ΣΥΜΒΟΛΑ ΣΕ ΣΗΜΑΙΕΣ	ΣΧΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΡΗ ΣΗΜΑΙΩΝ	ΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ>συμβολίζει	Ο ΗΛΙΟΣ>συμβολίζει...	ΤΟ ΤΡΙΓΩΝΟ>συμβολίζει	25'
ΧΡΩΜΑΤΑ ΣΕ ΣΗΜΑΙΕΣ	ΣΥΜΒΟΛΑ ΣΕ ΣΗΜΑΙΕΣ	ΣΧΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΡΗ ΣΗΜΑΙΩΝ									
ΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ>συμβολίζει	Ο ΗΛΙΟΣ>συμβολίζει...	ΤΟ ΤΡΙΓΩΝΟ>συμβολίζει									
...		...									


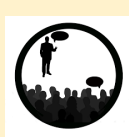

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
<p>Στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη δεξιοτήτων για τη λήψη σημειώσεων • Προσδιορισμός και περιγραφή των βασικών στοιχείων στις σημαίες (σύμβολα, σχήματα, χρώματα) • Επεξεργασία πληροφοριών με κριτικό πνεύμα • Κριτική σκέψη ως προς τι πρέπει να περιλαμβάνει το έγγραφο • Επεξεργασία και αποθήκευση ενός εγγράφου στο Word. <p>Δεξιότητες 21ου αιώνα: Συνεργασία, κριτική σκέψη, τεχνολογικός γραμματισμός</p>		
<p>Δραστηριότητα 5</p>  <p>Συνεργατική εργασία σε ομάδα με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή</p>	<p>Σχεδιάστε τη σημαία της ομάδας σας</p> <p>Οι μαθητές μεταβαίνουν στο Scrntch's Flag Designer και σχεδιάζουν μια σημαία. Επιλέγουν τα τμήματα, την επικάλυψη, τα χρώματα και το σύμβολο της σημαίας της ομάδας τους. Θα πρέπει να αιτιολογήσουν την επιλογή των ανωτέρω χαρακτηριστικών της σημαίας. Μπορούν να συμβουλευτούν τον πίνακα στο έγγραφο που έχουν αποθηκεύσει στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή τους.</p> <p>Η σημαία τους θα πρέπει να τηρεί τις πέντε βασικές αρχές της καλής σχεδίασης μιας σημαίας, όπως αυτή ορίζεται από την NAVA, North American Vexillological Association.</p> <p>Να είναι απλή: Η σημαία θα πρέπει να είναι τόσο απλή, ώστε ένα παιδί να μπορεί να τη σχεδιάσει από μνήμης.</p> <p>Να έχει χαρακτηριστικό συμβολισμό: Οι εικόνες, τα χρώματα ή τα μοτίβα της σημαίας πρέπει να σχετίζονται με αυτό που συμβολίζει.</p> <p>Χρησιμοποιήστε 2 ή 3 βασικά χρώματα: Περιορίστε τον αριθμό των χρωμάτων στη σημαία σε τρία, τα οποία να έχουν αντίθεση μεταξύ τους και να ανήκουν στα βασικά χρώματα.</p> <p>Να μην έχει γράμματα ή σφραγίδες: Μην χρησιμοποιείτε ποτέ γράμματα οποιουδήποτε είδους ή εμβλήματα οργανισμών.</p> <p>Να είναι χαρακτηριστική ή να μπορεί να συσχετιστεί: Αποφύγετε την αντιγραφή άλλων σημαιών, αλλά συμπεριλάβετε ομοιότητες για να δημιουργήσετε συνδέσεις.</p>	30'
<p>Δραστηριότητα 6:</p>  <p>Παρουσίαση</p>	<p>Οι μαθητές παρουσιάζουν τη σημαία της ομάδας τους στην τάξη. Όλες οι ομάδες ψηφίζουν στο Padlet την καλύτερη σημαία και προσθέτουν σχόλια!</p>	15'
<p>Συνεδρία 2 DSI-4 – Παίζοντας με σημαίες</p>		90'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος									
<p>Δραστηριότητα 1:</p>  <p>Συνεργατική εργασία σε ομάδα με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή</p>	<p>Οι μαθητές επισκέπτονται τον δικτυακό τόπο Όλες οι χώρες μέλη της ΕΕ με λίγα λόγια, προκειμένου να δουν ποιες χώρες ανήκουν στην Ευρωπαϊκή Ένωση και ποιες είναι οι πρωτεύουσές τους. Συνεργάζονται, κρατούν σημειώσεις στο Worksheet 2 και συμπληρώνουν στον πίνακα τις παρακάτω πληροφορίες:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ΧΩΡΑ</th> <th>ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΑ</th> <th>ΣΗΜΑΙΑ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ελλάδα</td> <td>Αθήνα</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Αν υπάρχει χρόνος, οι μαθητές μπορούν, επίσης, να αντιστοιχίσουν τις σημαίες σύμφωνα με τα σχήματα και τα μοτίβα τους (π.χ. κατακόρυφες λωρίδες, οριζόντιες λωρίδες, σταυροί, κ.α.). Αφού τελειώσουν, αποθηκεύουν το έγγραφο επεξεργασίας κειμένου με το όνομα της ομάδας τους στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή τους.</p>	ΧΩΡΑ	ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΑ	ΣΗΜΑΙΑ	Ελλάδα	Αθήνα					25'
ΧΩΡΑ	ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΑ	ΣΗΜΑΙΑ									
Ελλάδα	Αθήνα										
<p>Δραστηριότητα 2:</p>  <p>Συνεργατική εργασία σε ομάδα με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή</p>	<p>Ο εκπαιδευτικός ανακοινώνει στην τάξη ότι θα δημιουργήσουν έναν χάρτη των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης στο GeoPuzzle. Το GeoPuzzle είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο, στο οποίο πρέπει να σύρετε το περίγραμμα μιας περιοχής ώστε να ταιριάζει με το σωστό μέρος στον χάρτη. Με αυτόν τον τρόπο, με τη μορφή παιχνιδιού, οι μαθητές θα μπορέσουν να μάθουν το όνομα και τη θέση κάθε χώρας στον χάρτη και να διασκεδάσουν. Αν τελειώσουν νωρίς, μπορούν να φτιάξουν άλλο ένα παζλ στη Γωνιά Μάθησης της ΕΕ.</p> <p>Κάθε ομάδα κάθεται μπροστά από έναν υπολογιστή. Οι μαθητές φτιάχνουν το παζλ και διασκεδάζουν. Αφού ολοκληρώσουν το παζλ, κάθε ομάδα αποθηκεύει ένα στιγμιότυπο οθόνης και δημοσιεύει το ολοκληρωμένο παζλ στο Padlet του μαθήματος.</p> <p>Στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να μάθουν να πλοηγούνται σε έναν χάρτη • Να αναπτύξουν δεξιότητες χαρτογράφησης • Να επεξεργάζονται πληροφορίες με κριτικό πνεύμα • Να μάθουν τις χώρες της ΕΕ • Να μάθουν τις πρωτεύουσες της ΕΕ • Να δημοσιεύσουν ένα προϊόν στο διαδίκτυο • Να αποθηκεύσουν την εργασία τους στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή. <p>Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα: Επικοινωνία, συνεργασία, κριτική σκέψη</p>	20'									
<p>Δραστηριότητα 3:</p>	<p>Αφού οι μαθητές ολοκληρώσουν το παζλ, ο εκπαιδευτικός τους λέει να επισκεφθούν την πλατφόρμα Europeana για να κάνουν</p>	45'									

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
 <p>Συνεργατική εργασία σε ομάδα με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή</p>	<p>αναζήτηση, να βρουν και να κατεβάσουν φωτογραφίες αυθεντικών σημαίων (όχι σκίτσα ή σχέδια) για κάθε χώρα της ΕΕ. Οι μαθητές φτιάχνουν έναν φάκελο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή τους με το όνομα της ομάδας τους και αποθηκεύουν όλες τις φωτογραφίες εκεί. <i>Για να κατεβάσουμε και να αποθηκεύσουμε τις φωτογραφίες των σημαίων ζητήσαμε άδεια από το Royal Museums Greenwich – National Maritime Museum, η οποία μας δόθηκε (για περισσότερες λεπτομέρειες βλέπε τις παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού).</i> Οι μαθητές έχουν πρόσβαση στις παρακάτω διευθύνσεις:</p> <p>Europeana Free to Use Images Europeana> National flags Europeana> Ceremonial artifact: flag, national</p> <p>Στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αναζήτηση πληροφοριών σχετικά με την πλατφόρμα Europeana • Αναζήτηση υλικού στο διαδίκτυο χρησιμοποιώντας ειδικά κριτήρια • Λήψη και αποθήκευση εικόνων σε ένα αρχείο στον υπολογιστή <p>Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα: Επικοινωνία, συνεργασία, κριτική σκέψη, τεχνολογικός γραμματισμός, γραμματισμός πληροφόρησης</p>	
<p>Συνεδρία 3</p>	<p>DSI-4 – Παίζοντας με σημαίες</p>	<p>45'</p>
	<p>Συνεργατική εργασία σε ομάδα με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή:</p> <p>Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες των τεσσάρων σε έναν υπολογιστή</p> <p>Κάθε ομάδα αναλαμβάνει έναν ρόλο</p>	
	<p>Ομάδα 1: Οι βεξιλογράφοι</p> <p>Τα περισσότερα σχολεία και πανεπιστήμια έχουν σημαίες και πανό στους χώρους του σχολείου ή την πανεπιστημιούπολη. Συνεπώς, ο διευθυντής του σχολείου και ο σύλλογος εκπαιδευτικών του σχολείου σας συζητούν τον σχεδιασμό μιας εξατομικευμένης σημαίας με σφραγίδα ή μασκότ και τα χρώματα του σχολείου. Για τον σκοπό αυτό, η ομάδα σας έχει αναλάβει να σχεδιάσει μια σημαία για το σχολείο σας, ως επίσημο έμβλημα, για να αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου και να μεταφέρεται εκτός των σχολικών εγκαταστάσεων, μαζί με την εθνική σημαία. Τι πρέπει να κάνετε:</p>	<p>45'</p>

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>Επισκεφθείτε το Scrontch's Flag Designer και σχεδιάστε μια σημαία. Επιλέξτε τα τμήματα, την επικάλυψη και το σύμβολο της σημαίας. Θα πρέπει να αιτιολογήσετε την επιλογή των παραπάνω χαρακτηριστικών της σημαίας στο στάδιο της παρουσίασης, συνεπώς να λάβετε υπόψη την κουλτούρα, το πρόγραμμα, το πρόγραμμα σπουδών και τις δραστηριότητες του σχολείου και το έγγραφο που έχετε ανεβάσει στο Padlet του μαθήματος.</p> <p>Η σημαία σας θα πρέπει, επίσης, να τηρεί τις πέντε βασικές αρχές της καλής σχεδίασης μιας σημαίας, όπως αυτή ορίζεται από την NAVA.</p> <p>Να είναι απλή: Η σημαία θα πρέπει να είναι τόσο απλή, ώστε ένα παιδί να μπορεί να τη σχεδιάσει από μνήμης.</p> <p>Να έχει χαρακτηριστικό συμβολισμό: Οι εικόνες, τα χρώματα ή τα μοτίβα της σημαίας πρέπει να σχετίζονται με αυτό που συμβολίζει.</p> <p>Χρησιμοποιήστε 2 ή 3 βασικά χρώματα: Περιορίστε τον αριθμό των χρωμάτων στη σημαία σε τρία, τα οποία να έχουν αντίθεση μεταξύ τους και να ανήκουν στα βασικά χρώματα.</p> <p>Να μην έχει γράμματα ή εμβλήματα: Μην χρησιμοποιείτε ποτέ γράμματα οποιουδήποτε είδους ή εμβλήματα οργανισμών.</p> <p>Να είναι χαρακτηριστική ή να παραπέμπει στη χώρα: Αποφύγετε την αντιγραφή άλλων σημαιών, αλλά συμπεριλάβετε ομοιότητες για να δημιουργήσετε συνδέσεις.</p> <p>Όταν τελειώσετε, κατεβάστε τη σημαία και μοιραστείτε την στο Padlet του μαθήματος.</p>	
	<p>Ομάδα 2: Οι βεξιολόγοι</p> <p>Η ομάδα σας αναλαμβάνει να δημιουργήσει μια σχολική ομάδα εκτός των ωρών μαθήματος, η οποία θα ασχολείται με τη μελέτη των σημαιών. Τα μέλη αυτής της ομάδας θα πρέπει να αγαπούν τις σημαίες και να ενδιαφέρονται για τον σχεδιασμό, τη σημασία και την αποτελεσματικότητα των σημαιών, καθώς και για τον τρόπο με τον οποίο οι σημαίες μεταδίδουν σύνθετες ιδέες μέσω χρωμάτων και γραμμών, χωρίς τη χρήση λέξεων. Επιπλέον, θα εκπροσωπήσετε το σχολείο σε διαγωνισμούς βεξιλογίας, σε συνεργασία με την ομάδα των βεξιλογράφων. Στο τέλος, θα δημιουργήσετε μια αφίσα για να διαφημίσετε την ομάδα σας και να προσκαλέσετε και άλλους να γίνουν μέλη. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις εικόνες που έχετε βρει στην πλατφόρμα Europeana, αν επιτρέπεται. Διαφορετικά, βάλτε τη φαντασία σας να δουλέψει. Θα πρέπει να δώσετε στην ομάδα σας όνομα και στόχο, αλλά και έναν λόγο για τον οποίο να συμμετάσχει κάποιος που ενδιαφέρεται. Για να σχεδιάσετε την αφίσα σας, μπίτε στο Canva, επιλέξτε «Δημιουργήστε ένα σχέδιο»</p>	

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	και διαλέξτε την επιλογή «Αφίσα». Σχεδιάστε την αφίσα σας. Όταν τελειώσετε, μοιραστείτε την αφίσα στο Padlet του μαθήματος.	
	<p>Ομάδα 3: Οι βεξιλόφιλοι Ως βεξιλόφιλοι, η ομάδα σας συλλέγει και εκθέτει σημαίες. Συμβουλευθείτε το έγγραφο με τις σημαίες των χωρών της ΕΕ χωρισμένες ανά μοτίβο στο Padlet του μαθήματος. Χρησιμοποιήστε και τις εικόνες που έχετε βρει στην πλατφόρμα Europeana, αν επιτρέπεται. Διαφορετικά, βάλτε τη φαντασία σας να δουλέψει. Δημιουργήστε μερικά GIF για να παρουσιάσετε τη συλλογή των σημαιών που διαθέτει η σχολική σας ομάδα. Επισκεφθείτε το Giphy. Συνδεθείτε και δημιουργήστε τα GIF σας. Μπορείτε, επίσης, να δημιουργήσετε ένα φωτοκολάζ με τις εικόνες στο Photo Collage. Όταν τελειώσετε, μοιραστείτε τα GIF και τα κολάζ στο Padlet του μαθήματος.</p>	
	<p>Ομάδα 4: Οι βεξιολάτρες Βεξιολάτρης είναι αυτός που ασχολείται με τον σχεδιασμό ή τη χρήση των σημαιών ή με την προώθηση ενός συγκεκριμένου σκοπού ή/και άποψης σε σχέση με τις σημαίες. Ως ομάδα βεξιολατρών, θα μελετήσετε τη σημαία της ΕΕ και θα ετοιμάσετε μια παρουσίαση, η οποία πρέπει να περιλαμβάνει τα ακόλουθα σημεία: Ευρωπαϊκή Ένωση Σημαία, συμβολισμός, εθνικός ύμνος, αξίες, νόμισμα, γλώσσες. Κράτη μέλη της ΕΕ συνοπτικά Για την παρουσίασή σας, πηγαίνετε στο εργαλείο Web 2.0, Powtoon. Χρησιμοποιήστε το πρότυπο 5 TIPS. Όταν τελειώσετε, μοιραστείτε την παρουσίασή σας στο Padlet του μαθήματος.</p>	
	<p>Στόχοι 3^{ης} συνεδρίας:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αναζήτηση πληροφοριών στην πλατφόρμα Europeana • Αναζήτηση υλικού στο διαδίκτυο χρησιμοποιώντας ειδικά κριτήρια • Λήψη και αποθήκευση εικόνων σε ένα αρχείο στον υπολογιστή • Για να χρησιμοποιήσετε ορισμένα εργαλεία Web 2.0 <p>Δεξιότητες 21ου αιώνα: Επικοινωνία, συνεργασία, κριτική σκέψη, τεχνολογικός γραμματισμός, γραμματισμός πληροφόρησης</p>	
Συνεδρία 4	DSI-4 – Παίζοντας με σημαίες	45'
Δραστηριότητα 1:	Παρουσιάσεις κάθε ομάδας Κάθε ομάδα παρουσιάζει το έργο της στην τάξη. Καθώς κάθε ομάδα μιλά για την εργασία της, μπορεί να την προβάλλει	25'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
 <p>Παρουσίαση</p>	<p>χρησιμοποιώντας τον προβολέα ή τον διαδραστικό πίνακα. Κάθε ομάδα θα πρέπει να επιλέξει έναν εκπρόσωπο και να ορίσει ένα χρονικό όριο για την ομιλία κάθε εκπροσώπου (το πολύ 5 λεπτά). Πείτε στον εκπρόσωπο να συνοψίσει τις βασικές έννοιες που παρουσιάζει το έργο της ομάδας του. Αφού όλες οι ομάδες παρουσιάσουν, ο εκπαιδευτικός συνοψίζει τα αποτελέσματα και τα προϊόντα του μαθήματος.</p> <p>Στόχοι: Να κάνουν οι μαθητές μια προφορική παρουσίαση Να βελτιώσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες</p> <p>Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα: Συνεργασία, επικοινωνία, πρωτοβουλία, παραγωγικότητα και υπευθυνότητα</p>	
<p>Δραστηριότητα 2:</p>  <p>Ενημέρωση</p>	<p>Ο εκπαιδευτικός λαμβάνει σχόλια από τους μαθητές σχετικά με το μάθημα, θέτοντας τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <p>Σας άρεσε το μάθημα; Τι σας άρεσε περισσότερο; Τι σας άρεσε λιγότερο; Τι μάθατε;</p> <p>Στόχοι: Να λάβετε ανατροφοδότηση από τους μαθητές Να αξιολογήσετε το μάθημα</p> <p>Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα: Συνεργασία, επικοινωνία, κριτική σκέψη, υπευθυνότητα</p>	10'
<p>Δραστηριότητα 3:</p>  <p>Αξιολόγηση</p>	<p>Οι μαθητές αξιολογούν τα προϊόντα ψηφίζοντας στο Padlet του μαθήματος (αξιολόγηση από συμμαθητές).</p> <p>Ο εκπαιδευτικός αξιολογεί το μαθησιακό σενάριο χρησιμοποιώντας τα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης του Europeana DSI-4 (αυτοαξιολόγηση)</p> <p>Στόχοι: Να αναπτύξουν δεξιότητες αξιολόγησης</p> <p>Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα: Συνεργασία, επικοινωνία, υπευθυνότητα</p>	10'

Αξιολόγηση

Αξιολόγηση από συμμαθητές: Η αξιολόγηση μεταξύ συμμαθητών είναι μια τεχνική συνεργατικής μάθησης, κατά την οποία οι μαθητές αξιολογούν τις εργασίες των συμμαθητών τους και οι εργασίες τους αξιολογούνται από συμμαθητές τους. Παρέχει στους μαθητές ανατροφοδότηση σχετικά με την ποιότητα της δουλειάς τους, συχνά με ιδέες και στρατηγικές για βελτίωση. Σε αυτό το σενάριο, κάθε ομάδα αξιολόγησε τα προϊόντα των άλλων ομάδων ψηφίζοντας στο ψηφιακό μαθησιακό χαρτοφυλάκιο του μαθησιακού σεναρίου, δηλαδή στο Padlet του μαθήματος.

Αυτοαξιολόγηση: Τα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να αξιολογούν ένα μάθημα με βάση σύνθετα και αντικειμενικά κριτήρια και να παρέχουν ένα πλαίσιο για αυτοαξιολόγηση, προβληματισμό και αξιολόγηση από

συμμαθητές. Σε αυτό το σενάριο, ο εκπαιδευτικός αξιολόγησε ο ίδιος το μαθησιακό σενάριο χρησιμοποιώντας τα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης που παρέχονται από το διαδικτυακό μάθημα Europeana του European Schoolnet Academy (Παράρτημα). Οι μαθητές χρησιμοποίησαν κατά την αξιολόγηση της επίτευξης των στόχων του μαθήματος τα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης που δημιούργησε ο εκπαιδευτικός (Παράρτημα).

*******ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*******

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Οι μαθητές απόλαυσαν το μάθημα και ήταν πολύ ικανοποιημένοι με τη δουλειά τους. Αν και ορισμένοι από αυτούς δεν διέθεταν βασικές δεξιότητες ΤΠΕ, με τη βοήθεια των μελών της ομάδας τους και του εκπαιδευτικού, κατάφεραν να ολοκληρώσουν επιτυχώς τις εργασίες τους. Δεν μπόρεσαν να βρουν όλες τις σημαίες των χωρών που ανήκουν στην ΕΕ στην πύλη Europeana, επομένως πρότειναν να προσθέσει το Europeana το θέμα των σημαίων σε μια συλλογή! Επιπλέον, όλες οι εικόνες των σημαίων που είχαν βρει είχαν περιορισμούς πνευματικής ιδιοκτησίας, γι' αυτό στείλαμε ένα e-mail στο Royal Museums Greenwich – National Maritime Museum και ζητήσαμε άδεια χρήσης των εικόνων για το μάθημα. Μας έδωσαν την άδεια να τις χρησιμοποιήσουμε και να τις μεταφορτώσουμε δωρεάν απευθείας από τους συνδέσμους, σύμφωνα με τους όρους της άδειας μη εμπορικής χρήσης τους, Creative Commons Attribution, Non-commercial, No Derivatives (CC BY-NC-ND) Οι μαθητές διασκέδασαν, επίσης, πολύ κατά τη διάρκεια του μαθήματος και είπαν ότι έμαθαν πολλά πράγματα σχετικά με τις σημαίες της ΕΕ και τη βεξιλλολογία!

EMAIL σχετικά με την άδεια χρήσης φωτογραφιών των σημαίων:

Σας ευχαριστούμε για το αίτημά σας και για το ενδιαφέρον σας για τις σημαίες της συλλογής μας.

Μπορείτε να βρείτε ψηφιακές εικόνες αυτών των στοιχείων στους ιστότοπούς μας Picture Library και Collections Online. Ο πρώτος είναι ένας εμπορικός ιστότοπος για αδειοδότηση, από τον οποίο μπορείτε είτε να πραγματοποιήσετε δωρεάν λήψη εικόνων χαμηλής ανάλυσης, είτε να αγοράσετε αρχεία υψηλής ανάλυσης. Ο δεύτερος – Collections Online – είναι μια απλή ερευνητική πλατφόρμα, οπότε θα δείτε ότι ορισμένες εικόνες δεν πληρούν τα υψηλότερα πρότυπα.

Ακολουθήστε τους παρακάτω συνδέσμους για να δείτε τις εικόνες που αναζητούσατε:

- AAA0514: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/514.html>
- AAA0529: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0529
- AAA0486: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/486.html>
- AAA0544: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0544
- AAA0535: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/535.html>
- AAA0549: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0549
- AAA0422: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/422.html>
- AAA0463: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0463

Αν δεν έχετε πρόβλημα να χρησιμοποιήσετε αρχεία εικόνας χαμηλής ανάλυσης 72dpi, τότε μπορείτε να τις μεταφορτώσετε δωρεάν απευθείας από τους παραπάνω συνδέσμους, σύμφωνα με τους όρους της άδειας μη εμπορικής χρήσης τους, Creative Commons Attribution, Non-commercial, No Derivatives (CC BY-NC-ND).

Η άδεια χρήσης Creative Commons μας επιτρέπει τις ακόλουθες χρήσεις, χωρίς κόστος και χωρίς να απαιτείται περαιτέρω άδεια –

- Ακαδημαϊκά/σχολικά περιοδικά και μη κερδοσκοπικά, αυτοδημοσιευόμενα οικογενειακά ιστορικά βιβλία με κάτω από 1000 αντίτυπα (εκτός από τη χρήση ως εξωφύλλου)
- Ακαδημαϊκές διατριβές και φοιτητικές εργασίες, οι οποίες δεν δημοσιεύονται
- Δωρεάν εκπαιδευτικές διαλέξεις ή παρουσιάσεις
- Προσωπικοί, μη εμπορικοί ιστότοποι και ιστολόγια με κυρίως ενημερωτικό σκοπό

Διαβάστε εδώ τους όρους και τις προϋποθέσεις μας για τη δωρεάν χρήση εικόνων (έχετε υπόψη ότι μόνο οι συλλογές με «Πνευματικά δικαιώματα που έχουν λήξει» υπόκεινται στους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons): http://images.rmg.co.uk/en/pages/pricelist_page.html

Αν, ωστόσο, χρειάζεστε αρχεία JPG υψηλής ανάλυσης, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον ιστότοπό μας Picture Library για να αγοράσετε μια άδεια χρήσης και την εικόνα σε υψηλή ανάλυση. Αν πρώτα δημιουργήσετε έναν λογαριασμό και, στη συνέχεια, κάνετε αναζήτηση για κάθε αναφορά του αντικειμένου (με τους κωδικούς AAA), μπορείτε τότε να επιλέξετε την κατάλληλη επιλογή χρήσης στο καλάθι αγορών σας και να προχωρήσετε στην πληρωμή.

Αν χρειάζεστε εικόνες υψηλής ανάλυσης των σημαιών, που δεν υπάρχουν αυτήν τη στιγμή στον ιστότοπό μας Picture Library, ενημερώστε μας και θα σας ενημερώσω για τις χρεώσεις μας για τη νέα φωτογραφία.

Αν έχετε περαιτέρω απορίες, ενημερώστε με.

Με εκτίμηση,

Francesca Gallo

Image Sales Coordinator

Απευθείας τηλ. +44 (0)208 312 6558

Royal Museums Greenwich

National Maritime Museum | *Cutty Sark*

Royal Observatory | The Queen's House

+44 (0)208 858 4422

Προτάσεις για περαιτέρω χρήση σε άλλα μαθήματα ή σε διαφορετικό πλαίσιο

Φυσική Αγωγή > Ολυμπιακοί Αγώνες, εθνικές σημαίες από όλο τον κόσμο, εθνικοί ύμνοι, μετάλλια, αθλήματα κ.λπ.) (Τόκιο 2020)

Θρησκευτικά > Θρησκεία (θρησκευτικά σύμβολα σε σημαίες, θρησκευτικές σημαίες)

ΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΗ > Κυβέρνηση, σημαίες πολιτικών δικαιωμάτων

ΜΟΥΣΙΚΗ > Εθνικοί ύμνοι

ΤΠΕ > Προγραμματισμός > αλφαβητικές σημαίες και αριθμητικοί επισείοντες

ΧΗΜΕΙΑ > Περιοδικός πίνακας σημαιών

ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ > Ευρώ εναντίον προηγούμενου νομίσματος

ΕΡΑΛΔΙΚΗ > Σχεδιασμός, προβολή και μελέτη των θυρεών

ΦΙΛΟΤΕΛΙΣΜΟΣ > Μελέτη γραμματοσήμων και ταχυδρομικής ιστορίας, συλλογή, εκτίμηση γραμματοσήμων και άλλων φιλοτελιστικών προϊόντων

ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΙΑ > Μελέτη και πρακτική της δημιουργίας χαρτών

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς

εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - Η ΜΪΑ ΚΑΙ Η ΆΛΛΗ ΌΨΗ: ΑΝΑΤΟΜΪΑ ΕΝΌΣ ΝΟΜΪΣΜΑΤΟΣ

Τίτλος

Η μία και η άλλη όψη: Ανατομία ενός νομίσματος

Σύνταξη

Ανδρέας Γαλανός

Περίληψη

Αυτό το ΜΣ αφορά τις απεικονίσεις στα κέρματα και τα τραπεζογραμμάτια του ευρώ. Στην αρχή, οι μαθητές παρατηρούν εικόνες κερμάτων από τις συλλογές του Europeana και φτιάχνουν έναν κατάλογο των στοιχείων που απεικονίζονται. Στη συνέχεια, παρατηρούν την μπροστινή και την πίσω όψη των κερμάτων του ευρώ και ερευνούν και παρουσιάζουν τις απεικονίσεις της εθνικής πλευράς των κερμάτων της χώρας που επέλεξαν. Στη συνέχεια, συζητούν τη σημασία των κτιρίων που απεικονίζονται στα τραπεζογραμμάτια του ευρώ και κάνουν έρευνα για τους ρυθμούς/τις περιόδους της ευρωπαϊκής αρχιτεκτονικής, που απεικονίζονται στα τραπεζογραμμάτια κάθε ονομαστικής αξίας, κάνοντας αναζήτηση στις συλλογές του Europeana. Ως τελική δραστηριότητα, καλούνται να σχεδιάσουν νέα κέρματα και τραπεζογραμμάτια του ευρώ εμπνευσμένα από διάφορες πτυχές του ευρωπαϊκού πολιτισμού, όπως αυτές απεικονίζονται σε εικόνες από τις συλλογές Europeana.

Λέξεις-κλειδιά

Ευρώ, Ευρωπαϊκή Ένωση, κέρματα, τραπεζογραμμάτια, Ευρώπη.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Ιστορία, Σύγχρονη ελληνική γλώσσα, Αγωγή του πολίτη
Θέμα	Κέρματα και τραπεζογραμμάτια του ευρώ
Ηλικία μαθητών	14-15 (ή μεγαλύτεροι) Αν το ΜΣ πρόκειται να εφαρμοστεί στα αγγλικά, απαιτείται οι μαθητές να έχουν επίπεδο τουλάχιστον B1 λόγω της πολυπλοκότητας των δραστηριοτήτων και της αντίστοιχης δυσκολίας στη χρησιμοποιούμενη γλώσσα. Σε κάθε περίπτωση, οι μαθητές πρέπει να διαθέτουν καλές ψηφιακές δεξιότητες προκειμένου να ανταποκριθούν αποτελεσματικά στις δραστηριότητες.
Χρόνος προετοιμασίας	Ενδέχεται να χρειαστούν 1-2 ώρες διδασκαλίας για να εξοικειωθούν οι μαθητές με τα διάφορα εργαλεία Web που χρησιμοποιούνται, αν δεν είναι ήδη εξοικειωμένοι με αυτά. Οι ώρες αυτές μπορούν, επίσης, να χρησιμοποιηθούν για την εξοικείωση των μαθητών με τις συλλογές Europeana και με την άδεια Creative Commons. Στην περίπτωση αυτή, ενδέχεται να απαιτηθεί συνεργασία των εκπαιδευτικών των ΤΠΕ. Ο εκπαιδευτικός θα χρειαστεί μερικές ώρες εργασίας στο σπίτι για να ετοιμάσει το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης, το κουίζ αξιολόγησης, τα

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

	<p>Padlet και ό,τι άλλο υλικό απαιτείται κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.</p>
Χρόνος διδασκαλίας	<p>2-8 διδακτικές ώρες</p> <p>Το ΜΣ αποτελείται από τρεις ακολουθίες και κάθε μία από αυτές μπορεί να ολοκληρωθεί σε δύο διαδοχικές ώρες διδασκαλίας. Η πρώτη ακολουθία περιλαμβάνει τις Δραστηριότητες #1 και #2, η δεύτερη περιλαμβάνει τη Δραστηριότητα #3 και η τρίτη τη Δραστηριότητα #4. Ανάλογα με τους στόχους που θέλετε να επιτύχετε, μπορείτε να επιλέξετε να εφαρμόσετε μία ή περισσότερες από αυτές τις ακολουθίες. Οι τελευταίες δύο ώρες διδασκαλίας είναι για παρουσιάσεις και αξιολόγηση.</p>
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<p>Εργαλεία online:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padlet • Thinglink <p>Πόροι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historiana
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	<ul style="list-style-type: none"> • πραγματικά κέρματα και τραπεζογραμμάτια του ευρώ • χαρτί, ξυλομπογιές, κ.λπ. (αν οι μαθητές αποφασίσουν να μην σχεδιάσουν τα νέα κέρματα και τραπεζογραμμάτια του ευρώ ψηφιακά)
Πόροι Ευρορεανα που χρησιμοποιήθηκαν	<p>Αποτελέσματα αναζήτησης όπως τα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coins • Banknotes • Baroque • Romanesque • Gothic <p>Εκθέσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art Nouveau • Art Nouveau. A Universal Style • The Inspiration of nature. Faces of Europe: chapter four • Painting Modern Lives • Revolution and war • European Sport Heritage. From the Olympic Games to the Champions League • Explore the World of Musical Instruments

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμειγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το ΜΣ είναι μια διεπιστημονική προσέγγιση που συνδυάζει αντικείμενα από τρία διαφορετικά μαθήματα που περιλαμβάνονται στη διδακτέα ύλη της 3^{ης} γυμνασίου στην Ελλάδα. **Η ελληνική γλώσσα:** Υπάρχει μια ολόκληρη ενότητα αφιερωμένη στην Ευρωπαϊκή Ένωση. Μεταξύ των υλικών που περιλαμβάνονται σε αυτήν την ενότητα, υπάρχει ένα κείμενο σχετικά με τις παραστάσεις επάνω στα τραπεζογραμμάτια του ευρώ. **Αγωγή του Πολίτη:** Υπάρχει μια ολόκληρη ενότητα αφιερωμένη στην Ευρωπαϊκή Ένωση και τη λειτουργία της. **Ιστορία:** Οι μαθητές καλούνται να σχεδιάσουν νέα κέρματα και τραπεζογραμμάτια και μπορούν να επιλέξουν να τα εικονογραφήσουν με σημαντικά ιστορικά γεγονότα της Ευρώπης από το 1815 έως σήμερα, δηλαδή την περίοδο που καλύπτεται στο μάθημα της ιστορίας σε αυτήν την τάξη σύμφωνα με το εθνικό πρόγραμμα σπουδών. Δεδομένου ότι οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν άλλες πτυχές του ευρωπαϊκού πολιτισμού για να εικονογραφήσουν τα σχέδιά τους (επιστήμη, τοπία κ.λπ.) το ΜΣ μπορεί να συνδεθούν και με άλλα μαθήματα, όπως η γεωγραφία, η φυσική κ.λπ.

Σκοπός του μαθήματος

Το μάθημα αποσκοπεί στην εξοικείωση των μαθητών με το ευρώ ως επίσημο νόμισμα 19 ευρωπαϊκών χωρών. Μέχρι το τέλος του μαθήματος οι μαθητές πρέπει να:

- α) κατανοήσουν ότι οι απεικονίσεις των κερμάτων έχουν ιδεολογικές και πολιτιστικές σημασίες,
- β) συνειδητοποιήσουν ότι τα κέρματα του ευρώ έχουν κοινή και εθνική όψη,
- γ) να είναι σε θέση να εξηγήσουν τη σημασία των απεικονίσεων των τραπεζογραμμάτων του ευρώ,
- δ) να αναγνωρίζουν τους διάφορους ρυθμούς ευρωπαϊκής αρχιτεκτονικής που απεικονίζονται στις διάφορες ονομαστικές αξίες.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές αναμένεται να δημιουργήσουν διάφορα έργα κατά τη διάρκεια του προγράμματος, ανάλογα με τον αριθμό των δραστηριοτήτων που θα υλοποιηθούν:

- a) παρουσιάσεις των απεικονίσεων στην εθνική πλευρά των κερμάτων ευρώ διαφόρων ευρωπαϊκών χωρών
- b) Padlet με εικόνες κτιρίων από όλη την Ευρώπη, συγκεκριμένων αρχιτεκτονικών ρυθμών (αντίστοιχων με τους διάφορους ρυθμούς που απεικονίζονται στα τραπεζογραμμάτια του ευρώ)
- c) σχέδια (ψηφιακά ή χειροποίητα) για νέα κέρματα και τραπεζογραμμάτια του ευρώ (αντλώντας έμπνευση από τις διάφορες πτυχές του ευρωπαϊκού πολιτισμού)

Τάσεις

Εκμάθηση βάσει έργου: ανατίθενται στους μαθητές εργασίες βάσει γεγονότων, προβλήματα που πρέπει να λύσουν δουλεύοντας σε ομάδες.

Συνεργατική μάθηση: Οι μαθητές δουλεύουν σε ομάδες στις περισσότερες δραστηριότητες αυτού του μαθησιακού σεναρίου.

Εκπαιδευτική ψυχαγωγία: Η τελική δραστηριότητα με το φανταστικό σενάριο προσθέτει μια παιχνιδιάρικη νότα στο πρόγραμμα, βοηθώντας τους μαθητές να μάθουν διασκεδάζοντας.

Οπτική αναζήτηση και εκμάθηση: κατά τη διάρκεια του έργου, οι μαθητές εργάζονται κυρίως με εικόνες που βρίσκουν είτε σε κέρματα και τραπεζογραμμάτια είτε ψηφιακά.

Εκπαιδευτικό υλικό: Αυτό το ΜΣ χρησιμοποιεί κυρίως διαδικτυακούς πόρους για την επίτευξη των στόχων του.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Δεξιότητες μάθησης και καινοτομίας

- Δημιουργικότητα: Ζητείται από τους μαθητές να δημιουργήσουν τα δικά τους σχέδια για το «νέο ευρώ», ενεργοποιώντας τη δική τους δημιουργικότητα.
- Κριτική σκέψη: Ζητείται από τους μαθητές να σκεφτούν σχετικά με τη σημασία των απεικονίσεων των κερμάτων και των τραπεζογραμμάτων, την υποκείμενη ιδεολογία και τις αξίες που προωθούνται μέσω αυτών.
- Συνεργασία: Οι μαθητές χρειάζεται να δουλέψουν σε ομάδες προκειμένου να ολοκληρώσουν τις περισσότερες από τις εργασίες.

Δεξιότητες στην πληροφόρηση, τα μέσα ενημέρωσης και την τεχνολογία

- Γραμματισμός στις ΤΠΕ: Ζητείται από τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν διάφορα διαδικτυακά εργαλεία καθώς και ψηφιακούς πόρους κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Δραστηριότητα #1 (έρευνα): Απεικονίσεις σε κέρματα και τραπεζογραμμάτια	Αφού ο εκπαιδευτικός κάνει μια πρώτη σύντομη εισαγωγή στο θέμα, οι μαθητές κάνουν αναζήτηση στις συλλογές του Europeana για φωτογραφίες κερμάτων και τραπεζογραμμάτων . Αφού παρατηρήσουν πολλές εικόνες, δημιουργούν μεμονωμένα σε ένα χαρτί μια λίστα των στοιχείων που απεικονίζονται σε αυτά, όπως πρόσωπα μοναρχών, ζώα, εθνικά σύμβολα, φυτά, τοπία κ.λπ. Η τάξη συζητά τη σημασία αυτών των απεικονίσεων και τις πιθανές αιτίες αυτών των επιλογών. Στη συνέχεια, τους ζητείται να βγάλουν από τις τσέπες τους τα κέρματα ευρώ που έχουν και να εξετάσουν προσεκτικά τις διαφορετικές όψεις τους. Με αυτόν τον τρόπο, εστιάζεται η προσοχή των μαθητών στο γεγονός ότι δεν προέρχονται όλα τα κέρματα ευρώ από την ίδια χώρα και ότι κάθε χώρα έχει επιλέξει διαφορετικές απεικονίσεις για τα κέρματα της.	20'
Δραστηριότητα #2 (ομαδική εργασία),	Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες. Σε κάθε ομάδα ανατίθεται διαφορετική χώρα της Ευρωζώνης και καθήκον της είναι να ερευνήσει και να παρουσιάσει τις απεικονίσεις της εθνικής πλευράς των κερμάτων αυτής της χώρας. Για τις παρουσιάσεις τους, μπορούν	70'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
έρευνα, παρουσίαση): Κέρματα ευρώ	να χρησιμοποιήσουν το PowerPoint, το Windows Movie Maker και το Thinglink .	
Δραστηριότητα #3 (ομαδική εργασία, έρευνα): Τραπεζογραμμάτια ευρώ	<p>Οι μαθητές καλούνται να παρατηρήσουν τις απεικονίσεις επάνω στα τραπεζογραμμάτια του ευρώ. Συζητούν για τα κτίρια που απεικονίζονται σε αυτά:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Τι συμβολίζουν τα παράθυρα και οι γέφυρες;</i> • <i>Οι αξίες αυτές είναι σημαντικές για την ΕΕ;</i> • <i>Θα επέλεγαν εκείνοι διαφορετικά σύμβολα;</i> <p>Χωρίζονται σε επτά ομάδες και σε κάθε ομάδα ανατίθεται χαρτονόμισμα ευρώ διαφορετική ονομαστικής αξίας. Κάθε ομάδα πρέπει να κάνει έρευνα σχετικά με τον ρυθμό/την περίοδο της ευρωπαϊκής αρχιτεκτονικής που απεικονίζεται στα τραπεζογραμμάτια της ονομαστικής αξίας που της έχει ανατεθεί και να παρουσιάσει κτίρια αυτής της περιόδου/ρυθμού από όλη την Ευρώπη σε έναν τοίχο στο Padlet.</p> <p>5 ευρώ: Κλασικός 10 ευρώ: Ρωμανικός 20 ευρώ: Γοτθικός 50 ευρώ: Αναγεννησιακός 100 ευρώ: Μπαρόκ και ροκοκό 200 ευρώ: Αρχιτεκτονική του σιδήρου και του γυαλιού του 19^{ου} αιώνα 500 ευρώ: Σύγχρονη αρχιτεκτονική του 20^{ου} αιώνα [από τις 27 Απριλίου 2019, οι εθνικές κεντρικές τράπεζες της ζώνης του ευρώ διέκοψαν την έκδοση τραπεζογραμματίων των 500 ευρώ, αλλά τα υφιστάμενα τραπεζογραμμάτια των 500 ευρώ εξακολουθούν να έχουν ισχύ νόμιμου χρήματος και να χρησιμοποιούνται ως μέσο πληρωμής.]</p> <p>Για να το κάνουν αυτό, μπορούν να περιηγηθούν στις συλλογές Europeana χρησιμοποιώντας κατάλληλες λέξεις-κλειδιά, όπως μπαρόκ, ρωμανικά, γοτθικά κ.λπ., προκειμένου να βρουν σχετικές εικόνες.</p> <p>Για παράδειγμα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baroque • Romanesque • Gothic <p>Και μπορούν, επίσης, να χρησιμοποιήσουν τις ακόλουθες εκθέσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art Nouveau 	90'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Δραστηριότητα #4 (ομαδική εργασία, δημιουργία τελικού προϊόντος): Διαγωνισμός φαντασίας	<ul style="list-style-type: none"> • Art Nouveau. A Universal Style <p>Η τελική δραστηριότητα έχει στόχο να προσθέσει μια παιχνιδιάρικη νότα στο έργο. Δίνεται στους μαθητές ένα φανταστικό σενάριο: «Η ΕΕ αποφάσισε να επανασχεδιάσει όλα τα τραπεζογραμμάτια και τα κέρματα του ευρώ και μπορείτε να δημιουργήσετε τα δικά σας σχέδια για να συμμετάσχετε στον διαγωνισμό.» Κάθε ομάδα δημιουργεί μια πλήρη σειρά τραπεζογραμμάτων και κερμάτων εμπνευσμένων από διάφορες πτυχές του ευρωπαϊκού πολιτισμού: Αθλητισμός, Επιστήμη, Τέχνη, Μουσική, Ιστορία, Λογοτεχνία, Φύση. Για τον σκοπό αυτό, τους ζητείται να χρησιμοποιήσουν διάφορες εφαρμογές επεξεργασίας φωτογραφιών, όπως το VSCO, ή οποιεσδήποτε επιλογές επεξεργασίας φωτογραφιών διαθέτουν τα smartphone τους, προκειμένου να προσθέσουν φωτογραφίες προσώπων, τοπίων ή πινάκων ζωγραφικής στα υπάρχοντα σχέδια κερμάτων και χαρτονομισμάτων του ευρώ. Αν οι ψηφιακές τους δεξιότητες δεν είναι τόσο προχωρημένες, μπορούν να ζωγραφίσουν τα σχέδιά τους με έμπνευση από τις φωτογραφίες που έχουν επιλέξει.</p> <p>Μπορούν να πάρουν τις εικόνες από τις ακόλουθες εκθέσεις του Europeana:</p> <ul style="list-style-type: none"> • The Inspiration of nature. Faces of Europe: chapter four • Painting Modern Lives • Revolution and war • European Sport Heritage. From the Olympic Games to the Champions League • Explore the World of Musical Instruments <p>Αν επιλέξουν να εργαστούν με ιστορικά γεγονότα, μπορούν να βρουν έμπνευση στο Historiana. Σε αυτό το σημείο, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να τους επιστήσει την προσοχή των μαθητών σε ό,τι αφορά θέματα πνευματικής ιδιοκτησίας και να τους ενθαρρύνει να χρησιμοποιούν εικόνες με δυνατότητα διαμοιρασμού και προσαρμογής παρέχοντας την κατάλληλη άδεια.</p>	90'
Αξιολόγηση	<p>Οι ομάδες παρουσιάζουν τα σχέδιά τους στην τάξη και λαμβάνουν σχόλια από τους υπόλοιπους μαθητές.</p> <p>Αξιολογούνται μέσω ενός ψηφιακού κουίζ και συμπληρώνουν επίσης ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης για να γράψουν τα σχόλιά τους για το ΜΣ.</p>	90'

Αξιολόγηση

Οι ομάδες αξιολογούνται με τη μορφή συζήτησης στην τάξη μέσω των αποτελεσμάτων κάθε δραστηριότητας σύμφωνα με τα ακόλουθα κριτήρια:

Συνεργασία: Έχουν συμβάλει όλα τα μέλη της ομάδας στην ομαδική εργασία; Έλαβαν τις αποφάσεις τους σε συνεργασία; Μοιράστηκαν τις ευθύνες τους;

Ολοκλήρωση εργασίας: Έχει ολοκληρώσει η ομάδα όλα τα αναμενόμενα αποτελέσματα; Τήρησαν τις προθεσμίες;

Ποιότητα αποτελέσματος: Έχουν ακολουθήσει τις οδηγίες που δόθηκαν; Υπάρχει δημιουργικό στοιχείο στο έργο τους; Έχουν λάβει άδεια για τις εικόνες σύμφωνα με την Creative Commons;

Το παρακάτω σύντομο κουίζ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ατομική αξιολόγηση (οι σωστές απαντήσεις επισημαίνονται με πράσινο χρώμα):

Κουίζ αξιολόγησης													
<p>✚ Όλα τα κέρματα της ΕΕ έχουν τις ίδιες απεικονίσεις και στις δύο πλευρές τους;</p> <p>Ναι Οχι</p>													
<p>✚ Τι συμβολίζουν οι γέφυρες που απεικονίζονται στα τραπεζογραμμάτια του ευρώ;</p> <p>α. την τεχνολογική ανάπτυξη β. τη συνεργασία και την επικοινωνία γ. τη χρηματοοικονομική ανάπτυξη</p>													
<p>✚ Αντιστοιχίστε τις ονομαστικές αξίες των τραπεζογραμματίων του ευρώ (στήλη Α) με τον αντίστοιχο ρυθμό ευρωπαϊκής αρχιτεκτονικής που απεικονίζεται σε αυτές (στήλη Β):</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Α</th> <th style="text-align: center;">Β</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">5 ευρώ</td> <td style="text-align: center;">Μπαρόκ</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">10 ευρώ</td> <td style="text-align: center;">Γοτθικός</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">20 ευρώ</td> <td style="text-align: center;">Κλασικός</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">50 ευρώ</td> <td style="text-align: center;">Αναγεννησιακός</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">100 ευρώ</td> <td style="text-align: center;">Ρωμανικός</td> </tr> </tbody> </table> <p>[απαντήσεις: 5=Κλασικός, 10=Ρωμανικός, 20=Γοτθικός, 50=Αναγεννησιακός, 100=Μπαρόκ]</p>		Α	Β	5 ευρώ	Μπαρόκ	10 ευρώ	Γοτθικός	20 ευρώ	Κλασικός	50 ευρώ	Αναγεννησιακός	100 ευρώ	Ρωμανικός
Α	Β												
5 ευρώ	Μπαρόκ												
10 ευρώ	Γοτθικός												
20 ευρώ	Κλασικός												
50 ευρώ	Αναγεννησιακός												
100 ευρώ	Ρωμανικός												
<p>✚ Ποιο από τα σχέδια που δημιούργησαν οι συμμαθητές σας για το «νέο ευρώ» σας φάνηκε περισσότερο ενδιαφέρον και γιατί; (50-60 λέξεις)</p>													

*****ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Ζητήθηκε από τους μαθητές να αναφέρουν τα σχόλιά τους σχετικά με την εφαρμογή αυτού του μαθησιακού σεναρίου, απαντώντας στο παρακάτω ερωτηματολόγιο:

<https://www.surveymonkey.com/r/SVFPXV3> (μεταφρασμένο στα αγγλικά)

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Δεν θα μπορούσα να είμαι περισσότερο ικανοποιημένος από την εφαρμογή του προγράμματος, καθώς οι μαθητές συμφώνησαν ομόφωνα ότι ήταν πολύ ενδιαφέρον και τους βοήθησε να μάθουν νέα πράγματα. Ο κύριος στόχος μου ήταν να προβληματιστούν σχετικά με την ιδεολογία που διέπει τις απεικονίσεις των τραπεζογραμματίων και των κερμάτων του ευρώ και να τους βάλω στη διαδικασία να μελετήσουν τα κέρματα και τα τραπεζογραμμάτια που χρησιμοποιούν καθημερινά υπό αυτό το πρίσμα. Εντυπωσιάστηκα από τις ζωηρές και βαθυστόχαστες συζητήσεις που έκαναν, σχολιάζοντας τις επιλογές των διαφόρων ευρωπαϊκών χωρών για τις εθνικές όψεις των κερμάτων ευρώ τους. Επίσης, με χαροποίησε ιδιαίτερα το γεγονός ότι φάνηκαν να απολαμβάνουν πάρα πολύ την τελική δραστηριότητα: είχαν την ευκαιρία να εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους σχεδιάζοντας το «νέο ευρώ» και την άρπαξαν. Αυτή η δραστηριότητα πρόσθεσε μια παιχνιδιάρικη νότα σε ολόκληρο το πρόγραμμα. Γενικά, η υλοποίηση εξελίχθηκε ομαλά και το μόνο πρόβλημα που αντιμετωπίσαμε ήταν το γεγονός ότι δεν καταφέραμε να ολοκληρώσουμε ορισμένες από τις δραστηριότητες κατά τη διάρκεια των μαθημάτων στην τάξη και έπρεπε να συνεχιστούν στο σπίτι. Ειδικότερα, οι δραστηριότητες #2 και #4 ήταν πιο χρονοβόρες από ό,τι είχα φανταστεί στην αρχή. Οι μαθητές χρειάζονταν περισσότερο χρόνο για να επισκεφθούν τους πόρους και στη συνέχεια να δημιουργήσουν τις παρουσιάσεις ή τα αποτελέσματά τους. Επομένως, θα ήταν καλό να το έχει αυτό υπόψη κάποιος που θέλει να εφαρμόσει αυτό το ΜΣ στην τάξη του και να αφιερώσει περισσότερο χρόνο.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΡΑΔΙΟΦΨΝΟΥ

Τίτλος

Ιστορίες ραδιοφώνου

Σύνταξη

Θεοδώρα Σ. Τζιαμπάζη

Περίληψη

Αυτό το μαθησιακό σενάριο συνδυάζει δύο ευρωπαϊκές κοινότητες (το [European School Radio](#) και το [Teaching with Europeana](#)) προκειμένου να ενθαρρύνει τους μαθητές να γνωρίσουν το ραδιόφωνο και να αποκτήσουν κάποια εμπειρία από τη δημιουργία ραδιοφωνικών παραγωγών και τη συμμετοχή σε αυτές. Συγκεκριμένα, τα παιδιά συνεργάστηκαν για να δημιουργήσουν ένα [τραγούδι](#) και να συμμετάσχουν σε μια ραδιοφωνική εκπομπή. Επιπλέον, έκαναν αναζήτηση, οργάνωσαν και οπτικοποίησαν τις πληροφορίες σχετικά με το ραδιόφωνο, καθώς και οραματίστηκαν τη μελλοντική του εξέλιξη. Κλήθηκαν να εξετάσουν με κριτικό πνεύμα τον ρόλο του ραδιοφώνου στη ζωή μας και την ανάγκη επικοινωνίας και έκφρασης μέσω των μέσων ενημέρωσης και των κοινοτήτων.

Λέξεις-κλειδιά

Ραδιόφωνο, ιστορία του ραδιοφώνου, τραγούδι, ραδιοφωνική εκπομπή, Ευρωπαϊκές κοινότητες

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Γλώσσα, Μουσική, ΤΠΕ, Καλλιτεχνικά, Αγγλικά
Θέμα	Ραδιόφωνο
Ηλικία μαθητών	11-12
Χρόνος προετοιμασίας	4 ώρες (για τον δημιουργό – δεν χρειάζεται πολλή προετοιμασία για κάποιον που πρόκειται να το εφαρμόσει εν μέρει. Δείτε περισσότερα στις Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού.)
Χρόνος διδασκαλίας	16 ώρες (ίσως χρειαστούν περίπου 5 ώρες για τον υπεύθυνο υλοποίησης. Δείτε περισσότερα στις Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού.)
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • http://www.youtube.com/ • https://www.tiki-toki.com/
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Χαρτί, χρωματιστοί μαρκαδόροι, ένα μουσικό όργανο (χρησιμοποίησα ένα γιουκαλίλι), φύλλα εργασίας
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Radio Nikola Tesla 2 – changing Frequency • Analog Radio • Produktfoto an en radio

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

- [search for ραδιογραμμόφωνο](#)
- [B&O Master de Luxe 513 K Radio AM-FM](#)
- [bolig](#)
- [Elforsyning, reklame, B & O radio](#)
- [En liten jente sitter i en stol og en Radionette radio står på en liten hylle bak henne](#)

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Η ελληνική διδακτέα ύλη παρέχει τη δυνατότητα για διεπιστημονικά και θεματικά προγράμματα. Ειδικότερα, το σχολικό βιβλίο της ελληνικής γλώσσας της 6^{ης} δημοτικού περιλαμβάνει μια ενότητα με τίτλο «Συσκευές» και μια δραστηριότητα που καλεί τους μαθητές να κάνουν έρευνα για την ιστορία και την εξέλιξη μιας συσκευής (π.χ. ενός ραδιοφώνου).

Σκοπός του μαθήματος

Στο τέλος του μαθήματος, οι μαθητές αναμένεται να αποκτήσουν περισσότερες γνώσεις σχετικά με το ραδιόφωνο, να κάνουν μια ραδιοφωνική παραγωγή (τραγούδι), να συμμετάσχουν σε μια ραδιοφωνική εκπομπή και να εξετάσουν με κριτικό πνεύμα τον ρόλο και το μέλλον του ραδιοφώνου.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές θα δημιουργήσουν ένα τραγούδι, μια αφίσα, ένα ψηφιακό χρονολόγιο και ένα τρίπτυχο. Θα συμμετάσχουν σε συζητήσεις σχετικά με πτυχές του ραδιοφώνου.

Τάσεις

Εκμάθηση βάσει έργου, συνεργατική μάθηση, μαθησιακό υλικό: μετάβαση από τα σχολικά βιβλία στους διαδικτυακούς πόρους.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Δεξιότητες στην πληροφόρηση, τα μέσα ενημέρωσης και την τεχνολογία, δεξιότητες στη μάθηση και την καινοτομία – 4 C (κριτική σκέψη, επικοινωνία, συνεργασία, δημιουργικότητα)

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Στον αέρα του European School Radio – Δημιουργία μιας παραγωγής	<p>Ο διαγωνισμός τραγουδιού «Make it Heard 2020» με θέμα «Εκπέμπουμε SOS – Αγκαλιάζουμε τη γη», που διοργανώθηκε στο πλαίσιο του 7ου μαθητικού ραδιοφωνικού φεστιβάλ και του European School Radio, ξεκίνησε ένα πρωτότυπο έργο που μας έφερε πιο κοντά στον κόσμο του ραδιοφώνου ως δημιουργούς ραδιοφωνικού περιεχομένου. Μαθητές και εκπαιδευτικοί συνεργάστηκαν για να γράψουν τους στίχους ενός τραγουδιού, να το συνθέσουν, να το τραγουδήσουν και να το ηχογραφήσουν. Το αποτέλεσμα ήταν το τραγούδι με τίτλο «There is no planet B» που ήταν και η συμμετοχή του σχολείου μας στον διαγωνισμό. Η εργασία συνοδεύεται από οπτικοποίηση σε βιντεοκλίπ. Στην παρακάτω περιγραφή, θα βρείτε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τον σχεδιασμό των μαθημάτων αυτού του προγράμματος καθώς και ευχαριστίες προς τους συναδέλφους με τους οποίους συνεργάστηκα για την υλοποίησή του.</p>	10 ώρες
Κριτική ακρόαση	<p>Επιπλέον, το σχολείο μας συμμετείχε στην αξιολόγηση των τραγουδιών, καθώς η ομάδα της διοργάνωσης παρείχε πιλοτικό υποστηρικτικό υλικό, προτάσεις διδασκαλίας και διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης για να κάνει τους μαθητές να συμμετάσχουν στην κριτική ακρόαση. Στο παράρτημα παρατίθεται δείγμα των κριτηρίων που εξετάστηκαν και της ψηφοφορίας των μαθητών αφού άκουσαν τις συμμετοχές των άλλων σχολείων. Ήταν επίσης μια ευκαιρία για τα παιδιά να βγάλουν μέσους όρους (Μαθηματικά). Για τη δραστηριότητα αυτή μας βοήθησε ο καθηγητής της Μουσικής.</p>	1 ώρα
Προσέλευση της προσοχής - μια ματιά στο παρελθόν	<p>Πρόκειται για μια συνδυαστική ενδιάμεση δραστηριότητα που αξιοποιεί την εμπειρία μας από το προηγούμενο έργο ως μια πύλη για να εισέλθουμε στον κόσμο του ραδιοφώνου, χρησιμοποιώντας την ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά. Με άλλα λόγια, πρόκειται για μια γέφυρα από μια Ευρωπαϊκή κοινότητα (European School Radio) σε μια άλλη (Teaching with Europeana). Οι μαθητές δεν γνωρίζουν εκ των προτέρων αυτήν τη αλλαγή (π.χ. «Τώρα, παιδιά, θα μάθουμε για το ραδιόφωνο»), καθώς ο εκπαιδευτικός θέλει να προκαλέσει έκπληξη σε αυτό το μέρος. Η τρέχουσα δραστηριότητα δίνει ερεθίσματα για τη δημιουργία συνδέσεων.</p> <p>Γίνεται αναπαραγωγή δύο αρχείων ήχου του Europeana και ζητείται από τους μαθητές να συνειδητοποιήσουν/μαντέψουν τι ακούνε.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1ος ήχος • 2ος ήχος <p>Αν οι μαθητές δεν λύσουν το πρόβλημα (είναι πιθανό να μην το λύσουν), ενημερώνονται ότι πρόκειται για αλλαγές μεταξύ των ραδιοσυχνότητων. Στη συνέχεια, τους συγκρίνουν με τον τρόπο κατά</p>	10'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>τον οποίο σήμερα αλλάζουμε σταθμούς στο smartphone, τον φορητό υπολογιστή και το ραδιόφωνο του αυτοκινήτου.</p> <p>Στη συνέχεια, δείχνουμε ορισμένες εικόνες του Europeana χωρίς ορατές πληροφορίες ή τίτλους:</p> <p>Τι έπιπλο είναι αυτό? ή κάποιο από αυτά?</p> <p>Και πάλι, τους ενημερώνουμε για την ταυτότητα αυτών των αντικειμένων.</p>	
Τρίπτυχο	<p>Πώς θα εξελιχθεί το ραδιόφωνο στο μέλλον; Οι μαθητές φαντάζονται τη μελλοντική εξέλιξη του ραδιοφώνου ή αυτής της εφεύρεσης στο πλαίσιο των ενσωματωμένων μέσων μας στην εποχή του διαδικτύου, των έξυπνων συσκευών...</p> <p>Τους δίνεται ένα τρίπτυχο με παλαιότερες και τρέχουσες εκδόσεις του ραδιοφώνου και καλούνται να συμπληρώσουν το τρίτο μέρος, τη μελλοντική έκδοση.</p> <p>Στο «παρελθόν» υπάρχει μια εικόνα από το Europeana, ένα ραδιόφωνο με vintage επιρροές.</p> <p>Στο «παρόν» υπάρχει ένα στιγμιότυπο οθόνης μιας εφαρμογής ραδιοφώνου. Το φύλλο εργασίας βρίσκεται στο παράρτημα.</p>	20'
Ιστορία του ραδιοφώνου	<p>Η τάξη χωρίζεται σε ομάδες για να δημιουργήσουν μια παρουσίαση σχετικά με το πώς έχει αλλάξει το ραδιόφωνο με την πάροδο του χρόνου. Συμμετέχουν σε δραστηριότητες ψηφιακού γραμματισμού για τη δημιουργία ενός χρονοδιαγράμματος στο https://www.tiki-toki.com/. Μπορούν να διεξάγουν την έρευνά τους ελεύθερα, αλλά εδώ υπάρχουν κάποια προτεινόμενα υλικά: αυτό το άρθρο ή αυτή η εργασία που έχουν κάνει άλλοι μαθητές.</p>	3 ώρες
Στον αέρα	<p>Οι μαθητές καλούνται να μιλήσουν στον αέρα (ζωντανά) ή να ετοιμάσουν οι ίδιοι ένα podcast δίνοντας συνέντευξη σχετικά με την εμπειρία τους κατά τη δημιουργία του τραγουδιού. Επίσης, ο εκπαιδευτικός μιλά σε έναν τοπικό ραδιοφωνικό σταθμό για να διαδώσει το έργο.</p>	20'
Αίσθηση ραδιοφώνου: Τότε και τώρα	<p>Πρόκειται για μια δραστηριότητα με σκοπό την εξερεύνηση της κοινωνικής, ψυχολογικής και ψυχαγωγικής διάστασης της ακρόασης ραδιοφώνου.</p> <p>Τότε...:</p> <p>Το Europeana διαθέτει ενδιαφέρουσες vintage εικόνες προς παρουσίαση στην τάξη:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Εικόνα 1 • Εικόνα 2 • Εικόνα 3 <p>Οι μαθητές ενθαρρύνονται να κάνουν σχόλια για αυτές.</p>	30'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>...και τώρα: Οι μαθητές καλούνται να ρίξουν μια ματιά στην αρχική σελίδα και στην ενότητα «Σχετικά» του European School Radio. Περιηγούνται στον ιστότοπο και συζητούν ανά ζεύγη.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ποιες λέξεις-κλειδιά περιγράφουν την εμπειρία του ESR; • Ποια είναι η αίσθηση που σας δίνεται και πώς μπορείτε να τη συγκρίνετε με την αίσθηση που απεικονίζεται στις προηγούμενες εικόνες; <p>Τώρα, δημιουργούν μια αφίσα που περιέχει λέξεις-κλειδιά και σχέδια που αντικατοπτρίζουν αισθήματα για το ραδιόφωνο (π.χ. παρέα, διασκέδαση, μουσική, ενθουσιασμός, επικοινωνία...).</p>	
Προβληματισμός: Κοινότητες και επικοινωνία για την αλλαγή	<p>Πρόκειται για μια τελική συζήτηση μελέτης των εργαλείων και των πόρων μας που προέρχονται από δύο ευρωπαϊκές εκπαιδευτικές κοινότητες.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Πόσο σημαντικό είναι το μήνυμα του τραγουδιού μας; • Πώς αισθάνεσαι όταν δημοσιεύεις κάτι, όταν το βλέπεις να αναδημοσιεύεται σε τοπικά μέσα μαζικής ενημέρωσης και όταν δέχεσαι σχόλια από πολλούς ακροατές; • Είχατε την περιέργεια να μάθετε για τη δουλειά των άλλων παιδιών; • Πόσο σημαντική είναι η συμμετοχή σε τέτοιους συνεργατικούς χώρους; • Θεωρείτε χρήσιμη την περιήγηση σε έναν ιστότοπο πολιτιστικής κληρονομιάς και την εκμάθηση του παρελθόντος; • Θεωρείτε χρήσιμο το γεγονός ότι αυτό που δημιουργήσαμε θα κοινοποιηθεί σε άλλους εκπαιδευτικούς; <p>Τα παιδιά είναι ελεύθερα να εκφραστούν και να σκεφτούν με κριτικό πνεύμα το πλαίσιο και τις προεκτάσεις αυτού του ΜΣ.</p>	20'

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση βασίζεται στα αυθεντικά προϊόντα που δημιουργούν και ολοκληρώνουν οι μαθητές και στις συζητήσεις στην τάξη για την αξιολόγηση της συνεισφοράς κάθε ομάδας. Κατά τη δημιουργία των προϊόντων εφαρμόζεται σε μεγάλο βαθμό διαμορφωτική αξιολόγηση, ενώ επαναλαμβάνεται και βελτιώνεται το υπό κατασκευή υλικό. «Ας αλλάξουμε αυτή τη φράση» (γράφοντας στίχους), «δεν ταιριάζει, ας αλλάξουμε τον αριθμό για να την συγχρονίσουμε» (προγραμματίζοντας την κινούμενη εικόνα στο Scratch).

*****ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Οι μαθητές λάμβαναν αποφάσεις σε κάθε βήμα της σύνθεσης του τραγουδιού και του βίντεο. Ήταν ενθουσιασμένοι και ενεργοί κατά τη διάρκεια του προγράμματος, επειδή το θεώρησαν

σημαντικό. Εξακολουθούν να προωθούν το τραγούδι τους και να το τραγουδούν δυνατά με την πρώτη ευκαιρία. Επίσης, ήταν περίεργοι για τις κοινότητες στις οποίες ενταχθήκαμε. Η τελική φάση προβληματισμού τους δίνει χώρο να κάνουν τα σχόλιά τους.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Η αξιοποίηση των πόρων που σχετίζονται με πρωτοβουλίες που ενισχύουν το αίσθημα του ανήκειν σε μια (εθνική, ευρωπαϊκή, διεθνή) κοινότητα υπήρξε στόχος της διδακτικής μου πρακτικής. Επιπλέον, η εμπειρία που παρουσιάζεται παραπάνω ξεκινά από ένα έργο που τοποθετείται σε μια συγκεκριμένη χρονική συγκυρία, η οποία, σε κάποιο σημείο, επεκτάθηκε στην περαιτέρω διερεύνηση του θέματος του ραδιοφώνου. Σε όσους εμπνεύσει αυτό το ΜΣ και επιθυμούν να το εφαρμόσουν, συνιστώ είτε να επιλέξουν ορισμένες δραστηριότητες που είναι ανεξάρτητες, όχι εξαρτώμενες από το συγκεκριμένο πλαίσιο του διαγωνισμού, ή να βρουν παρόμοιες ευκαιρίες για να αντικαταστήσουν τη συμμετοχή μας στον διαγωνισμό τραγουδιού με κάποια άλλη ραδιοφωνική εκπομπή (ή ακόμη και ένα τραγούδι που δεν έχει απαραίτητα δημιουργηθεί για διαγωνισμό). Ως εκπαιδευτικός είχα τη χαρά να συνεργαστώ με ενθουσιώδεις εκπαιδευτικούς στις Δραστηριότητες 1 και 2 χωρίς τους οποίους τα αποτελέσματα δεν θα ήταν τα ίδια (Γιάννης Βαμβακάς, Αντωνία Βαχαρακίδου). Δυστυχώς, ένα μέρος του σεναρίου έμεινε μόνο στον σχεδιασμό και δεν υλοποιήθηκε λόγω του κλεισίματος των σχολείων λόγω της COVID-19.

Σχετικά με τη δραστηριότητα «Τρίπτυχο»: Ενώ διανύαμε την περίοδο της «κοινωνικής (ή μάλλον φυσικής) αποστασιοποίησης», ζήτησα από τους μαθητές μου να μοιραστούν τις ιδέες τους μέσω e-mail. Ορισμένοι από αυτούς τράβηξαν μια φωτογραφία με γραπτό κείμενο και ορισμένοι πληκτρολόγησαν το κείμενό τους σε έναν επεξεργαστή κειμένου. Ένας από αυτούς πειραματίστηκε με τη δημιουργία ενός αρχείου παρουσίασης. Έστειλαν, επίσης, φωτογραφίες φανταστικών ραδιοφώνων ή ξεχωριστών ραδιοφώνων που είχαν στο σπίτι τους (βλέπε Παράρτημα).

Μια άλλη δράση για τη διατήρηση της διαδικτυακής επαφής δεν σχετίζεται τόσο με αυτό το ΜΣ, αλλά θεωρώ ότι θα ήταν χρήσιμο να αναφερθεί εδώ, καθώς ήταν μια δραστηριότητα προετοιμασίας για να παραμείνουν σε θετική διάθεση μέσα στην καραντίνα και να προτείνουμε ένα εύκολο και συνεργατικό ψηφιακό εργαλείο πριν τους ζητήσουμε να μοιραστούν τις ιδέες τους για το μέλλον του ραδιοφώνου. Αν δεν είχε προηγηθεί αυτών των ιδεών μια τόσο ομαλή εισαγωγή (μπορείτε να τη δείτε [εδώ](#)), μπορεί να μην ήταν τόσο πολλές και εμπνευστικές.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα 1

 2^η δραστηριότητα-φύλλα αξιολόγησης (βρίσκονται [εδώ](#))

Ακούω κριτικά και αξιολογώ τους συνομηθιστές μου

Ακούστε προσεκτικά τα τραγούδια της κατηγορίας στην οποία διαγωνίζεσαι το σχολείο σας και αξιολογήστε τα με βάση τα παρακάτω κριτήρια. (Βαθμολογήστε με κλίμακα 1 – 5 με άριστα το 5)

Αριθμός Συμμετοχής	Κριτήρια βαθμολογίας (από 1 έως 5)					Μέσος Όρος
	Στίχος	Σύνθεση	Ερμηνεία	Ποιότητα ήχου	Ενοχολογία / τεχνικές ασάφειες	
1	2	2	2	1	2	2,6
2	2	2	2	2	2	2,6
3	2	2	2	2	2	2,6
4	2	2	2	2	2	2,6
5	4	2	2	2	2	2,6
6	4	2	2	2	2	2,6
7	2	2	2	2	2	2,6
8	2	2	2	2	2	2,6
9	2	2	2	2	2	2,6
10	4	3	3	2	2	3,0

Μέσος όρος: $\frac{26}{9} = 2,88$

Φύλλο Αξιολόγησης Τραγουδιών

Η γνώμη μου έχει αξία!

Ακούω κριτικά και αξιολογώ τους συνομηθιστές μου

Ακούστε προσεκτικά τα τραγούδια της κατηγορίας στην οποία διαγωνίζεσαι το σχολείο σας και αξιολογήστε τα με βάση τα παρακάτω κριτήρια. (Βαθμολογήστε με κλίμακα 1 – 5 με άριστα το 5)

Αριθμός Συμμετοχής	Κριτήρια βαθμολογίας (από 1 έως 5)					Μέσος Όρος
	Στίχος	Σύνθεση	Ερμηνεία	Ποιότητα ήχου	Ενοχολογία / τεχνικές ασάφειες	
1	1	3	2	4	2	2,6
2	2	3	2	4	2	2,6
3	2	3	2	4	2	2,6
4	4	2	2	4	2	2,6
5	2	2	2	2	2	2,6
6	2	2	2	2	2	2,6
7	2	2	2	2	2	2,6
8	2	2	2	2	2	2,6
9	2	2	2	2	2	2,6
10	2	2	2	2	2	2,6


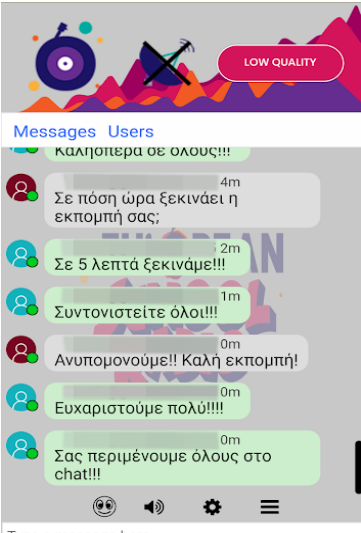
Μέσος όρος: $\frac{26}{9} = 2,88$

Οδηγίες για να μπούμε να ακούσουμε τα τραγούδια:

- Χρησιμοποιήστε με κινητό ή tablet τον παρακάτω κωδικό QR. Εναλλακτικά εάν θέλαμε να δουλέψουμε από υπολογιστή αναζητήστε κάποιον φυλλομετρητή (πχ chrome) και κατόπιν πληκτρολογήστε στη διεύθυνση <http://europeanschoolnet.eu/ai/> τον κωδικό 769557
- Διαλέξτε την επιλογή 'Είμαι μαθητής', και συμπληρώστε τον κωδικό του σχολείου μας 769557

Παράρτημα 2

 Τρίπτυχο δραστηριοτήτων (4^η δραστηριότητα):

Παρελθόν	Παρόν	Μέλλον
<p>B&O Master de Luxe 513 K Radio AM-FM – https://www.europeana.eu/portal/record/2058618/object_KUAS_7694734.html. Kulturavsstyrelsen – https://www.kulturarv.dk/mussam/VisGenstand.action?genstandId=5860064. CC BY – http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</p> 	 <p>Εφαρμογή European School Radio</p> <p>Το European School Radio είναι το πρώτο μαθητικό ραδιόφωνο που εκπέμπει 24/7 μέσω της διαδικτυακής τοποθεσίας (http://europeanschoolradio.eu)</p> <p>Με την επίσημη εφαρμογή κινητών τηλεφώνων του ESR, μπορείτε να ακούτε ζωντανά το καθημερινό πρόγραμμα και να συνομιλείτε με άλλους ακροατές. Επιπλέον, έχετε τη δυνατότητα να αναπαραγωγής, παύσης και σίγασης της μετάδοσης ροής του ραδιοφώνου και, φυσικά, να πραγματοποιήσετε εναλλαγή μεταξύ υψηλής και χαμηλής ποιότητας. Στο European School Radio θα βρείτε διάφορα είδη ραδιοφωνικών παραγωγών</p>	

	(όπως εκπαιδευτικά, περιβαλλοντικά, μουσικά και ψυχαγωγικά, κ.λπ.). Όλες οι ραδιοφωνικές παραγωγές προέρχονται από ελληνικά και ευρωπαϊκά σχολεία.	
--	--	--

Παράρτημα 3

Τρίπτυχο δραστηριοτήτων (γίνεται online)

Τα παιδιά δίνουν ιδέες για το μέλλον του ραδιοφώνου

- Το ραδιόφωνο του μέλλοντος θα είναι εκπληκτικό. Θα είναι ένα πολυλειτουργικό ρολόι χειρός. Λέγοντας «Ενεργοποίηση ραδιοφώνου», θα εμφανίζονται όλοι οι διαθέσιμοι ραδιοφωνικοί σταθμοί και θα επιλέγετε έναν από αυτούς φωνητικά. Και όχι μόνο αυτό! Θα σας μεταφέρει ως ολόγραμμα (π.χ. αθλητικός αγώνας, εκπομπή) και θα μπορείτε να παρακολουθήσετε αυτόν τον χώρο από πολλές προβολές. Ανυπομονώ να γίνει πραγματικότητα!
- Διάβασα κάπου για το ραδιόφωνο του μέλλοντος. Αμερικανοί μηχανικοί δημιούργησαν ένα ραδιόφωνο που χρησιμοποιεί τον ανθρώπινο ιδρώτα ως πηγή ενέργειας για την τροφοδοσία της μπαταρίας του. Η μπαταρία θα μοιάζει με γύψο, θα είναι μαλακή και θα κολλά στο δέρμα. Έτσι, θα είναι κάτι πολύ παραπάνω από μια κινητή συσκευή. Θα είναι μια φορέσιμη συσκευή.
- Πιστεύω ότι το ραδιόφωνο θα είναι σαν ένα τσιπάκι στα ρούχα μας. Θα ενεργοποιείται με την ομιλία και θα εμφανίζονται μερικοί μικροί κύκλοι σαν μπάλες, ώστε να μπορείτε να ακούτε τραγούδια, ειδήσεις ή άλλα αφάνταστα πράγματα που θα μπορείτε να ακούτε από ένα ραδιόφωνο στο μέλλον! Ποιος ξέρει;
- Θα έχει σχήμα δίσκου με πόδια, για να μπορεί να κινείται και να χορεύει! Θα το ενεργοποιείτε χτυπώντας παλαμάκια. Θα τραγουδά και θα συνομιλεί μαζί σας. Επίσης, αυτό το ραδιόφωνο θα ανιχνεύει τα συναισθήματά σας και θα παίζει την ανάλογη μουσική. Θα έχει πολύχρωμα φωτάκια και θα μοιάζει με ντισκόμπαλα. Θα έχει, επίσης, αρκετό αποθηκευτικό χώρο για κατέβασμα τραγουδιών.

- Φαντάζομαι ένα ραδιόφωνο που θα κοστίζει μόνο 1 ευρώ, έτσι ώστε να μπορούν όλοι να το αγοράσουν. Θα έχει μια οθόνη, όπως μια τηλεόραση, και θα είναι πολύ μικρό και ανθεκτικό.

Αυτό το ραδιόφωνο θα μεταφράζει αμέσως και αυτόματα τη γλώσσα των ηχείων στη γλώσσα του ακροατή. Θα έχει, επίσης, ορισμένες λειτουργίες που θα βασίζονται στα ενδιαφέροντα του ακροατή. Θα υπάρχουν εφαρμογές με δυνατότητα λήψης περιεχομένου, όπως το «Radiomoto», η οποία θα έχει συνεντεύξεις από λάτρεις των μοτοσυκλετών και το «Radiobag», η οποία θα έχει πληροφορίες και εκπομπές σχετικά με τις τσάντες. Αυτό το ραδιόφωνο θα έχει ιαπωνικό όνομα και δεν θα απαιτεί πολλά megabyte.

Φωτογραφίες από παιδιά:



ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΈΝΑΣ ΚΌΣΜΟΣ ΧΩΡΊΣ ΠΛΑΣΤΙΚΌ;

Τίτλος

Ένας κόσμος χωρίς πλαστικό;

Σύνταξη

Angela Lucia Capezzuto

Περίληψη

Αυτό το μαθησιακό σενάριο προορίζεται για μια τάξη ξένων γλωσσών της ανώτερης δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης μετά την υιοθέτηση της Αγωγής του Πολίτη στις κατευθυντήριες γραμμές του προγράμματος σπουδών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Ιταλία από το Υπουργείο Παιδείας. Το 2020 είναι, επίσης, ένα έτος αφιερωμένο στην κλιματική αλλαγή/το περιβάλλον/τη βιωσιμότητα, το οποίο θεσπίστηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση, συνεπώς αυτό το μαθησιακό σενάριο είναι αφιερωμένο στην καθοδήγηση των μαθητών μέσω μιας καλής βάσης σε σχέση με τους παράγοντες που εμπλέκονται στον περιβαλλοντικό αντίκτυπο. Θα μάθουν πώς να αποφεύγουν επιβλαβείς συμπεριφορές, εν προκειμένω όσον αφορά στην κακή χρήση του πλαστικού και στη μείωση/επαναχρησιμοποίηση/ανακύκλωση κατά τη χρήση του, έτσι ώστε ο μελλοντικός τους κόσμος να είναι ένας καλύτερος τόπος να ζουν. Θα μάθουν πώς ήταν ο κόσμος πριν από την έλευση του πλαστικού, τι είναι το πλαστικό στην πραγματικότητα, πώς να μειώσουν τη χρήση του και για τα υποκατάστατα του πλαστικού. Θα εξετάσουν τον τρόπο με τον οποίο οι δραστηριότητές τους επηρεάζουν τον κόσμο γύρω τους, ιδίως το οικοσύστημα.

Λέξεις-κλειδιά

Πλαστικά, ανακύκλωση, επαναχρησιμοποίηση, μείωση, περιβαλλοντικές επιπτώσεις, ρύπανση από πλαστικές ύλες, ΣΒΑ

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μαθήματα	Αγγλικά, Αγωγή του Πολίτη, Επιστήμη
Θέμα	Ρύπανση από πλαστικές ύλες, Μείωση, Επαναχρησιμοποίηση και Ανακύκλωση
Ηλικία μαθητών	16-19 (CEFR B2 στα Αγγλικά)
Χρόνος προετοιμασίας	80 λεπτά
Χρόνος διδασκαλίας	240 λεπτά

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<p>Χρονολόγιο εξέλιξης πλαστικού</p> <p>Υλικά προπαρασκευαστικής φάσης:</p> <p>Ιστορία</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.bbc.com/news/magazine-27442625 • https://plastics.americanchemistry.com/Lifecycle-of-a-Plastic-Product/ <p>Χρονολόγιο</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.plasticert.com/2016/02/a-timeline-of-plastics/ • https://www.plasticseurope.org/en/about-plastics/what-are-plastics/history (ενδιαφέρον βίντεο) <p>Επιπτώσεις στους καταναλωτές</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.plasticmakeitpossible.com/about-plastics/history-of-plastics/plastic-innovations-in-packaging-through-the-decades/ <p>Μείωση, Επαναχρησιμοποίηση, Ανακύκλωση</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://plastic.education/top-alternatives-to-disposable-plastic-shopping-bags/ • https://www.sciencehistory.org/the-history-and-future-of-plastics • https://plastic.education/history-of-plastic-bags-how-did-we-get-here/ • https://www.ecowatch.com/plastics-history-ecological-crisis-2560978473.html <ul style="list-style-type: none"> • Ιστοσελίδα Jigsaw • Artsteps • Artsteps tutorial • Λογαριασμός Google Drive • Genial.ly • Φόρμα αξιολόγησης έργου
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	-

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πόροι Ευροεαna που χρησιμοποιή θηκαν	1861-70: Celluloid; Ivoorwitte celluloid zeepdoos, openklappende deur scharnier
	1871-80: PVC (polyvinyl chloride); Ou Pop
	1891-1900: Shellac; Polyethylene
	1901-1912: Bakelite; Cellophane
	1931-1940: Neoprene; Vinyl Nylon; Teflon
	1941-50: Polyester
	1951-60: Polypropylene
	1961-70: Kevlar
1980s: Polyester films (for photography); Polymer	

Άδειες

Άδεια ShareAlike CC BY-SA. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να αναμειγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να κάνουν προσθήκες στο έργο σας, ακόμη και για εμπορικούς σκοπούς, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου και λάβουν άδεια για τις νέες δημιουργίες τους υπό πανομοιότυπους όρους. Αυτή είναι η άδεια που χρησιμοποιεί η Wikipedia και συνιστάται για υλικά όπου γίνεται ενσωμάτωση περιεχομένου από τη Wikipedia και έργα με παρόμοια άδεια χρήσης.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Αναφορικά με την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας, τα θέματα «ρύπανση και ανακύκλωση» και «παγκόσμια περιβαλλοντικά ζητήματα» αποτελούν μέρος του προγράμματος σπουδών για την εκμάθηση ξένων γλωσσών σύμφωνα με το επίπεδο B2 του **Κοινού Ευρωπαϊκού Πλαισίου Αναφοράς για τις Γλώσσες (CEFR)**, που αποτελεί και το ελάχιστο απαιτούμενο επίπεδο που συνιστά το ιταλικό Υπουργείο Παιδείας για τους μαθητές που φτάνουν στο τελευταίο έτος σπουδών ξένων γλωσσών. Όσον αφορά στις δεξιότητες που συνιστά το ιταλικό Υπουργείο Παιδείας στις κατευθυντήριες γραμμές του για τους μαθητές ξένων γλωσσών, το παρόν μαθησιακό σενάριο συμβάλει στην ανάπτυξη:

- της κατανόησης γραπτών επιστημονικών κειμένων,
- της ικανότητας σύνταξης κειμένων για την αναφορά γεγονότων, την περιγραφή καταστάσεων, την κατάθεση επιχειρημάτων και την υποστήριξη απόψεων,
- της ικανότητας ανάλυσης και ερμηνείας κειμένων και ιδιαιτέρως κειμένων με διεπιστημονικά θέματα,
- της ικανότητας χρήσης μιας ξένης γλώσσας για την περαιτέρω επεξεργασία περιεχομένου μη γλωσσικών τομέων τόσο στον προφορικό όσο και στον γραπτό λόγο,
- της ικανότητας χρήσης ψηφιακών τεχνολογιών για την ενίσχυση της εκμάθησης των επιστημών, ενός μη γλωσσικού τομέα.

Σκοπός του μαθήματος

Μέχρι το τέλος του μαθησιακού σεναρίου, οι μαθητές θα έχουν αναπτύξει αυξημένη ευαισθητοποίηση για τη μείωση, την επαναχρησιμοποίηση, την ανακύκλωση των πλαστικών προς όφελος του περιβάλλοντός μας. Θα μάθουν, επίσης, πώς να οργανώνουν τις

πληροφορίες με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, ώστε να προσελκύουν την περιέργεια των άλλων και να ενθαρρύνουν τη διάδοση των βέλτιστων πρακτικών στη βιώσιμη ανάπτυξη.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές θα ετοιμάσουν ένα διαδραστικό χρονολόγιο για την εξέλιξη του πλαστικού, με συνδέσμους προς διάφορες εικονικές συλλογές με πλαστικά αντικείμενα. Θα παρουσιάσουν, επίσης, συμπεράσματα σχετικά με: τα πλαστικά για τα οποία έκαναν έρευνα, τους φυσικούς πόρους που αντικατέστησαν και τον τρόπο με τον οποίο επηρέασαν τους καταναλωτές και το περιβάλλον. Θα απαντήσουν, επίσης, στην ερώτηση: Είναι δυνατός ένας «κόσμος χωρίς πλαστικό»;

Τάσεις

ΕΒΕ, Συνεργατική μάθηση, Μάθηση μεταξύ συνομηλίκων

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Δημιουργικότητα και καινοτομία: Οι μαθητές θα δημιουργήσουν μια εικονική συλλογή χρησιμοποιώντας νέα εικονικά εργαλεία όπως το Artsteps και αυτό θα τους βοηθήσει να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους

Ο γραμματισμός στις ΤΠΕ: αναπτύσσει τις ψηφιακές δεξιότητες που συνδέονται με την εικονική πραγματικότητα και τα εργαλεία Web 2.0 που σχετίζονται με τις παρουσιάσεις·

Γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας: Αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο και σωστή χρήση τους, αναφορά πηγών και κριτική σκέψη για το πραγματικό μήνυμα που κρύβεται πίσω από το άρθρο και όχι απλώς επιφανειακή εντύπωση. Απόκτηση δεξιοτήτων έρευνας σε μηχανές αναζήτησης και φίλτρα για ανεύρεση συναφών πληροφοριών αποφεύγοντας τη λογοκλοπή και ορθής αναφοράς και χρήσης της αδειοδότησης CC

Περιβαλλοντικός γραμματισμός: Οι μαθητές θα μάθουν μέσω της ΕΒΕ (εκμάθηση βάσει έργου) τα βασικά στοιχεία για τη μείωση, την επαναχρησιμοποίηση και την ανακύκλωση των πλαστικών υλών με στόχο τον χαμηλό περιβαλλοντικό αντίκτυπο

Συνεργασία και επικοινωνία: Οι μαθητές θα κάνουν έρευνα σχετικά με το πώς έχουν επηρεάσει οι πλαστικές ύλες την κοινωνία, κοινοποιώντας τα πορίσματά τους ως εμπειρογνώμονες σε ομάδες Jigsaw (συνεργατικής συναρμολόγησης) κατά τρόπο τέτοιο, ώστε να είναι τα καθήκοντά τους να είναι αλληλένδετα, προκειμένου να έχουν επιτυχή μαθησιακά αποτελέσματα

Κριτική σκέψη και επίλυση προβλημάτων: Κατανόηση του τρόπου με τον οποίο επηρεάζουν το περιβάλλον οι παγκόσμιες εκδηλώσεις και η κοινωνία μας, ιδίως όσον αφορά τη χρήση πλαστικού, και το πώς εξελίσσεται η ανθρωπότητα μέσα στον χρόνο. Οι μαθητές όχι μόνο πρέπει να συλλέγουν κατάλληλο υλικό και να το προσθέτουν στις εικονικές τους συλλογές, αλλά πρέπει να βρουν τάσεις για να περιγράψουν τις αλλαγές των παραμέτρων κατά την εξέλιξη της ανθρώπινης κοινωνίας.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Προπαρασκευαστική φάση	Ο εκπαιδευτικός κάνει μια εισαγωγή στους μαθητές για την έννοια των πλαστικών και μη πλαστικών και στο ότι η παραγωγή των πλαστικών ξεκίνησε από την ανάγκη εύρεσης κατάλληλων εναλλακτικών λύσεων σε σχέση με τα	10'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>φυσικά υλικά που ήταν ακριβά και, πάνω απ' όλα, περιορισμένα. Ο εκπαιδευτικός θέτει το ερώτημα καθοδήγησης: «Πώς ήταν η ζωή χωρίς πλαστικά;»</p> <p>Ο εκπαιδευτικός προτείνει υλικά για την προπαρασκευαστική φάση της έρευνας πριν από το μαθησιακό σενάριο καθεαυτό, ώστε να έχουμε ευρύτερη άποψη των μειονεκτημάτων και των πλεονεκτημάτων του πλαστικού στις ζωές μας.</p> <p>Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να επιστήσουν την προσοχή των μαθητών στην πιθανή μεροληψία του άρθρου.</p> <p>Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να εξηγήσουν στους μαθητές πώς να χρησιμοποιήσουν την πλατφόρμα Europeana για να αναζητήσουν σχετικό υλικό, διαφορετικά θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τους συνδέσμους για τους πόρους του Europeana. Αν οι μαθητές έχουν ήδη χρησιμοποιήσει αυτήν την πλατφόρμα σε άλλα μαθήματα, τότε μπορούν να προχωρήσουν άμεσα στη συγκρότηση των ομάδων Jigsaw.</p> <p>Κατανομή της τάξης σε ομάδες Jigsaw(βλέπε κεφάλαιο υλικών), 4 έως 5 μαθητών. Οι ομάδες αυτές θα παραμείνουν οι αρχικές τους ομάδες για όλο το πρόγραμμα.</p> <p>Κατανομή των ιστοσελίδων για τα πλαστικά σε 4 ή 5 σταθμούς ειδικών, και συγκεκριμένα Ιστορία, Χρονολόγιο, Αντίκτυπος στους καταναλωτές, Μείωση Επαναχρησιμοποίηση Ανακύκλωση.</p> <p>Κάθε μαθητής της ομάδας Jigsaw συμμετέχει σε μια διαφορετική ομάδα ειδικών με τους μαθητές πιθανώς να κρατούν σημειώσεις.</p>	30'
Ομιλίες ειδικών σε ομάδες Jigsaw	<p>Οι μαθητές επιστρέφουν στις αρχικές τους ομάδες Jigsaw και καθένας από αυτούς δίνει τη δυνατότητα σε έναν ειδικό να μιλήσει σχετικά με τα ευρήματά του στην ομάδα Jigsaw. Στο τέλος αυτού του πρώτου μαθήματος, οι ομάδες Jigsaw θα έπρεπε να έχουν ετοιμάσει μια πλήρη εκδοχή της ιστορίας των πλαστικών. Καλώς εχόντων, θα έχουν διαμορφώσει μια αρχική άποψη για το αν θα μπορούσαμε να ζήσουμε χωρίς πλαστικά.</p>	20'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Οργάνωση ομάδας χρονολογίου για το πλαστικό	<p>Ο εκπαιδευτικός θέτει άλλη μια ερώτηση καθοδήγησης: «Θα μπορούσαμε να ζήσουμε χωρίς το πλαστικό;»</p> <p>Για να απαντήσουν οι μαθητές σε αυτήν την ερώτηση, αρχικά δημιουργούν ένα διαδραστικό χρονολόγιο για το πλαστικό με το genial.ly, (ή χρησιμοποιούν το έτοιμο πρότυπο)</p> <p>Δημιουργούν μια εικονική συλλογή πλαστικών με το ArtSteps (δείτε το ρόλο του Τεχνικού) της συγκεκριμένης χρονικής περιόδου ανά ομάδα Jigsaw. Μπορούν να περιηγηθούν στις εικονικές εκθέσεις στον ιστότοπο του Artsteps ή μπορούν να είναι ενσωματωμένες.</p> <p>Οι πόροι του Europeana χρησιμοποιούνται ως έργα στις εικονικές συλλογές του Artsteps. Για τα διάφορα πλαστικά που ερευνηθήκαν χρησιμοποιούν το χρονολογικό πλαίσιο του Χρονολογίου εξέλιξης πλαστικών.</p> <p>Σε κάθε ομάδα ανατίθεται να παρουσιάσει τα συμπεράσματά της σχετικά με:</p> <ul style="list-style-type: none"> • τα πλαστικά που ερεύνησε, • τι αντικείμενα αντικατέστησαν, • πώς επηρέασαν την υγεία και την ευημερία των καταναλωτών • πώς επέδρασαν στο περιβάλλον <p>Ορίζεται ένας επόπτης τάξης για να καθοδηγήσει τους τεχνικούς της ομάδας κατά την επισήμανση των ημερομηνιών δημιουργίας των πλαστικών στο χρονολόγιο genial.ly και να συγκεντρώσει συνδέσμους εικονικών συλλογών.</p> <p>Ανάθεση των ακόλουθων ρόλων σε κάθε ομάδα:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Οι Τεχνικοί επισημαίνουν και προσθέτουν συνδέσμους στο χρονολόγιο και σχεδιάζουν την εικονική συλλογή ομάδας b. Οι Ερευνητές συλλέγουν υλικό (συνδέσμους, εικόνες, βίντεο, αρχεία ήχου) για την ομάδα, αναφέροντας τις πηγές ώστε να τις χρησιμοποιήσουν οι επιμελητές. Αυτός ο ρόλος περιλαμβάνει, επίσης, τη δημιουργία ενός αρχείου υλικών της ομάδας σε έναν κοινόχρηστο φάκελο στο Google Drive. c. Οι Επιμελητές – φιλτράρουν το υλικό που πρέπει να χρησιμοποιηθεί (ενδιαφέρον, συναφές με την ιδεολογία της ομάδας) και προσθέτουν κείμενα για να περιγράψουν τα έργα με τις πηγές που αναφέρονται για να διευκολύνουν τη δουλειά των αρχιτεκτόνων. d. Οι Αρχιτέκτονες – οργανώνουν το υλικό σε σχετικές ενότητες της συλλογής, προσθέτοντας κείμενο, αναφέροντας τις πηγές και 	20'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	ενδεχομένως προσθέτοντας φωνητική περιγραφή για να είναι τα πιο μακροσκελή κείμενα περισσότερο κατανοητά ή ευχάριστα για τους επισκέπτες.	
Ομάδες εργασίας για το διαδραστικό χρονολόγιο με τη δημιουργία εικονικής συλλογής	Στο υπόλοιπο του μαθήματος, οι μαθητές αρχίζουν να συνεργάζονται στις ομάδες τους και έπειτα οι ομάδες μεταξύ τους, με τη βοήθεια του επόπτη της τάξης, για να συγκεντρώσουν όλες τις εικονικές συλλογές και να τις συνδέσουν με το κοινό πλαίσιο χρονολογίου, ώστε να δημιουργηθεί μια ολοκληρωμένη εικόνα της έλευσης των πλαστικών. Η ολοκλήρωση αυτής της εργασίας μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο στο σχολείο ή αν οι μαθητές είναι αρκετά ανεξάρτητοι, ως εργασία για το σπίτι.	180'
Συμπέρασμα	Οι μαθητές παρουσιάζουν τα ευρήματά τους σε ομάδες στην υπόλοιπη τάξη και, τέλος, απαντούν στην ερώτηση: Μπορεί να υπάρξει ένας «κόσμος χωρίς πλαστικό»;	60'

Αξιολόγηση

Γίνεται αξιολόγηση μεταξύ συμμαθητών για την εργασία των μελών της ομάδας και την ικανότητα συνεργασίας χρησιμοποιώντας τα [Διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης συνεργασίας](#). Η τάξη μπορεί να αξιολογήσει την επίδοση της ομάδας σε αυτή τη φόρμα αξιολόγησης ομάδας. Η τάξη μπορεί να αξιολογήσει το μαθησιακό σενάριο σε αυτή τη [φόρμα αξιολόγησης έργου](#).

*****ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Χρησιμοποιώντας τις διάφορες φόρμες αξιολόγησης, οι μαθητές θα παρέχουν αυτόματα ανατροφοδότηση για τη βελτίωση της μορφής του μαθησιακού σεναρίου. Οι μαθητές μπορούν, επίσης, να σχολιάζουν κάνοντας παρατηρήσεις σχετικά με τα δυνατά και αδύναμα σημεία του ΜΣ.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Οι μαθητές ενθουσιάστηκαν που θα μάθαιναν σχετικά με την ιστορία και τον αντίκτυπο των πλαστικών, όπως φαίνεται στον σύνδεσμο ανατροφοδότησης. Έτσι αξιολόγησαν καλύτερα και έγινε πιο προσωπική η συμμετοχή τους στο πρόγραμμα eTwinning, ενώ, επίσης, έμαθαν ότι η συνεργασία για το κοινό καλό της ομάδας ήταν ουσιαστικής σημασίας. Χρειάστηκε περισσότερος χρόνος για τη δημιουργία της συλλογής πλαστικών και τη συνεργασία για να γίνει το κοινό χρονοδιάγραμμα, αλλά εκτός από αυτό, το ΜΣ πήγε πολύ καλά. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να λειτουργεί ως συντονιστής κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, διαφορετικά οι μαθητές έχουν την να παρασύρονται και να βγαίνουν εκτός θέματος. Αυτό





καθιστά τον ρόλο του εκπαιδευτικού ουσιαστικό, καθώς χωρίς αυτόν δεν θα υπήρχε ένα ολοκληρωμένο σύνολο μαθητικών καθηκόντων και ένα καλό αποτέλεσμα.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα 1

				
Τιμή	4	3	3	1
Συμμετοχή	Το μέλος ήταν πάντα αφοσιωμένο στην εργασία	το μέλος ήταν σχεδόν πάντα αφοσιωμένο στην εργασία	Μερικές φορές το μέλος σπαταλούσε χρόνο, συνεπώς δεν ήταν πάντα αφοσιωμένο	Το μέλος δεν συμμετείχε επειδή ήταν απασχολημένο με άλλα πράγματα
Συνεργασία	Το μέλος μοιραζόταν δίκαια τον φόρτο εργασίας και σεβόταν τα άλλα μέλη	Το μέλος συνήθως μοιραζόταν δίκαια τον φόρτο εργασίας και συνήθως σεβόταν τα άλλα μέλη	Το μέλος δεν μοιραζόταν δίκαια τον φόρτο εργασίας και/ή ορισμένες φορές δεν σεβόταν τα άλλα μέλη	Το μέλος ήταν αγενές προς τα άλλα μέλη και δεν μοιραζόταν δίκαια τον φόρτο εργασίας
Διαχείριση χρόνου	Το μέλος τηρούσε πλήρως τις προθεσμίες της εργασίας	Το μέλος συνήθως τηρούσε τις προθεσμίες, με αποτέλεσμα να μην καθυστερεί την πρόοδο των εργασιών της ομάδας	Το μέλος συχνά δεν τηρούσε τις προθεσμίες, με αποτέλεσμα να καθυστερεί την πρόοδο των εργασιών της ομάδας	Το μέλος δεν τηρούσε τις προθεσμίες, με αποτέλεσμα να καθυστερεί την πρόοδο των εργασιών της ομάδας ή να γίνεται παύση των εργασιών
Σύνολο:				

ΔΙΑΒΑΘΜΙΣΜΕΝΑ ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ ΜΕΤΑΞΥ ΣΥΜΜΑΘΗΤΩΝ

Όνομα μέλους ομάδας: _____

Όνομα του πιο εξυπηρετικού μέλους της ομάδας: _____

Παράρτημα 2

ΔΙΑΒΑΘΜΙΣΜΕΝΑ ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΟΜΑΔΙΚΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ

Χαρακτηριστικό	Κριτήρια				βαθμοί
	1	2	3	4	
Περιεχόμενα Περιείχε η παρουσίαση αξιόλογο υλικό;	Η παρουσίαση περιείχε ελάχιστο ή καθόλου αξιόλογο υλικό.	Υπήρχαν στιγμές κατά τις οποίες η παρουσίαση περιείχε αξιόλογο υλικό, αλλά συνολικά το περιεχόμενο δεν ήταν ιδιαίτερα αξιόλογο.	Η παρουσίαση είχε πληθώρα υλικών και ωφέλησε την τάξη.	Η παρουσίαση είχε ιδιαίτερα αξιόλογο υλικό και ήταν εξαιρετικά ωφέλιμη για την τάξη.	
Συνεργασία Συνέβαλαν όλοι στην παρουσίαση; Όλοι φαίνονταν να γνωρίζουν καλά το υλικό;	Τα μέλη της ομάδας δεν δούλευαν ποτέ με βάση ιδέες άλλων. Φαίνεται ότι μόνο λίγα άτομα εργάστηκαν για την παρουσίαση.	Τα μέλη της ομάδας μερικές φορές δούλευαν με βάση τις ιδέες άλλων. Ωστόσο, φαίνεται ότι ορισμένα άτομα δεν δούλεψαν τόσο πολύ όσο άλλα άτομα.	Τα μέλη της ομάδας δούλευαν κυρίως με βάση τις ιδέες άλλων. Και φαίνεται ότι όλοι έκαναν κάποια δουλειά, αλλά ορισμένοι έκαναν την παρουσίαση.	Τα μέλη της ομάδας δούλευαν πάντα με βάση τις ιδέες άλλων. Φάνηκε ότι όλα τα μέλη της ομάδας συνέβαλαν εξίσου στην παρουσίαση.	
Οργάνωση Ήταν η παρουσίαση καλά οργανωμένη και εύκολη στην παρακολούθηση;	Η παρουσίαση δεν ήταν καλά οργανωμένη και δεν φαινόταν να έχει γίνει καλή προετοιμασία.	Υπήρχαν ελάχιστες ενδείξεις οργάνωσης ή προετοιμασίας.	Η παρουσίαση είχε ιδέες οργάνωσης, αλλά θα μπορούσε να ήταν πολύ πιο συγκροτημένη με καλύτερη προετοιμασία	Η παρουσίαση ήταν καλά οργανωμένη, καλά προετοιμασμένη και εύκολη στην παρακολούθηση.	
Παρουσίαση Μιλούσαν καθαρά οι παρουσιαστές; Αλληλεπιδρούσαν με το κοινό; Φαινόταν να έχουν κάνει πρόβα με το υλικό;	Οι παρουσιαστές δεν είχαν αυτοπεποίθηση και επέδειξαν ελάχιστα στοιχεία σχεδιασμού πριν από την παρουσίαση.	Οι παρουσιαστές δεν ήταν συνεπείς στο επίπεδο αυτοπεποίθησης/ετοιμότητας που έδειξαν στην τάξη, αλλά είχαν μερικές δυνατές στιγμές.	Οι παρουσιαστές έδειχναν ορισμένες στιγμές αυτοπεποίθησης στην παρουσίασή τους, ωστόσο η ίδια η παρουσίαση δεν προσέλκυσε	Όλοι οι παρουσιαστές είχαν μεγάλη αυτοπεποίθηση κατά την παρουσίαση και έκαναν εξαιρετική δουλειά ως προς την προσέλκυση της προσοχής της τάξης. Ήταν φανερό ότι είχε	

			ιδιαίτερα την προσοχή της τάξης.	γίνει προετοιμασία.	
--	--	--	----------------------------------	---------------------	--



ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΆΡΙΟ EUROPEANA - ΜΠΟΡΏ ΝΑ ΣΕ ΕΜΠΙΣΤΕΥΤΉ;

Τίτλος

Μπορώ να σε εμπιστευτώ;

Σύνταξη

Sandra Troia

Περίληψη

Το μαθησιακό σενάριο επικεντρώνεται στον γραμματισμό στα μέσα επικοινωνίας και συνδέεται με την εγκάρσιο τομέα της Αγωγής του Πολίτη. Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές (12 - 13 ετών) ώστε να εξετάσουν τη σημασία της επεξεργασίας των πληροφοριών με κριτικό πνεύμα μέσω της χρήσης αξιόπιστων δεδομένων και πηγών. Η έκθεση των πολιτών σε μη αληθείς πληροφορίες σε μεγάλη κλίμακα συνιστά μια μεγάλη πρόκληση για την Ευρώπη, η οποία προσπαθεί να την αντιμετωπίσει με πολυάριθμες εκπαιδευτικές δράσεις. Πράγματι, η διάδοση πλαστών ειδήσεων μέσω διαδικτύου στην Ευρώπη θεωρείται μια σοβαρή απειλή για τις ευρωπαϊκές δημοκρατικές αξίες και συστήματα. Στο επίκεντρο της μαθησιακής εμπειρίας βρίσκεται η γνώση και η επαλήθευση των στοιχείων και των πληροφοριών που σχετίζονται με το φαινόμενο της ανθρώπινης μετανάστευσης. Οι μαθητές καθοδηγούνται να επαληθεύσουν τις αντιλήψεις τους για το μεταναστευτικό φαινόμενο (τις οποίες αποκτούν μέσω της έκθεσης στα μέσα ενημέρωσης) και να εμβαθύνουν τις γνώσεις τους για τον μετανάστη ως ανθρώπινο παράγοντα, ως φορέα εμπειριών και πολιτισμού.

Λέξεις-κλειδιά

Μετανάστευση, γραμματισμός στα μέσα ενημέρωσης, δεδομένα, ψευδείς ειδήσεις, ψηφιακή ιθαγένεια.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης	
Μάθημα	Εκπαίδευση αγωγής του πολίτη
Θέμα	Μετανάστευση
Ηλικία μαθητών	12 έως 13
Χρόνος προετοιμασίας	3 ώρες
Χρόνος διδασκαλίας	10 ώρες
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • Tackling online disinformation • NatGeo Mapmaker • Migration statistics • Migration data in Europe • Eurostat Statistics Explained στα ιταλικά • Eurostat Statistics Explained στα αγγλικά

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

	<ul style="list-style-type: none"> • Momondo – The DNA Journey • Photovisi • Linoit
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Εκτυπωτής, χαρτί, χρωματιστά στυλό και ξυλομπογιές
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana Collection: Migration • Famous Migrants • Share Your Migration Story • Europeana Migration Collection • Il robot Numero Uno • Migranti siamo tutti • Immigrazione per necessità • Un giorno tornerò a casa

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμειγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Η εκπαίδευση για την ψηφιακή ιθαγένεια εισάγεται ως εγκάρσιο στοιχείο [στο πρόγραμμα σπουδών του πρώτου κύκλου του ιταλικού σχολείου](#) και [στο μάθημα της Αγωγής του Πολίτη](#) (απόκτηση, εδραίωση και ενίσχυση της ικανότητας ανάλυσης, σύγκρισης και κριτικής αξιολόγησης της φερεγγυότητας και της αξιοπιστίας των πηγών δεδομένων, πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου). Επιπλέον, η δραστηριότητα αυτή εναρμονίζεται με τις διατάξεις του του [Εθνικού Σχεδίου Δράσης για το Ψηφιακό Σχολείο](#)- Δράση #15 – Καινοτόμα σενάρια για την ανάπτυξη εφαρμοσμένων ψηφιακών δεξιοτήτων.

Σκοπός του μαθήματος

Σκοπός της μαθησιακής δραστηριότητας είναι να καθοδηγήσει τους μαθητές (12 - 13 ετών) ώστε να εξετάσουν τη σημασία της επεξεργασίας των πληροφοριών με κριτικό πνεύμα μέσω της χρήσης αξιόπιστων δεδομένων και πηγών.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές συνεργάστηκαν μεταξύ τους και δημιούργησαν ένα ψηφιακό μανιφέστο για να διαδώσουν το ακόλουθο μήνυμα: «Ο γραμματισμός στα μέσα ενημέρωσης είναι απαραίτητος για την αντιμετώπιση των επιπτώσεων των εκστρατειών παραπληροφόρησης και διάδοσης ψευδών ειδήσεων μέσω των ψηφιακών μέσων». Κατοχύρωσαν την άδεια για το προϊόν και το κοινοποίησαν με hashtag #MediaLiteracyEuropeana.

Τάσεις

Εκμάθηση βάσει έργου, συνεργατική μάθηση, αξιολόγηση.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Το μαθησιακό σενάριο εναρμονίζεται με τις δεξιότητες του 21ου αιώνα, ιδίως όσον αφορά τα ακόλουθα:

ΒΑΣΙΚΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΤΟΥ 21^{ΟΥ} ΑΙΩΝΑ (Πολιτικός γραμματισμός): ανατίθενται στους μαθητές εργασίες βάσει γεγονότων και προβλήματα που πρέπει να λύσουν δουλεύοντας σε ομάδες.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ (δημιουργικότητα και καινοτομία, κριτική σκέψη και επίλυση προβλημάτων, επικοινωνία, συνεργασία).

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΗΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ, ΣΤΑ ΜΕΣΑ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ (γραμματισμός στην πληροφόρηση, γραμματισμός στα μέσα ενημέρωσης, γραμματισμός στις ΤΠΕ): τα δεδομένα, τα εργαλεία, το λογισμικό είναι διαδικτυακά.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΖΩΗΣ ΚΑΙ ΣΤΑΔΙΟΔΡΟΜΙΑΣ (ευελιξία και προσαρμοστικότητα, πρωτοβουλία και αυτοδιάθεση, κοινωνικές και διαπολιτισμικές δεξιότητες, παραγωγικότητα και ανάληψη ευθυνών, ηγεσία και υπευθυνότητα): χρησιμοποιώντας το DigComp και το πρότυπο Europass, οι μαθητές μαθαίνουν να κάνουν μια αρχική περιγραφή και αυτοαξιολόγηση των ψηφιακών τους δεξιοτήτων, το επίκεντρο των αξιολογήσεων μετατοπίζεται από το «τι γνωρίζετε» στο «τι μπορείτε να κάνετε».

Οι μαθητές εδραιώνουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες, όπως περιγράφεται στο ευρωπαϊκό πλαίσιο DigComp 2.1 (1.2 Αξιολόγηση δεδομένων, πληροφοριών και το ψηφιακού περιεχομένου, 3.1 Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου, 3.3 Δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και αδειοδότηση) και την προσωπική, κοινωνική και μεταγνωστική τους ικανότητα (Ευρωπαϊκό πλαίσιο LifeComp).

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Το μαθησιακό σενάριο και το έργο	<p>Ο εκπαιδευτικός εισαγάγει την έννοια του γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης, ώστε να καθοδηγήσει τους μαθητές να εξετάσουν τη σημασία της επεξεργασίας των πληροφοριών με κριτικό πνεύμα μέσω της χρήσης αξιόπιστων δεδομένων και πηγών.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί αυτόν τον ψηφιακό πόρο για να παρουσιάσει το πρόβλημα και το σενάριο.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να μοιραστούν τις προσδοκίες τους σχετικά με τη μαθησιακή εμπειρία.</p>	30'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Διάσημοι μετανάστες	<p>Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να επιλέξουν τη φωτογραφία ενός διάσημου μετανάστη από την ενότητα «διάσημοι μετανάστες» και τους καλεί να συγκεντρώσουν πληροφορίες σχετικά με τη βιογραφία αυτού του προσώπου χρησιμοποιώντας το διαδίκτυο.</p> <p>Χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα , οι μαθητές εντοπίζουν και επισημαίνουν στον χάρτη τις μετακινήσεις αυτού του προσώπου κατά τη διάρκεια της ζωής του.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με τη μαθησιακή εμπειρία και να μοιραστούν τις παρατηρήσεις τους.</p>	120'
Τα μέσα ενημέρωσης και η αντίληψη του κοινού	<p>Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει ένα θέμα προς εξέταση: «Τα μέσα ενημέρωσης μπορούν να έχουν ισχυρό αντίκτυπο στη διαμόρφωση της αντίληψης του κοινού για τους μετανάστες ή/και στη διευκόλυνση της ένταξής τους.»</p> <p>Ανάθεση της παρακάτω εργασίας: Με βάση τις ειδήσεις που μάθατε από τα μέσα ενημέρωσης, αντιλαμβάνεστε ότι ο αριθμός των μεταναστών που βρίσκονται επί του παρόντος στη χώρα σας έχει αυξηθεί ή μειωθεί;</p> <p>Συγκρίνετε την αντίληψή σας με αυτήν των συμμαθητών σας. Μοιραστείτε τις σκέψεις σας στον ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με τη μαθησιακή εμπειρία και να μοιραστούν τις παρατηρήσεις τους.</p>	60'
Δεδομένα	<p>Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές να συμβουλευτούν και να διαβάσουν στατιστικά δεδομένα.</p> <p>Ανάθεση της παρακάτω εργασίας:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Συμβουλευτείτε αυτές τις επιλεγμένες πηγές, τις οποίες καλείστε να συμπεριλάβετε μαζί με άλλες που έχετε βρει, για να συγκρίνετε την αντίληψή σας με βάση τις ειδήσεις και αυτό που «λένε» τα δεδομένα από αξιόπιστες πηγές. Πηγή 1 Πηγή 2 • Συμφωνεί η αντίληψή σας για τον αριθμό των μεταναστών που βρίσκονται επί του παρόντος στη χώρα σας με τα δεδομένα που παρέχονται από τις πηγές που συμβουλευθήκατε; <p>Συγκρίνετε την αντίληψή σας με αυτήν των συμμαθητών σας.</p>	60'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>Μοιραστείτε τις σκέψεις σας στον Ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων</p> <p>Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με τη μαθησιακή εμπειρία και να μοιραστούν τις παρατηρήσεις τους.</p>	
<p>Μοιραστείτε την ιστορία σας</p>	<p>Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τη λήψη στοιχείων από την πλατφόρμα EUROPEANA με αναφορά σε συγκεκριμένες ενότητες του "SHARE YOUR STORY OF MIGRATION"</p> <p>Παρακολούθηση βίντεο</p> <p>Ανάθεση της παρακάτω εργασίας:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Απαντήστε στην ερώτηση: Πιστεύετε ότι η πρωτοβουλία «SHARE YOUR STORY OF MIGRATION» είναι χρήσιμη; Για ποιον σκοπό; • Μοιραστείτε και συγκρίνετε την απάντησή σας. • Δείτε στο EUROPEANA την ενότητα που είναι αφιερωμένη στην «Ημέρα μετανάστευσης» που πραγματοποιείται στο ΜΟΥΣΕΙΟ ΓΡΑΦΙΚΩΝ στην Πίζα με ιδιαίτερη έμφαση στις μαρτυρίες: The Number One robot, We're all migrants, Immigration by necessity, Someday I'm gonna come home. • Ποιες ήταν οι σκέψεις σας με βάση αυτές τις μαρτυρίες; • Μοιραστείτε και συγκρίνετε την απάντησή σας χρησιμοποιώντας τον ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων. <p>Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με τη μαθησιακή εμπειρία και να μοιραστούν τις παρατηρήσεις τους.</p>	<p>60'</p>
<p>Δημιουργήστε ένα μανιφέστο</p>	<p>Ο εκπαιδευτικός συντονίζει τη δημιουργία ενός μανιφέστου για το θέμα του γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης</p> <p>Ανάθεση της παρακάτω εργασίας:</p> <p>Συνεργαστείτε και δημιουργήστε ένα ψηφιακό μανιφέστο για τη διάδοση του ακόλουθου μηνύματος: «Ο γραμματισμός στα μέσα ενημέρωσης είναι απαραίτητος για την αντιμετώπιση των επιπτώσεων των εκστρατειών παραπληροφόρησης και διάδοσης ψευδών ειδήσεων μέσω των ψηφιακών μέσων».</p>	<p>120'</p>

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>Για την υλοποίηση του έργου, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πόρους διαδικτυακούς ή μη (π.χ. Photovisi).</p> <p>Εκχωρήστε στο προϊόν σας άδεια χρήσης και κοινής χρήσης με το hashtag #MediaLiteracyEuropeana</p>	
Βασικές δεξιότητες	<p>Ο εκπαιδευτικός συντονίζει την εξέταση της μαθησιακής εμπειρίας εστιάζοντας στις δύο βασικές δεξιότητες που προσδιορίζει η ΣΥΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟΥ της 22ης Μαΐου 2018 σχετικά με τις βασικές ικανότητες της διά βίου μάθησης (ψηφιακή ικανότητα – προσωπική, κοινωνική και μεταγνωστική ικανότητα)</p> <p>Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να μοιραστούν τις παρατηρήσεις τους στο παρακάτω έγγραφο..</p>	60'

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση πραγματοποιείται μέσω παρατήρησης της ικανότητας των μαθητών να ολοκληρώσουν εργασίες, του επιπέδου αυτονομίας που επιδεικνύουν και του γνωσιακού τομέα που τίθεται σε εφαρμογή.

ΕΠΙΠΕΔΟ	Πολυπλοκότητα καθηκόντων	Αυτονομία	Γνωσιακό πεδίο
Βασικό	Απλές εργασίες	Με καθοδήγηση / Αυτονομία και με καθοδήγηση όπου χρειάζεται	Απομνημόνευση
Μέσο	Σαφώς καθορισμένες και σταθερές εργασίες, άμεσα προβλήματα/εργασίες, καθώς και σαφώς καθορισμένα και μη σταθερά προβλήματα	Αυτόνομα / Ανεξάρτητα και αναλόγως των αναγκών μου	Κατανόηση
Για προχωρημένους	Διαφορετικές εργασίες και προβλήματα / Καταλληλότερες εργασίες	Καθοδήγηση άλλων / Δυνατότητα προσαρμογής σε	Εφαρμογή / Αξιολόγηση / Δημιουργία

ΕΠΙΠΕΔΟ	Πολυπλοκότητα καθηκόντων	Αυτονομία	Γνωσιακό πεδίο
		άλλους σε ένα σύνθετο πλαίσιο	
Σύνδεση με την πηγή.			

Επίσης, η διαμορφωτική αξιολόγηση έχει ως σημείο αναφοράς τους ακόλουθους προσδιοριστές (τρία επίπεδα επάρκειας: μπουμπούκι – βασικό, λουλούδι – μεσαίο, φρούτο – προχωρημένο, σύμφωνα με το πλαίσιο LifeComp):

- Ετοιμότητα εξέτασης των απόψεων και της πορείας δράσης ενόψει νέων στοιχείων, προσαρμογής στις διαθέσιμες πληροφορίες.
- Ευαισθητοποίηση για τα συναισθήματα και τις εμπειρίες ενός άλλου ατόμου.
- Γνωσιακή κατανόηση των συναισθημάτων και των εμπειριών ενός άλλου ατόμου και ικανότητα προληπτικής απόκτησης της οπτικής του.
- Ανταπόκριση στα συναισθήματα και τις εμπειρίες ενός άλλου ατόμου.
- Ικανότητα να ακούμε τους άλλους και να συμμετέχουμε σε συζητήσεις με σιγουριά, αυτοπεποίθηση, σαφήνεια και αμοιβαιότητα, τόσο σε προσωπικό όσο και σε δημόσιο πλαίσιο.
- Δίκαιη κατανομή καθηκόντων, πόρων και ευθυνών για ένα ομαδικό έργο, λαμβάνοντας υπόψη τον συγκεκριμένο στόχο του, υιοθετώντας μια συστηματική προσέγγιση.
- Δεκτικότητα και περιέργεια για σταθερή συμμετοχή στη μάθηση.
- Συλλογή έγκυρων και αξιόπιστων πληροφοριών και ιδεών από διαφορετικές και αξιόπιστες πηγές, λαμβάνοντας υπόψη τους προσωπικούς περιορισμούς ενός ατόμου, καθώς και πιθανές μεροληψίες στα δεδομένα.
- Ανάλυση, διάκριση και σύνθεση των αποκτηθέντων δεδομένων, ιδεών, πολιτιστικών και ενημερωτικών μηνυμάτων με στόχο την εξαγωγή λογικών συμπερασμάτων.
- Εξέταση και αξιολόγηση των σκοπών, των διαδικασιών, των αποτελεσμάτων και των σχέσεων στη μάθηση και την οικοδόμηση της γνώσης, λαμβάνοντας υπόψη τα κοινά και τα ειδικά χαρακτηριστικά σε όλους τους τομείς γνώσης.

(Το πλαίσιο για την προσωπική, κοινωνική και μεταγλωσσική ικανότητα. Έγγραφο εργασίας για την πολυσυμμετοχική διαβούλευση της 27ης Νοεμβρίου 2019. Arianna Sala, Vladimir Garkov, Yves Punie, Marcelino Cabrera Giraldez - Έγγραφο εργασίας του JRC σε συνεργασία με τη ΓΔ EAC – Νοέμβριος 2019)

***** ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Οι μαθητές συμπλήρωσαν ένα ερωτηματολόγιο online για την αξιολόγηση της δραστηριότητας, στο οποίο κλήθηκαν να επισημάνουν τυχόν κρίσιμα ζητήματα και να προτείνουν βελτιώσεις.

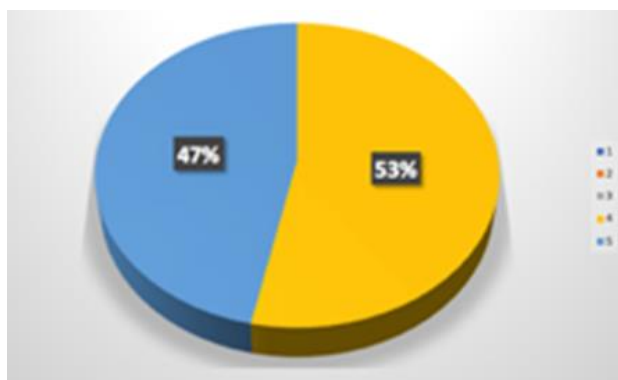
Εκφράστε το επίπεδο ικανοποίησής σας από τη μαθησιακή δραστηριότητα που πραγματοποιήθηκε.

(λιγότερο ικανοποιημένος) 1 2 3 4 5 (πολύ ικανοποιημένος)



Εκφράστε το κατά πόσο σας φάνηκε ενδιαφέρουσα η μαθησιακή δραστηριότητα που πραγματοποιήθηκε.

(λιγότερο ενδιαφέρουσα) 1 2 3 4 5 (πολύ ενδιαφέρουσα)



Υποδείξτε ποια θεωρείτε ότι είναι τα δυνατά σημεία της μαθησιακής δραστηριότητας που πραγματοποιήθηκε.

- Χρήση του διαδικτύου, έμαθα καινούργια πράγματα, διασκέδασα, ομαδική εργασία, χρήση της τεχνολογίας στο σχολείο για μάθηση, αλληλεπίδραση με συμμαθητές από διαφορετικά περιβάλλοντα, μικρή ομάδα μαθητών, ομαδική εργασία στο εργαστήριο.

Υποδείξτε ποια θεωρείτε ότι είναι τα αδύναμα σημεία της μαθησιακής δραστηριότητας που πραγματοποιήθηκε.

- Κανένα αδύνατο σημείο.

Έχετε κάποιες προτάσεις;

- Δεν έχω κάποια πρόταση. Επαναλάβετε το πρόγραμμα, ένα μεγαλύτερο πρόγραμμα.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Κατά την άποψή μου, οι μαθητές πρέπει να εκπαιδευτούν να επαληθεύουν τις πληροφορίες που λαμβάνουν από τα μέσα ενημέρωσης. Για να έχει νόημα η εκπαιδευτική παρέμβαση, είναι απαραίτητο να συμμετέχουν ενεργά οι μαθητές μέσω της ανάληψης συγκεκριμένων καθηκόντων και με το να συμβουλευούνται άμεσα ενδεδειγμένες αξιόπιστες πηγές.

Η εδραίωση των ψηφιακών και ατομικών, κοινωνικών και μαθησιακών δεξιοτήτων πρέπει να ενσωματωθεί στη διδασκαλία όλων των μαθημάτων. Ουσιαστικά, συνδέονται στενά με τις λεγόμενες «ήπιες δεξιότητες» που το Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ αναγνωρίζει ως βασικές ικανότητες για το εγγύς μέλλον.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

<http://www.digscuola.eu/europeana2/>

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - STEAM ΣΤΟΝ ΚΎΚΛΟ ΤΟΥ ΝΕΡΟΎ

Τίτλος

STEAM στον κύκλο του νερού

Σύνταξη

Anna Maria Gauci

Περίληψη

Το νερό είναι ζωτικής σημασίας για κάθε ζωντανό οργανισμό. Από πού προέρχεται το νερό; Η βροχή είναι μία από τις σημαντικότερες πηγές νερού στον πλανήτη μας. Γιατί βρέχει; Και τι μπορούμε να κάνουμε για να εξοικονομήσουμε νερό; Μέσω αυτού του μαθησιακού σεναρίου, οι μαθητές θα μάθουν για τον κύκλο του νερού και πώς γίνεται η αξιοποίηση του νερού με τον καλύτερο δυνατό τρόπο σε καθημερινή βάση.

Λέξεις-κλειδιά

STEAM, πρώτα χρόνια, πρωτογενής, βροχή, κύκλος του νερού, μείωση της κατανάλωσης νερού

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Επιστήμη, Αγγλικά, Καλλιτεχνικά, Μαθηματικά
Θέμα	Επιστήμη: Μαθαίνουμε για τον κύκλο του νερού. Αγγλικά: Συζητάμε επάνω σε εικόνες και ένα βίντεο, προφορική κατανόηση. Καλλιτεχνικά: Οι μαθητές χρησιμοποιούν τη δημιουργικότητά τους για να ζωγραφίσουν ένα βροχερό τοπίο. Μαθηματικά: Οι μαθητές εξοικειώνονται περισσότερο με το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τη χωρητικότητα μέσω πρακτικής εξάσκησης με μη τυπικές μονάδες.
Ηλικία μαθητών	6 - 8
Χρόνος προετοιμασίας	3 ώρες
Χρόνος διδασκαλίας	4 συνεδρίες διάρκειας 45 λεπτών η καθεμία.
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • The Water Cycle Song • The Water Cycle Memory Game • Natural Water Cycle Game

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	<p>Επιστήμη: Χρήση του διαδραστικού πίνακα για προβολή μιας παρουσίασης σχετικά με τον κύκλο του νερού, φύλλο εργασίας κύκλου νερού.</p> <p>Πείραμα 1: γυάλινο βάζο, νερό, αφρός ξυρίσματος, μπλε χρώμα ζαχαροπλαστικής.</p> <p>Πείραμα 2: γυάλινο βάζο, κεραμικό πιάτο, ζεστό νερό και παγάκια.</p> <p>Αγγλικά: Στίχοι του τραγουδιού του κύκλου νερού (Water Cycle Song), κάρτες με βασικό λεξιλόγιο.</p> <p>Καλλιτεχνικά: Χρωματιστές ξυλομπογιές, μπογιά, λευκό χαρτί.</p> <p>Μαθηματικά: βάζο, μπουκάλια, σκεύη σε μικρότερα μη τυπικά μεγέθη (κεσεδάκια γιαουρτιού, αυγοθήκες, κουτάλια κ.λπ.), νερό, ετικέτες χωρητικότητας</p>
Πόροι Ευρορεαα που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Καταγραφή ήχου: Rainy hillhead street • Βίντεο: The rain came • Έργα τέχνης: Rain Clouds over a Lake Landscape

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Αυτό το μαθησιακό σενάριο υιοθετεί μια διαθεματική διδακτική προσέγγιση και συνδέεται με τα τρέχοντα μαθησιακά αποτελέσματα/το τρέχον πρόγραμμα σπουδών στα δημοτικά σχολεία ως εξής:

- **Επιστήμη:**
 - Ο πλανήτης μας και οι γείτονές του.
 - Ο καιρός – οι μαθητές θα μπορούν να περιγράψουν τις αλλαγές του καιρού.
- **Αγγλικά:**
 - Οι μαθητές θα συμμετάσχουν σε δραστηριότητες ανάγνωσης από κοινού.
 - Με βοήθεια οι μαθητές θα επιδείξουν την ικανότητά τους να απαντούν σε ερωτήσεις επί του κειμένου.
 - Οι μαθητές αρχίζουν να αναπτύσσουν εκτεταμένο λεξιλόγιο σχετικό με το θέμα.
- **Καλλιτεχνικά:**
 - Παρατήρηση και προβληματισμός.
 - Δημιουργία και σχεδίαση.
 - Χρήση μέσων.
- **Μαθηματικά:**
 - Οι μαθητές θα κατανοήσουν και θα χρησιμοποιούν το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τη χωρητικότητα.
 - Οι μαθητές υπολογίζουν, μετρούν και συγκρίνουν τη χωρητικότητα ενός συνόλου δοχείων χρησιμοποιώντας μη τυπικές μονάδες.

Σκοπός του μαθήματος

Οι μαθητές θα κατανοήσουν την εξάτμιση, τη συμπύκνωση και τον υετό, καθώς και τρόπους για την εξοικονόμηση του νερού, μέσω διαδραστικών και πρακτικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων.

Θα κατανοήσουν, επίσης, και θα χρησιμοποιούν το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τη χωρητικότητα.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές θα μπορούν να προσδιορίζουν και να εξηγούν τα διάφορα στάδια του κύκλου του νερού και τον τρόπο με τον οποίο συνδέονται μεταξύ τους. Θα μάθουν πώς μπορούν να περιορίζουν την κατανάλωση νερού και να εξοικονομούν νερό. Θα μάθουν, επίσης, και θα χρησιμοποιούν το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τη χωρητικότητα.

Τάσεις

Μάθηση STEAM: μέσω μιας διεπιστημονικής και εφαρμοσμένης προσέγγισης, οι μαθητές μπορούν να κάνουν συνδέσεις μεταξύ της τάξης και του κόσμου γύρω τους.

Μάθηση ανακάλυψης: μέσω πρακτικής εμπειρίας, οι μαθητές οικοδομούν τη δική τους γνώση και κατανόηση για τον κόσμο.

Μάθηση μεταξύ συμμαθητών: Οι μαθητές αποκτούν γνώσεις και δεξιότητες μέσω ενεργού βοήθειας και υποστήριξης μεταξύ τους.

Εκπαιδευτική ψυχαγωγία: οι μαθητές μαθαίνουν μέσω παιχνιδιού και ψυχαγωγίας.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Κριτική σκέψη: οι μαθητές ανακαλύπτουν οι ίδιοι τα γεγονότα.

Δημιουργικότητα και συνεργασία: οι μαθητές μαθαίνουν πώς να είναι δημιουργικοί για την επίλυση ενός προβλήματος, να συνεργάζονται εποικοδομητικά για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.

Επικοινωνία: οι μαθητές πρέπει να συζητούν και να εκφράζουν τις σκέψεις τους με τρόπο τέτοιο, ώστε να μπορούν να τους κατανοήσουν οι άλλοι.

Περιέργεια, προβληματισμός και αμφισβήτηση: οι πρακτικές δραστηριότητες σε αυτό το μαθησιακό σενάριο δίνουν στους μαθητές έναν λόγο να αναρωτιούνται, να σκέφτονται με κριτικό τρόπο, να θέτουν ερωτήσεις, να παρατηρούν, να αξιολογούν πληροφορίες και να συνεργάζονται εποικοδομητικά μεταξύ τους.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Μάθημα 1: Παρουσίαση του θέματος	Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την καταγραφή ήχου Rainy Hillhead Street από το Europeana και ζητά από τους μαθητές να μαντέψουν τι είναι.	5'

	Ακολουθεί μια σύντομη συζήτηση σχετικά με τη βροχή, προκειμένου να διαπιστώσουμε τις προηγούμενες γνώσεις των μαθητών σχετικά με το θέμα.	
Ομαδική συζήτηση	Οι μαθητές παρακολουθούν το βίντεο The rain came από το Europeana. Συζητούν σε ομάδες τι συνέβη στο βίντεο ως αποτέλεσμα της βροχής/έλλειψης βροχής. Επιτρέψτε στους μαθητές να δουν ξανά το βίντεο κατά τη διάρκεια της συζήτησης, ώστε να μπορούν να ελέγξουν και να κάνουν υποθέσεις σχετικά με την κατανόησή τους. Στο τέλος, οι αρχηγοί κάθε ομάδας μοιράζονται τα συμπεράσματα με την υπόλοιπη τάξη. Ο εκπαιδευτικός γράφει τις βασικές φράσεις σε ένα σχεδιάγραμμα.	15'
Δημιουργία ενός σκηνικού βροχερής ημέρας	Οι μαθητές ζωγραφίζουν ένα σκηνικό βροχερής ημέρας με μογιά ή/και χρωματιστές ξυλομογιές.	25' (Σύνολο 45')
Μάθημα 2: Μαθαίνουμε για τον κύκλο του νερού	<p><i>Από πού προέρχεται η βροχή;</i></p> <p>Σύντομη συζήτηση για να ελέγξουμε τις γνώσεις που έχουν ήδη οι μαθητές για τον κύκλο του νερού.</p> <p>Παρουσιάστε τη διαδραστική παρουσίαση για να εξηγήσετε τον κύκλο νερού:</p> <p>Το νερό στη γη κινείται συνεχώς. Ανακυκλώνεται αδιάκοπα. Αυτή η διαδικασία ανακύκλωσης ονομάζεται Κύκλος του νερού.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Εξάτμιση: Ο ήλιος θερμαίνει το νερό στη γη, στους ωκεανούς, στις θάλασσες και στα ρεύματα και το μετατρέπει σε υδρατμούς. Οι υδρατμοί πηγαίνουν προς τα επάνω στον αέρα. 2. Υγροποίηση: Οι υδρατμοί στον αέρα ψύχονται και επιστρέφουν στη γη σε σταγονίδια νερού, σχηματίζοντας τα σύννεφα. 3. Υετός (βροχόπτωση): Τα σύννεφα βαραίνουν και το νερό πέφτει στο έδαφος υπό μορφή βροχής ή χιονιού. 4. Επιστροφή του νερού στη θάλασσα: Το νερό της βροχής διατρέχει την επιφάνεια της γης και συγκεντρώνεται σε λίμνες ή ποτάμια, που το μεταφέρουν πίσω στη θάλασσα. Ο κύκλος ξεκινά και πάλι από την αρχή. <p>Θα ακολουθήσουν ερωτήσεις ανοιχτού τύπου για τον έλεγχο της κατανόησης.</p> <p>Οι μαθητές συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας του κύκλου νερού και παίζουν με τη σειρά διαδραστικά παιχνίδια στους υπολογιστές της τάξης για εδραίωση της μάθησης.</p> <p>Ολοκληρώνουμε τη δραστηριότητα με το τραγούδι του κύκλου νερού (Water Cycle Song).</p>	45'

<p>Μάθημα 3: Πρακτικά πειράματα:</p>	<p>Παρουσιάζουμε το έργο τέχνης Rain Clouds over a Lake Landscape από το Europeana. Συζητάμε σχετικά με την εικόνα.</p> <p>Σε ομάδες, οι μαθητές κάνουν το Rain Cloud σε ένα πείραμα σε βάζο. Τους δίνουμε βάζο με κρύο νερό, αφρό ξυρίσματος και μπλε χρώμα ζαχαροπλαστικής. Ζητάμε από τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα σύννεφο επάνω από το νερό με τον αφρό ξυρίσματος. Χρησιμοποιώντας μια πιπέτα, ρίχνουν το χρώμα ζαχαροπλαστικής επάνω από το νερό. Τι γίνεται; Αφήνουμε τα παιδιά να παρατηρήσουν, να κάνουν υποθέσεις και να συζητήσουν.</p> <p>Με ερωτήσεις, προσπαθούμε να εκμαιεύσουμε από τους μαθητές ότι καθώς το σύννεφο γεμίζει και βαραίνει, η βροχή πέφτει. Εξηγούμε ότι έτσι δημιουργείται η βροχή. Καθώς το σύννεφο γεμίζει και βαραίνει, η βροχή πέφτει.</p> <p>Φτιάχνουμε βροχή σε ένα πείραμα σε βάζο: (Για λόγους ασφαλείας, ο εκπαιδευτικός κάνει αυτό το πείραμα ενώ οι μαθητές παρατηρούν). Ρίχνουμε ζεστό νερό σε ένα βάζο και το καλύπτουμε με ένα πιάτο. Μετά από τρία λεπτά, βάζουμε μερικά παγάκια στο πιάτο. Ζητάμε από τους μαθητές να προβλέψουν τι πιστεύουν ότι μπορεί να συμβεί. Το ζεστό νερό στο εσωτερικό του βάζου εξατμίζεται στον αέρα που βρίσκεται μέσα στο βάζο ως υδρατμός. Όταν βάλουμε τον πάγο πάνω στο πιάτο, πέφτει η θερμοκρασία των υδρατμών. Ως αποτέλεσμα, οι υδρατμοί μετατρέπεται σε σταγονίδια νερού. Το νερό είναι πολύ βαρύ για να αιωρείται στον αέρα και πέφτει ξανά στο κάτω μέρος του βάζου. Έτσι ακριβώς λειτουργεί ο κύκλος του νερού!</p>	<p>45'</p>
<p>Μάθημα 4: Εκμάθηση του λεξιλογίου για τη χωρητικότητα</p>	<p>Διδασκαλία της έννοιας του άδειου, του γεμάτου, του μισογεμάτου, του σχεδόν άδειου και του σχεδόν γεμάτου: δείχνουμε στα παιδιά διαφορετικά δοχεία που περιέχουν διαφορετικές ποσότητες νερού. Αφήνουμε λίγο χρόνο για να σκεφτούν, στη συνέχεια με ερωτήσεις εκμαιεύουμε από τα παιδιά τη λέξη χωρητικότητα που χαρακτηρίζει κάθε δοχείο.</p> <p>Ομαδική εργασία: Δίνουμε στα παιδιά διαφορετικά δοχεία και ετικέτες χωρητικότητας και τους ζητάμε να γεμίσουν τα δοχεία ώστε να ταιριάζουν με κάθε ετικέτα. Εκτίμηση, μέτρηση και σύγκριση – Ζητάμε από τα παιδιά να εκτιμήσουν πόσα κεσεδάκια γιαουρτιού χρειάζονται για να γεμίσουν ένα μεγαλύτερο δοχείο. Στη συνέχεια, γεμίζουν τα δοχεία και καταγράφουν τα ευρήματά τους. Ποιο δοχείο χωράει τη μεγαλύτερη/μικρότερη ποσότητα;</p> <p>Συλλογή του νερού της βροχής σε βάζο για μία εβδομάδα: Κάθε μέρα οι μαθητές θα τοποθετούν ένα άδειο βάζο σε κατάλληλο σημείο στην αυλή. Κάθε μέρα, οι μαθητές θα παίρνουν το βάζο στην τάξη και θα το αντικαθιστούν με ένα</p>	<p>45'</p>

άδειο. Σε κάθε βάζο θα βάζουν ετικέτα με το όνομα της ημέρας και την αντίστοιχη χωρητικότητα (άδειο, σχεδόν άδειο, μισογεμάτο, σχεδόν γεμάτο ή γεμάτο). Στο τέλος της εβδομάδας οι μαθητές θα συζητούν, θα συγκρίνουν και θα βάζουν τα βάζα στη σειρά ανάλογα με την ποσότητα νερού που περιέχουν.

Μια συγκεκριμένη ημέρα εκείνη την εβδομάδα, τοποθετούμε ένα ακόμα δοχείο κάτω από το στόμιο εκροής της βροχής, ώστε οι μαθητές να μπορούν να συγκρίνουν τα δύο δοχεία. Εξηγούμε πώς μπορούμε να συλλέγουμε το νερό της βροχής και να το διατηρούμε για οικιακή χρήση, μειώνοντας έτσι την κατανάλωση νερού από το δίκτυο ύδρευσης.

Αξιολόγηση

Η συνεισφορά των μαθητών στις ομαδικές συζητήσεις θα αποκαλύψει το επίπεδο συμμετοχής και κατανόησής τους. Επιπλέον, χρησιμοποιούμε τη ζωγραφική σε αυτό το μαθησιακό σενάριο για να ενθαρρύνουμε τους μαθητές που μπορεί να δυσκολεύονται να εκφραστούν προφορικά, να παρουσιάσουν τις ιδέες τους μέσω της σχεδίασης και της παρουσίασης του τι έμαθαν.

Πρέπει να χρησιμοποιούνται ερωτήσεις ανοιχτού τύπου για να παρακινούνται οι μαθητές να σκέφτονται σε υψηλότερο επίπεδο, καθώς και για να μπορεί ο εκπαιδευτικός να αξιολογήσει την κατανόησή τους.

Πριν προχωρήσουμε στα πειράματα, ζητάμε από τους μαθητές να προβλέψουν τι πιστεύουν ότι μπορεί να συμβεί. Η σύγκριση των προβλέψεών τους με τα πραγματικά αποτελέσματα βοηθά τους μαθητές να αξιολογήσουν το δικό τους επίπεδο μάθησης και κατανόησης.

Κατά τη διάρκεια της συνεδρίας που αφορά στα μαθηματικά, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν το γεμάτο, το σχεδόν γεμάτο, το μισογεμάτο, το σχεδόν άδειο, το άδειο, και να χρησιμοποιούν σωστά αυτές τις λέξεις κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

***** ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Δ/Ε

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Δ/Ε

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς

εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

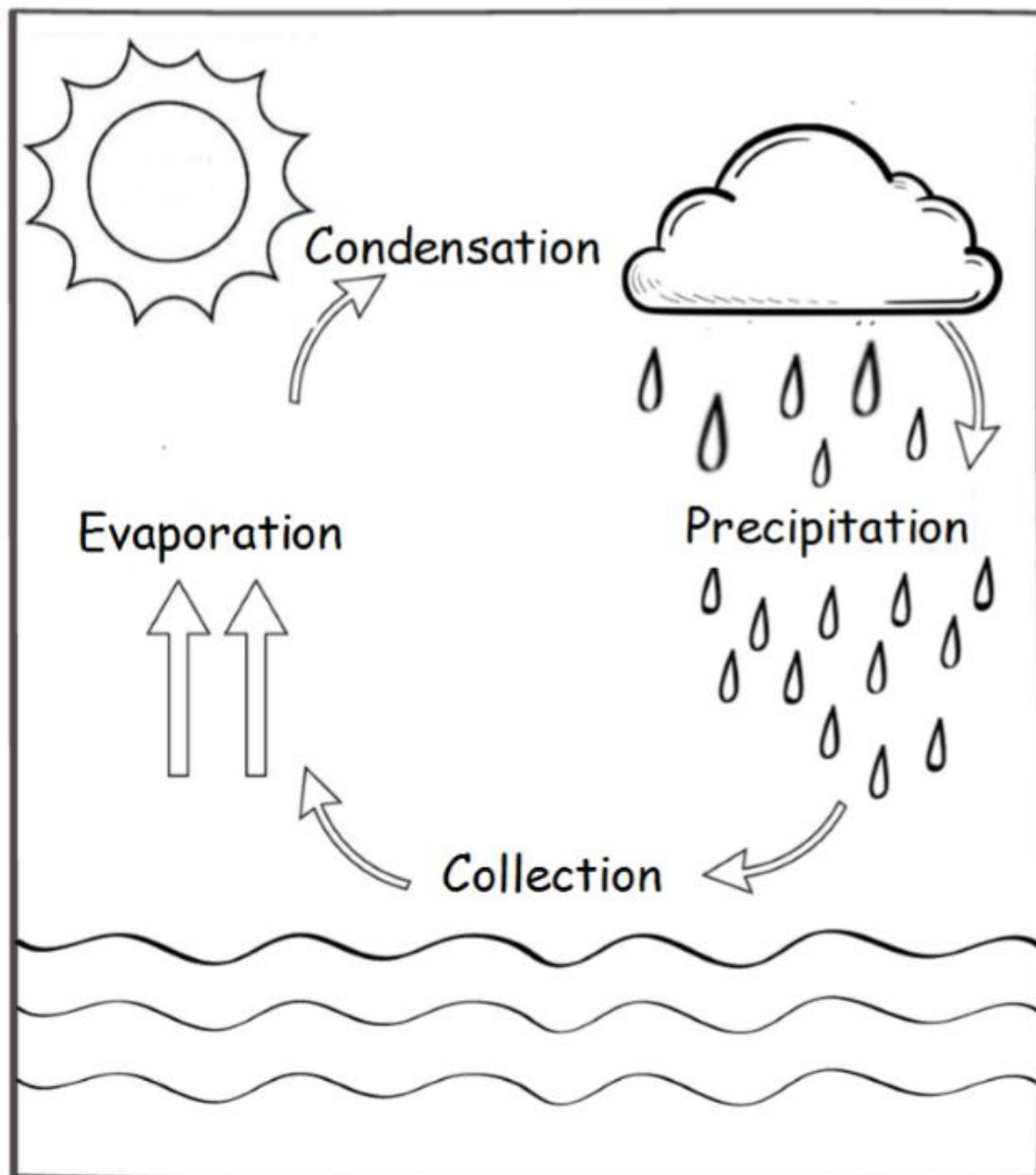
Παράρτημα

Name: _____

Date: _____

The Water Cycle

Colour the picture. Talk about the water cycle.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΆΡΙΟ EUROPEANA - ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΆΛΛΟΝ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΨΝΤΑΣ ΤΙΣ ΑΙΣΘΉΣΕΙΣ ΜΑΣ

Τίτλος

Σύνδεση με το περιβάλλον χρησιμοποιώντας τις αισθήσεις μας

Σύνταξη

Ayrton Curmi

Περίληψη

Σε αυτό το μαθησιακό σενάριο, οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν τις πέντε αισθήσεις τους για να συνδεθούν με το περιβάλλον. Θα έχουμε την ευκαιρία να συζητήσουμε θέματα όπως η αποψίλωση των δασών, τα απειλούμενα είδη και ο τρόπος με τον οποίο οι εμείς άνθρωποι επηρεάζουμε το περιβάλλον γύρω μας. Πρόκειται για ένα μαθησιακό σενάριο δημιουργικής γραφής, όπου οι μαθητές θα μπορούν να συνεργαστούν μεταξύ τους για την επίτευξη ενός κοινού στόχου. Αυτό το μαθησιακό σενάριο θα λαμβάνει χώρα εκτός των σχολικών εγκαταστάσεων, ώστε να είναι πιο εύκολο για τους μαθητές να αισθανθούν τη σύνδεση με το περιβάλλον, προκειμένου να γίνουν δημιουργικοί και να βάλουν τη φαντασία τους να δουλέψει για να γράψουν. Θα έχουν, επίσης, την ευκαιρία να αυτοαξιολογούνται και να αξιολογούν τη δουλειά των συμμαθητών τους.

Λέξεις-κλειδιά

Δημιουργική γραφή, περιβάλλον, εμπειρική μάθηση, πέντε αισθήσεις, εκπαίδευση σε εξωτερικό χώρο, πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Αγγλική γλώσσα (προφορική έκφραση, ανάγνωση και γραφή)
Θέμα	<ul style="list-style-type: none"> • Προφορική έκφραση στα αγγλικά: Συζήτηση σχετικά με την αποψίλωση των δασών, τα απειλούμενα είδη και τις επιπτώσεις της ανθρώπινης παρέμβασης. • Ανάγνωση στα αγγλικά: Οι μαθητές θα κληθούν να διαβάσουν και να αξιολογήσουν τα δημιουργικά κείμενα των συμμαθητών τους. • Γραφή στα αγγλικά: Οι μαθητές θα συνεργαστούν για να δημιουργήσουν το κείμενό τους για το περιβάλλον.
Ηλικία μαθητών	8-15
Χρόνος προετοιμασίας	60 λεπτά
Χρόνος διδασκαλίας	120 λεπτά (1 συνεδρία 2 ωρών)
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • Mentimeter • SimpleMind • Author Premium

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	<ul style="list-style-type: none"> • Κουτί αισθήσεων (που θα περιέχει καρπούς, λουλούδια, κλαράκια και φύλλα) • Χαρτί A3 και μαρκαδόροι • Φύλλο εργασίας αισθήσεων • Τράπεζα λέξεων και εκφράσεων • Σχολικό tablet Learnpad • Φορητός υπολογιστής (προαιρετικά με στικάκι για πρόσβαση στο διαδίκτυο) • Λίστα ελέγχου συγγραφής • Φύλλο αξιολόγησης συμμαθητών • Δελτίο εξόδου
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Print of birds including a hoopoe in the branches of a tree • Chinese lantern (Physalis alkekengi): fruiting stem. Watercolour by B. Bird. • Five weaver birds perching on branches by their nests. Wood engraving. • Blackbird • Black-headed gulls in the nature reserve • Mild winter causes an early spring • Natural history

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Προφορική έκφραση στα αγγλικά

- 5.1.1 Επίδειξη ευχαρίστησης, αυξανόμενου ενδιαφέροντος και προσοχής κατά τις δραστηριότητες ακρόασης ή προβολής.
- 5.1.5 Περιγραφή χαρακτήρων, σκηνών, αντικειμένων και εικόνων.
- 5.1.6 Χρήση κατάλληλης και γραμματικά ορθής γλώσσας για ουσιαστική επικοινωνία με συγκεκριμένο σκοπό.
- 5.1.10 Έναρξη συζήτησης, με βοήθεια, και συμμετοχή στη συζήτηση.

Ανάγνωση στα αγγλικά

- 5.2.7 Ανάγνωση με αυτοπεποίθηση, ευχέρεια, παραστατικότητα και καθαρή άρθρωση.

Γραφή στα αγγλικά

- 5.3.4 Επίδειξη της ικανότητας σχεδιασμού της γραφής τους μέσω ανταλλαγής σκέψεων και ιδεών, ταξινόμησης και οργάνωσης των πληροφοριών πριν από τη σύνταξη του κειμένου.
- 5.3.5 Σύνταξη κειμένου με συνοχή και συνεκτικότητα, με ομαδοποιώντας τις πληροφορίες σε μορφή παραγράφων.
- 5.3.6 Επίδειξη της δυνατότητας ελέγχου, επεξεργασίας και έναρξη αναθεώρησης του γραπτού σας.

- 5.3.8 Συμμετοχή σε από κοινού σύνταξη κειμένου με τον εκπαιδευτικό/κάποιον μαθητή/κάποιους μαθητές.
- 5.3.17 Επίδειξη ευχαρίστησης και κινήτρου για συμμετοχή σε γραπτές δραστηριότητες.

Τα αποτελέσματα αυτά προέκυψαν από:

<https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Pages/default.aspx>

Σκοπός του μαθήματος

Οι μαθητές θα κατανοήσουν τη σημασία του περιβάλλοντός μας. Θα πρέπει να μπορούν να κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο εμείς οι άνθρωποι επηρεάζουμε το περιβάλλον και τα είδη του. Θα πρέπει, επίσης, να μπορούν να μάθουν με ποιον τρόπο έχουμε τη δυνατότητα να απολαμβάνουμε την ομορφιά του περιβάλλοντός μας χρησιμοποιώντας τις αισθήσεις μας.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

- Οι μαθητές θα είναι σε θέση να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στη συνεργασία, την κριτική σκέψη και την επικοινωνία.
- Οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν σε δραστηριότητες συγγραφής από κοινού με άλλους.
- Οι μαθητές θα κληθούν να ελέγξουν και να αξιολογήσουν τα δικά τους γραπτά και τα γραπτά των συμμαθητών τους.

Τάσεις

- Συνεργατική μάθηση: Μεγάλη έμφαση στην ομαδική εργασία.
- Εκμάθηση με επίκεντρο τους μαθητές: Οι μαθητές και οι ανάγκες τους βρίσκονται στο επίκεντρο της διαδικασίας εκμάθησης.
- Αξιολόγηση: Το επίκεντρο των αξιολογήσεων μετατοπίζεται από το «τι γνωρίζετε» στο «τι μπορείτε να κάνετε»
- Εκμάθηση μεταξύ συμμαθητών: Οι μαθητές μαθαίνουν από συμμαθητές τους και κάνουν σχόλια ο ένας στον άλλον.
- Εκπαιδευτική ψυχαγωγία: εκμάθηση μέσω παιχνιδιού και ψυχαγωγίας. Μαθαίνουμε διασκεδάζοντας.
- Εκπαίδευση σε εξωτερικό χώρο: μάθηση εκτός του σχολικού κτιρίου στο «πραγματικό» περιβάλλον.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

- **Κριτική σκέψη:** οι μαθητές ανακαλύπτουν οι ίδιοι τα γεγονότα.
- **Δημιουργικότητα και συνεργασία:** οι μαθητές μαθαίνουν πώς να είναι δημιουργικοί για την επίλυση ενός προβλήματος, να συνεργάζονται εποικοδομητικά για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.
- **Επικοινωνία:** οι μαθητές πρέπει να συζητούν και να εκφράζουν τις σκέψεις τους με τρόπο τέτοιο, ώστε να μπορούν να τους κατανοήσουν οι άλλοι.
- **Περιέργεια, προβληματισμός και αμφισβήτηση:** οι πρακτικές δραστηριότητες σε αυτό το μαθησιακό σενάριο δίνουν στους μαθητές λόγους να αναρωτιούνται, να σκέφτονται με κριτικό τρόπο, να θέτουν ερωτήσεις, να παρατηρούν, να αξιολογούν πληροφορίες και να συνεργάζονται εποικοδομητικά μεταξύ τους.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή	<p>Δραστηριότητα με εικόνες από το Europeana</p> <p>Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και σε κάθε ομάδα δίνεται μια συγκεκριμένη εικόνα από το Europeana (Image 1, Image 2, Image 3) στο σχολικό tablet LearnPad. Θα συμμετάσχουν σε μια ομαδική συζήτηση σχετικά με την εικόνα τους και θα προσπαθήσουν να μαντέψουν το κύριο θέμα του μαθήματος. Μετά από λίγα λεπτά, θα πρέπει να γράψουν τις ιδέες τους για πιθανά θέματα χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Mentimeter.</p> <ul style="list-style-type: none"> Οι μαθητές θα έχουν αρκετό χρόνο για να ερευνήσουν περισσότερες εικόνες που σχετίζονται με το περιβάλλον χρησιμοποιώντας την πύλη Europeana. Θα διερευνήσουν, επίσης, τη συλλογή Natural History στο Europeana 	20'
	<p>Βίντεο Europeana</p> <ul style="list-style-type: none"> Θα προβληθούν στους μαθητές δύο βίντεο από το Europeana (Video 1, Video 2). Μετά από αυτά τα βίντεο, θα συζητήσουμε διάφορα θέματα που αφορούν το περιβάλλον, όπως η αποψίλωση των δασών, τα απειλούμενα είδη και οι επιπτώσεις της ανθρώπινης παρέμβασης στο περιβάλλον. Θα θέσουμε διάφορες ερωτήσεις στους μαθητές, όπως: «Τι είναι αποψίλωση;» «Με ποιον τρόπο επηρεάζει τα είδη;» «Πώς μπορεί να τεθεί σε κίνδυνο ένα συγκεκριμένο είδος;» «Πώς επηρεάζουν οι άνθρωποι το περιβάλλον;» 	10'
Ανάπτυξη	<p>Επισκεφθείτε ένα πάρκο στην περιοχή σας</p> <ul style="list-style-type: none"> Οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να επισκεφθούν ένα πάρκο στην περιοχή τους για να συνδεθούν καλύτερα με το περιβάλλον γύρω μας. <p>Φύλλο εργασίας αισθήσεων</p> <ul style="list-style-type: none"> Οι μαθητές χωρίζονται ξανά σε ομάδες και σε κάθε ομάδα δίνεται ένα «φύλλο εργασίας αισθήσεων», το οποίο θα αποτελείται από τις ενότητες «Βλέπω», «Ακούω», «Μυρίζω», «Γεύομαι» και «Αγγίζω/αισθάνομαι». Μαζί θα συμμετάσχουν σε διάφορες δραστηριότητες για τη συμπλήρωση κάθε ενότητας. <p>«Βλέπω»</p> <ul style="list-style-type: none"> Οι μαθητές θα έχουν στη διάθεσή τους μερικά λεπτά για να παρατηρήσουν το περιβάλλον γύρω τους. Θα τους ζητηθεί να παρατηρήσουν πτυχές τις οποίες κάποιες φορές τείνουμε να αγνοούμε. 	15'

«Ακούω»

- Θα ζητηθεί στους μαθητές να κλείσουν τα μάτια τους για δύο λεπτά και να προσπαθήσουν να ακούσουν τους διάφορους θορύβους, όπως πουλιά, αυτοκίνητα, μακρινές φωνές, μεταξύ άλλων.

«Αγγίζω/αισθάνομαι»

- Θα παρουσιαστεί στους μαθητές ένα κουτί αισθήσεων. Αυτό το κουτί θα περιέχει διάφορα αντικείμενα που συνήθως βρίσκουμε στη φύση, όπως λουλούδια, καρπούς, φύλλα και κλαράκια. Το κουτί θα έχει ένα μικρό άνοιγμα και κάθε μαθητής θα πρέπει να προσπαθήσει να αγγίξει αυτά τα στοιχεία και να περιγράψει την αίσθηση.

«Μυρίζω»

- Οι μαθητές θα βγάλουν τα αντικείμενα από το κουτί αισθήσεων και θα μυρίσουν κάθε ένα από αυτά περιγράφοντας την εμπειρία τους.

20'

«Γεύομαι»

- Θα δοθεί στους μαθητές από ένα φρούτο για να το φάνε. Σε κάθε ομάδα θα δοθεί διαφορετικό φρούτο. Αφού φάνε τα φρούτα τους, θα πρέπει να γράψουν κάποια στοιχεία για τη γεύση τους. Οι μαθητές μπορούν, επίσης, να επισημαίνουν ορισμένα οφέλη της υγιεινής διατροφής.

Κάθε ομάδα θα έχει λίγο χρόνο για να παρουσιάσει το «φύλλο εργασίας» της στις άλλες ομάδες.

25'

Σχεδιασμός της γραφής τους με το [SimpleMind](#) και το [Europeana Recording](#)

- Κάθε ομάδα θα έχει περίπου 20 λεπτά για να σχεδιάσει τη δημιουργική γραφή της χρησιμοποιώντας το φύλλο εργασίας αισθήσεων. Κάθε ομάδα θα αποφασίσει έναν τίτλο που να σχετίζεται με το περιβάλλον. Θα τους ζητηθεί να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή «[SimpleMind](#)» για τον σχεδιασμό της δημιουργικής γραφής τους. Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας, θα χρησιμοποιήσω το [Recording of a Blackbird](#) από το Europeana για να ενεργοποιήσω τις αισθήσεις τους και να τους κάνω να νιώθουν ακόμα πιο συνδεδεμένοι με το περιβάλλον γύρω τους. Θα τους δοθεί, επίσης, μια τράπεζα λέξεων και ορισμένες εκφράσεις που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν.

Δημιουργική γραφή

- Θα ζητηθεί σε κάθε ομάδα να αρχίσει να γράφει το δημιουργικό της κείμενο σε χαρτί Α3. Θα συνεργαστούν για την επίτευξη ενός κοινού στόχου. Σε κάθε ομάδα θα παρέχεται μια λίστα ελέγχου γραφής, η οποία θα τους βοηθήσει κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας.

Συμπέρασμα	Ανάγνωση	10'
	<ul style="list-style-type: none"> Μετά την ολοκλήρωση της δημιουργικής γραφής τους, κάθε ομάδα πρέπει να επιλέξει έναν εκπρόσωπο για να διαβάσει το κείμενό τους στις άλλες ομάδες. Σε κάθε ομάδα θα δίνεται ένα φύλλο «αξιολόγησης συμμαθητών» για να το συμπληρώσουν όσο θα ακούνε ο ένας τον άλλο. 	15'
	Επεξεργασία και δημοσίευση	5'
	<ul style="list-style-type: none"> Μετά από αυτήν τη δραστηριότητα, θα επιστρέψουμε στην τάξη μας και θα ζητηθεί από τους μαθητές να επεξεργαστούν το γραπτό τους και να το ξαναγράψουν χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Author Premium, και έπειτα να δημοσιευθεί στο «ClassCloud». 	
	Δελτίο εξόδου	
	<ul style="list-style-type: none"> Κάθε μαθητής θα λάβει ένα δελτίο εξόδου για να γράψει τα σχόλιά του σχετικά με το συγκεκριμένο μαθησιακό σενάριο. 	

Αξιολόγηση

Εφόσον αυτό το μαθησιακό σενάριο προωθεί τη συνεργασία, οι μαθητές θα αξιολογούνται κυρίως βάσει των δεξιοτήτων τους στη συνεργασία.

Οι μαθητές θα αξιολογηθούν ως προς τον σχεδιασμό τους και καθαυτή τη δημιουργική γραφή.

Θα αξιολογηθούν, επίσης, ως προς τον τρόπο με τον οποίο θα παρουσιάσουν το κείμενό τους στις άλλες ομάδες, χρησιμοποιώντας τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους.

***** ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Στο τέλος του μαθήματος, δόθηκε στους μαθητές ένα δελτίο εξόδου. Ζητήθηκε από κάθε μαθητή να απαντήσει σε 3 ερωτήματα:

- Ένα πράγμα που έμαθα σήμερα.
- Ένα πράγμα που βρήκα ενδιαφέρον σήμερα.
- Ένα ερώτημα που εξακολουθώ να έχω.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Μετά την υλοποίηση αυτού του μαθησιακού σεναρίου, χάρηκα πολύ με τη διαδικασία και τα γραπτά των μαθητών. Το γεγονός ότι βγαίναμε έξω από τις σχολικές εγκαταστάσεις έκανε τους μαθητές να συμμετέχουν πιο ενεργά σε αυτό το μαθησιακό σενάριο. Παρακινήθηκαν να χρησιμοποιήσουν τις αισθήσεις τους για να συνδεθούν με το περιβάλλον και πήραν έμπνευση για να γράψουν τα δημιουργικά τους κείμενα. Οι μαθητές συνεργάστηκαν καλά μεταξύ τους κατά τη διάρκεια των φάσεων σχεδιασμού, σύνταξης και επεξεργασίας/δημοσίευσης.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από

μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΜΑΖΙ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΟΙ

Τίτλος

Μαζί πιο δυνατοί

Σύνταξη

Brendan Buttigieg

Περίληψη

Αυτό το διαθεματικό μαθησιακό σενάριο ενσωματώνει τα Καλλιτεχνικά με το μάθημα της Προσωπικής, Κοινωνικής και Επαγγελματικής Εξέλιξης (PSCD), τη Φυσική Αγωγή και τα Αγγλικά. Το σημείο έναρξης είναι μερικά online κουίζ σχετικά με την ομαδική εργασία και την πολυμορφία. Θα ζητηθεί στους μαθητές να γράψουν τον ορισμό της «ομαδικής εργασίας» στο σημειωματάριό τους. Δείχνουμε στους μαθητές ορισμένες εικόνες που απεικονίζουν την ομαδική εργασία και την πολυμορφία από τη διαδικτυακή πλατφόρμα Europeana. Γενικά, θα καταλήξουν στο συμπέρασμα ότι η ομαδική εργασία εφαρμόζεται στον αθλητισμό και σε πολλές άλλες δραστηριότητες. Στη συνέχεια, θα δημιουργήσουν ένα έργο τέχνης με λεζάντα «Ομαδική εργασία και πολυμορφία – Μαζί πιο δυνατοί».

Λέξεις-κλειδιά

Ομαδική εργασία, πολυμορφία, μαζί πιο δυνατοί, συνεργασία, δημιουργικότητα.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	PSCD (Προσωπική, κοινωνική και επαγγελματική εξέλιξη), ΦΑ (Φυσική αγωγή), Αγγλικά, Καλλιτεχνικά
Θέμα	PSCD – Ομαδική εργασία και πολυμορφία Αγγλικά – Να γράψουν τον ορισμό τους για την «ομαδική εργασία» ΦΑ – Ομαδική εργασία στον αθλητισμό Καλλιτεχνικά – Σχεδίαση ενός έργου με μήνυμα για την: Ομαδική εργασία και πολυμορφία.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Ηλικία μαθητών	8 - 14 ετών
Χρόνος προετοιμασίας	2 ώρες
Χρόνος διδασκαλίας	4 ώρες
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	Europeana website Search Engine Quiz Mentimeter
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	PSCD – κάρτες ερωτήσεων 1 κάρτες ερωτήσεων 2 Αγγλικά – LearnPad ΦΑ – Επιλεγμένες εικόνες από το Europeana, που προβάλλονται στον διαδραστικό πίνακα Art – Μπλοκ σχεδίασης A3, μπογιά, χρώματα
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Vormingscursus animatoren 1989: touwtrekken • Bezoek van de V.V.C. aan Kilbirnie (Schotland) in het kader van de Highland games op de U.Z. sport- en speldag • Карта Австралия

Άδειες

Άδεια ShareAlike CC BY-SA. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να κάνουν προσθήκες στο έργο σας, ακόμη και για εμπορικούς σκοπούς, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου και λάβουν άδεια για τις νέες δημιουργίες τους υπό πανομοιότυπους όρους. Αυτή είναι η άδεια που χρησιμοποιεί η Wikipedia και συνιστάται για υλικά όπου γίνεται ενσωμάτωση περιεχομένου από τη Wikipedia και έργα με παρόμοια άδεια χρήσης.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το μαθησιακό σενάριο υιοθετεί μια διαθεματική προσέγγιση. Το «Μαζί πιο δυνατοί» θα συνδεθεί με τα τρέχοντα μαθησιακά αποτελέσματα/την ύλη των δημοτικών σχολείων (διαθέσιμα στο www.curriculum.gov.mt)

PSCD – Συζήτηση σχετικά με τη σημασία της συνεργασίας παρά τις μεταξύ μας διαφορές.

Αγγλικά – Σύνταξη κειμένου με σκοπό.

ΦΑ – Εξάσκηση ομαδικής εργασίας κατά τη διάρκεια των μαθημάτων φυσικής αγωγής και της Ημέρας του Αθλητισμού.

Καλλιτεχνικά – Παρατήρηση των οπτικών στοιχείων και των αρχών της τέχνης. Χρήση μέσων, χρήση των οπτικών στοιχείων, δημιουργία και σχεδίαση.

Σκοπός του μαθήματος

Οι μαθητές της PSCD – θα είναι σε θέση να κατανοήσουν ότι «κανένας άνθρωπος δεν είναι νησί», συνεπώς χρειαζόμαστε ο ένας τον άλλον σχεδόν σε οτιδήποτε κάνουμε.

Αγγλικά – Οι μαθητές θα είναι σε θέση να καθορίσουν και να γράψουν τη σημασία της «ομαδικής εργασίας»/του «μαζί πιο δυνατοί».

ΦΑ – Οι μαθητές θα κατανοήσουν ότι μπορούν να επιτύχουν περισσότερα μαζί, ιδίως σε ορισμένες αθλητικές δραστηριότητες και αγώνες.

Οι μαθητές των Καλλιτεχνικών– θα μπορούν να παρατηρούν τα στοιχεία και τις αρχές της τέχνης που θα χρησιμοποιούν για τα έργα τους. Επιπλέον, οι μαθητές θα μπορούν να δημιουργούν/σχεδιάζουν τα έργα τέχνης τους που σχετίζονται με αυτό το θέμα, χρησιμοποιώντας διαφορετικά χρώματα.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές θα δημιουργήσουν ένα από τελικό προϊόν που θα προωθεί την ομαδική εργασία παρά την πολυμορφία του. Συνεπώς, όλα τα έργα τέχνης θα αφορούν το θέμα «Μαζί πιο δυνατοί».

Τάσεις

Εκμάθηση βάσει έργου: ανατίθενται στους μαθητές εργασίες βάσει γεγονότων, προβλήματα που πρέπει να λύσουν και δουλεύουν ο καθένας στην εργασία του αυτόνομα. Αυτού του είδους η μάθηση υπερβαίνει συνήθως τα παραδοσιακά μαθήματα.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Παγκόσμια ευαισθητοποίηση, κριτική σκέψη, δημιουργικότητα, επικοινωνία, συνεργασία.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Καλλιτεχνικά	<p><u>Παρατήρηση των οπτικών στοιχείων και των αρχών της τέχνης από τις επιλεγμένες φωτογραφίες του Europeana.</u></p> <p>1) Εξηγήστε τα οπτικά στοιχεία (γραμμή, σχήμα, χρώμα, τιμή, μορφή, υφή, διάστημα) και τις αρχές της τέχνης (ισορροπία, αντίθεση, έμφαση, κίνηση, μοτίβο, ρυθμός, ενότητα).</p> <p>2) Σε ζευγάρια – Παρατηρήστε και απαριθμήστε τα οπτικά στοιχεία και τις αρχές της τέχνης που βλέπετε στις εικόνες. Παράδειγμα: Εικόνα 1: Στοιχεία – γραμμή, σχήμα, χρώμα, διάστημα, υφή Αρχές – αντίθεση, ισορροπία, κίνηση</p> <p>3) Με ολόκληρη την τάξη – Συζητήστε και δείτε τα όλα αυτά μαζί.</p>	Μισή ώρα
PSCD	<p><u>Οι μαθητές κατανοούν ότι κανένας δεν μπορεί να ζήσει μόνος του.</u></p>	Μισή ώρα

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	1) Συζητήστε την έκφραση: Κανένας άνθρωπος δεν είναι νησί . 2) <i>Με ολόκληρη την τάξη</i> – Συζητήστε το γεγονός ότι χρειαζόμαστε ο ένας τον άλλον σχεδόν σε οτιδήποτε κάνουμε.	
Αγγλικά	<p><u>Δώστε τον ορισμό της «ομαδικής εργασίας» χρησιμοποιώντας το online λογισμικό Mentimeter μέσω των tablet των μαθητών.</u></p> 1) <i>Ατομικά</i> – Οι μαθητές θα γράψουν τον ορισμό της «ομαδικής εργασίας» στο Mentimeter χρησιμοποιώντας τα tablet τους. 2) <i>Με ολόκληρη την τάξη</i> – Η συμβολή όλων σχετικά με τη σημασία της έννοιας θα προβάλλεται στον διαδραστικό πίνακα ανακοινώσεων.	Μισή ώρα
ΦΑ	<p><u>Οι μαθητές κατανοούν ότι κανένας δεν μπορεί να ζήσει μόνος του.</u></p> 1) <i>Με ολόκληρη την τάξη</i> – Συζητήστε το γεγονός ότι χρειαζόμαστε ο ένας τον άλλον σχεδόν σε οτιδήποτε κάνουμε, όπως για παράδειγμα σε πολλά αθλήματα, αγώνες κ.λπ. <ul style="list-style-type: none"> > Μπορούμε να ζήσουμε μόνοι μας χωρίς να χρειαζόμαστε τη βοήθεια και τις υπηρεσίες των άλλων; > Μπορεί ένας δάσκαλος ή μια δασκάλα να κάνει τη δουλειά του/της χωρίς να έχει μαθητές; > Μπορεί ένας παίκτης να κερδίσει έναν αγώνα αν δεν συνεργαστεί με τα άλλα μέλη της ομάδας; Στο τέλος, θα καταλήξουμε στο συμπέρασμα ότι είμαστε αλληλοεξαρτώμενοι.	Μισή ώρα
Καλλιτεχνικά	<p><u>Σχεδιάστε το έργο τέχνης σχετικά με το θέμα Ομαδική εργασία και πολυμορφία – Μαζί πιο δυνατοί, χρησιμοποιώντας χρώματα που έχουν αντίθεση μεταξύ τους.</u></p> 1) <i>Με ολόκληρη την τάξη</i> – Συζητήστε τι θα έκανε ελκυστικό ένα έργο τέχνης και γιατί πρέπει να είναι ελκυστικό και να τραβά την προσοχή. <ul style="list-style-type: none"> > Τι κάνει ένα έργο τέχνης ελκυστικό και εντυπωσιακό; > Πιστεύετε ότι τα φωτεινά χρώματα θα σας βοηθούσαν; > Τι θα λέγατε για τη χρήση εικόνας και κειμένου για να μπορέσετε να εκφράσετε το μήνυμά σας; 2) <i>Με ολόκληρη την τάξη</i> – Συζητήστε τα βασικά στοιχεία της τέχνης, δηλαδή τη γραμμή, το σχήμα, το χρώμα, το διάστημα	2 ώρες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
<p>και τις αρχές της τέχνης, δηλαδή το μοτίβο, την αντίθεση, την ισορροπία και την αρμονία.</p> <ul style="list-style-type: none"> > Πιστεύετε ότι η χρήση μοτίβων μπορεί να συμβάλει στη δημιουργία καλύτερων έργων τέχνης; > Ποια είναι τα αντίθετα και συμπληρωματικά χρώματα; > Πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε αρμονία και μια καλά ισορροπημένη σύνθεση; <p>3) Ατομικά – Οι μαθητές σχεδιάζουν τα δικά τους έργα τέχνης σχετικά με αυτό το θέμα. Πρέπει να περιλαμβάνουν χρωματικές αντιθέσεις.</p> <p>4) Σε ομάδες/ζευγάρια– Οι μαθητές περιγράφουν τα έργα τέχνης τους ο ένας στον άλλο.</p> <p>5) Τα έργα τέχνης με θέμα <i>Μαζί πιο δυνατοί</i> μπορούν να σαρωθούν και να μεταφορτωθούν στον ιστότοπο του σχολείου ή στη σελίδα του σχολείου στο Facebook και θα παρουσιαστούν, επίσης, σε μια έκθεση που θα διοργανώνει το Κολέγιο μας κάθε χρόνο.</p>		

Αξιολόγηση

Καλλιτεχνικά στην εισαγωγή – Συνεχής διαμορφωτική αξιολόγηση της κατανόησης των βασικών στοιχείων και αρχών της τέχνης.

PSCD – Διαρκής αξιολόγηση της ομαδικής εργασίας και της πολυμορφίας.

Αγγλικά – Ο ορισμός του «Μαζί πιο δυνατοί».

Καλλιτεχνικά στο τέλος του μαθήματος – Συνολική εκτίμηση καθώς τα καλύτερα έργα τέχνης θα επιλεγούν και θα εκτεθούν στη γιορτή του Κολεγίου μας.

***** **ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ** *****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Στο τέλος του μαθήματος, δόθηκε στους μαθητές ένα αυτοκόλλητο χαρτάκι σημειώσεων. Ζητήθηκε από τους μαθητές να γράψουν ένα πράγμα που έμαθαν κατά τη διάρκεια αυτού του μαθήματος, ένα πράγμα που βρήκαν ενδιαφέρον και οποιαδήποτε ερώτηση μπορεί να είχαν, εκτός από το αν τα έργα τους θα επιλεγούν ή όχι για την τελική έκθεση.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Οι περισσότεροι μαθητές ήταν πολύ αφοσιωμένοι καθ' όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας όπου έπρεπε να εκτελέσουν τα έργα τους. Συνεργάστηκαν καλά μεταξύ τους και ήταν πολύ πρόθυμοι να κάνουν ό,τι καλύτερο μπορούσαν για να δημιουργήσουν ένα ικανοποιητικό έργο. Το γεγονός ότι χρησιμοποίησαν το LearnPad για να γράψουν τον ορισμό τους για την «ομαδική εργασία» και το Mentimeter τους παρακίνησε ιδιαίτερα. Μετά την εφαρμογή αυτού του μαθησιακού σεναρίου, χάρηκα πολύ, που κατάφερα να υιοθετήσω μια διαθεματική προσέγγιση που συνδέει πέντε μαθήματα μεταξύ τους.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

Ορισμένες εικόνες από την έρευνα που έκαναν οι μαθητές σχετικά με το θέμα.



ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΆΡΙΟ EUROPEANA - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΌΣ ΕΝΌΣ ΒΙΨΙΜΟΥ ΜΈΛΛΟΝΤΟΣ

Τίτλος

Προγραμματισμός ενός βιώσιμου μέλλοντος

Σύνταξη

James Callus

Περίληψη

Η περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση για τη μείωση των επιπτώσεων της κλιματικής αλλαγής είναι ουσιαστικής σημασίας για τη διασφάλιση της ευημερίας των μελλοντικών γενεών. Αυτό το μαθησιακό σενάριο στοχεύει να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τη σημασία της προστασίας του φυσικού περιβάλλοντος. Οι μαθητές θα καλλιεργήσουν τις δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα και θα αναλάβουν ενεργό ρόλο στη δική τους μάθηση, επινοώντας καινοτόμες και δημιουργικές λύσεις για την επίλυση προβλημάτων της καθημερινότητας, για τη διασφάλιση ενός βιώσιμου μέλλοντος.

Λέξεις-κλειδιά

Διαθεματικό, ρομποτική, κωδικοποίηση, ψηφιακός γραμματισμός, δεξιότητες 21^{ου} αιώνα.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Αγγλικά (δημιουργία μιας ιστορίας), Ψηφιακός γραμματισμός
Θέμα	Προστασία του περιβάλλοντος
Ηλικία μαθητών	7-11 ετών
Χρόνος προετοιμασίας	1 ώρα
Χρόνος διδασκαλίας	3 ώρες (3 x 60λεπτα μαθήματα)
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	Answergarden , Pic Collage , Padlet
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Κιτ Lego We Do 2.0, εφαρμογή Scratch Jr app , στα σχολικά tablet
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Onbekend • Onbekend • Onbekend • Onbekend • Onbekend • Landscape of Ratin

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμειγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Τα ακόλουθα μαθησιακά αποτελέσματα σύμφωνα με το μαλτέζικο πλαίσιο μαθησιακών αποτελεσμάτων συνδέονται όλα τους με αυτό το μαθησιακό σενάριο του Europeana. Ελήφθησαν από:

http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/files/documents/02_English.144501723005.pdf

<http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/en/pages/digital-literac>

- Μπορώ να εκφράσω γραπτώς τις απόψεις μου για μια σειρά θεμάτων.
- Μπορώ να σκεφτώ μια ιστορία και να την γράψω με τρόπο τέτοιο, ώστε να είναι ενδιαφέρουσα.
- Μπορώ να χρησιμοποιήσω τεχνολογίες και μέσα για ομαδική εργασία και να συνεργάζομαι κατά τη μάθηση.
- Μπορώ να συνεργάζομαι με άλλους και να δημιουργώ πόρους, να συλλέγω γνώσεις και να επιτυγχάνω τη μάθηση μαζί τους.

Σκοπός του μαθήματος

Στο τέλος του μαθησιακού σεναρίου, οι μαθητές θα έχουν αποκτήσει τέτοιες γνώσεις ώστε να μπορούν να σκεφτούν διάφορα μέτρα που θα μπορούσαν να εφαρμοστούν για τη διαφύλαξη του φυσικού μας περιβάλλοντος. Θα εξοικειωθούν, επίσης, με τις επιπτώσεις της κλιματικής αλλαγής και με το πώς μπορούμε να κάνουμε τον κόσμο μας καλύτερο για τις μελλοντικές γενιές. Θα συμμετέχουν, επίσης, σε διαδικασίες προβληματισμού και θα οργανώνουν τις σκέψεις τους για να ανοίξουν μια συζήτηση κατά την παρουσίαση της εργασίας τους.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Μέχρι το τέλος αυτού του μαθησιακού σεναρίου, οι μαθητές θα έχουν συμμετάσχει σε συνεργατική εργασία για την επίλυση πραγματικών προβλημάτων δημιουργώντας ένα ρομπότ που θα βοηθήσει τις μελλοντικές γενιές να ξεπεράσουν τα προβλήματα που περιγράφονται. Θα δημιουργήσουν, επίσης, μια ψηφιακή ιστορία που θα επικεντρώνεται στη σημασία της πρόωξης ενός βιώσιμου περιβάλλοντος για τις μελλοντικές γενιές.

Τάσεις

- Εκμάθηση βάσει έργου: ανατίθενται στους μαθητές εργασίες βάσει γεγονότων, προβλήματα που πρέπει να λύσουν δουλεύοντας σε ομάδες. Αυτού του είδους η μάθηση υπερβαίνει συνήθως τα παραδοσιακά μαθήματα.
- Συνεργατική μάθηση: Μεγάλη έμφαση στην ομαδική εργασία.
- Εκμάθηση με επίκεντρο τους μαθητές: Οι μαθητές και οι ανάγκες τους βρίσκονται στο επίκεντρο της διαδικασίας εκμάθησης.
- Εκμάθηση μεταξύ συμμαθητών: Οι μαθητές μαθαίνουν από συμμαθητές τους και κάνουν σχόλια ο ένας στον άλλον.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Κριτική σκέψη – Οι μαθητές θα είναι ενεργοί εκπαιδευόμενοι και θα ερευνούν διάφορα μέσα για τη διαφύλαξη του φυσικού μας περιβάλλοντος για τις μελλοντικές γενιές.

Συνεργασία – Οι μαθητές θα συνεργαστούν για να εντοπίσουν ένα πραγματικό πρόβλημα.

Δημιουργικότητα – Οι μαθητές θα σκεφτούν καινοτόμες ιδέες για την καλύτερη δυνατή χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών για την αντιμετώπιση περιβαλλοντικών προβλημάτων.

Επικοινωνία – Οι μαθητές θα παρουσιάσουν τις ιδέες, τις σκέψεις και τα επιχειρήματά τους.

Δραστηριότητες

Μάθημα 1:

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή	<ul style="list-style-type: none"> Οι μαθητές εξοικειώνονται με τους πόρους του Europeana, Εικόνα 1, Εικόνα 2, Εικόνα 3, Εικόνα 4, Εικόνα 5, και ακολουθεί σύντομη συζήτηση. Για να δημοσιεύσουν και να μοιραστούν τα σχόλιά τους, θα χρησιμοποιήσουν τα σχολικά tablet τους και θα μπουν στο Answergarden. 	10'
Δημιουργία μιας ψηφιακής ιστορίας	<ul style="list-style-type: none"> Τα σχόλια που προσθέτουν οι μαθητές συζητούνται στην τάξη, εστιάζοντας στη σημασία της φροντίδας του φυσικού μας περιβάλλοντος για τη μείωση των επιπτώσεων της κλιματικής αλλαγής. Θα γίνει συζήτηση με τους μαθητές επάνω σε ένα βίντεο για την κλιματική αλλαγή, όπου θα τους δοθούν πολλές ευκαιρίες να μοιραστούν με τους συμμαθητές τους τους τρόπους αντιμετώπισης που έχουν σκεφτεί. Οι μαθητές θα σχεδιάσουν και θα δημιουργήσουν μια ψηφιακή ιστορία χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Scratch Jr, εστιάζοντας στις επιπτώσεις της κλιματικής αλλαγής στο περιβάλλον μας. Θα πρέπει να δημιουργήσουν την ιστορία τους σε μορφή κινουμένου σχεδίου χρησιμοποιώντας τα μπλοκ προγραμματισμού που είναι διαθέσιμα στην εφαρμογή. 	40'
Συμπέρασμα	<ul style="list-style-type: none"> Ζητάμε από τους μαθητές να σκεφτούν κάποιο σλόγκαν/μήνυμα που θα ήθελαν να μοιραστούν με τους συμμαθητές τους. Θα χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή Pic Collage για να το δημιουργήσουν. Θα μοιραστούν την εργασία τους με τους άλλους μαθητές του σχολείου. 	10'

Μάθημα 2:

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή	<ul style="list-style-type: none"> Συζητάμε στην τάξη τα κύρια σημεία του προηγούμενου μαθήματος. 	5'
Εντοπίζουμε ένα πραγματικό πρόβλημα	<ul style="list-style-type: none"> Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες για να συζητήσουν τα ακόλουθα θέματα: <ul style="list-style-type: none"> Ποια είναι τα περιβαλλοντικά προβλήματα που επηρεάζουν τον πλανήτη μας, συμβάλλοντας έτσι στην κλιματική αλλαγή; Τι πρέπει να γίνει για να ξεπεραστούν αυτά τα προβλήματα; Ποιοι είναι οι άνθρωποι που θα μπορούσαν πρωταρχικά να μας βοηθήσουν να λύσουμε αυτά τα προβλήματα; 	35'
Συμπέρασμα	<ul style="list-style-type: none"> Οι μαθητές παρουσιάζουν τις ιδέες τους στους συμμαθητές τους. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Padlet για να τεκμηριώσουν τις ιδέες τους ή οποιοδήποτε άλλο μέσο θεωρούν χρήσιμο. 	20'

Μάθημα 3:

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή	<ul style="list-style-type: none"> Συζητάμε στην τάξη τα κύρια σημεία του προηγούμενου μαθήματος. 	5'
Δημιουργία ενός ρομπότ	<ul style="list-style-type: none"> Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες. Για να ξεπεράσουν τα προβλήματα που περιγράφονται στο προηγούμενο μάθημα, οι μαθητές θα δημιουργήσουν και θα προγραμματίσουν ένα απλό ρομπότ χρησιμοποιώντας τα κιτ Lego We Do 2.0 του σχολείου. Οι μαθητές θα τεκμηριώσουν το έργο τους και θα σκεφτούν πώς θα κάνουν το ρομπότ τους να προωθήσει ένα βιώσιμο περιβάλλον για τις μελλοντικές γενιές (εικόνα 6). 	40'
Συμπέρασμα	<ul style="list-style-type: none"> Οι μαθητές παρουσιάζουν τις ιδέες τους στην τάξη και σε ολόκληρο το σχολείο. 	15'

Αξιολόγηση

Στο σπίτι, οι μαθητές θα δημιουργήσουν μια ψηφιακή ιστορία με κύριο θέμα την αποστολή του ρομπότ τους να σώσει το περιβάλλον. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή [Scratch Jr](#) για να συντάξουν την ιστορία τους.

***** ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ *****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

- Οι μαθητές μπορούν να υιοθετήσουν το μοντέλο «δύο αστέρια και μια ευχή» για να περιγράψουν τι τους άρεσε ή θα ήθελαν να έβλεπαν κατά τη διάρκεια αυτών των μαθημάτων.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Το πρόγραμμα αυτό μπορεί να παρουσιαστεί στους ειδικούς για το πρόγραμμα σπουδών κατά τη διάρκεια της διοργάνωσης [Malta Robo League](#) που πραγματοποιείται ετησίως. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν, επίσης, να συμμετάσχουν σε αυτό το πρόγραμμα τα επόμενα χρόνια και θα μπορούσαν και να οργανώσουν ομάδες προγραμματισμού, ώστε να έχουν οι μαθητές αρκετό χρόνο για να διευρύνουν τις γνώσεις τους επάνω στο θέμα.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

Μαθησιακά αποτελέσματα –

http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/files/documents/02_English.144501723005.pdf

Εκπαίδευση με Lego – <https://education.lego.com/en-us/support/wedo-2>

Εκμάθηση του Answergarden – <https://safeyoutube.net/w/Wh51>

Εισαγωγή στο Scratch Jr – <https://safeYouTube.net/w/ETI1>

Εκμάθηση του Padlet – <https://safeYouTube.net/w/vVI1>

Εκμάθηση του Pic Collage – <https://safeYouTube.net/w/qWI1>

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΆΡΙΟ EUROPEANA - ΈΝΑΣ ΠΟΛΎΧΡΩΜΟΣ ΚΌΣΜΟΣ

Τίτλος

Ένας πολύχρωμος κόσμος

Σύνταξη

Mark Busuttill

Περίληψη

Αυτό το μαθησιακό σενάριο επικεντρώνεται στα χρώματα και στον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται στη γλώσσα για να εκφραστούμε. Μέσω αυτού του μαθησιακού σεναρίου, οι εκπαιδευόμενοι θα καθοδηγούνται μέσω ιδιωματισμών που σχετίζονται με χρώματα, συναισθημάτων που σχετίζονται με χρώματα και, τέλος, μέσω παρομοιώσεων.

Λέξεις-κλειδιά

Χρώματα, συναισθήματα, έκφραση, ιδιωματισμοί, παρομοιώσεις

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Αυτό το μάθημα στοχεύει να ενισχύσει: <ul style="list-style-type: none"> • Τις γνώσεις των μαθητών στα Αγγλικά μέσω της χρήσης ιδιωματισμών και παρομοιώσεων • Την Κοινωνικοσυναισθηματική μάθηση μέσω της χρήσης χρωμάτων για να εκφραστούμε • Τα Καλλιτεχνικά μέσω της έννοιας της ανάμιξης χρωμάτων • Την Επιστήμη ως ερμηνεία των ψυχρών και των θερμών χρωμάτων στη φύση.
Θέμα	Χρώματα και συναισθήματα
Ηλικία μαθητών	10-11 (αλλά μπορεί να τροποποιηθεί ώστε να είναι κατάλληλο για οποιαδήποτε ηλικιακή ομάδα από την ηλικία των 9 ετών και άνω)
Χρόνος προετοιμασίας	10 λεπτά (ανάλογα με την επάρκεια που έχει ο εκπαιδευτικός για την προσαρμογή της τάξης)
Χρόνος διδασκαλίας	50 λεπτά
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • Padlet • colour psychology
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	<ul style="list-style-type: none"> • Ο τροχός των χρωμάτων (μπορεί και να προβληθεί στον πίνακα) ή μια εικόνα ουράνιου τόξου • Εικόνες των χαρακτήρων από την ταινία κινουμένων σχεδίων Τα μυαλά που κουβαλάς

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πόροι Ευροεανα που χρησιμοποιήθηκαν

- [Rose \(Rosa sp.\)](#)
- [Cod. Min. 53, vol. 3, fol. 144r: Florilegium of Prince Eugene of Savoy: Piper indicum – pepper](#)
- [Brandweerauto Fire Engine met ladder](#)
- [ROYAL VIKING SKY \(Avbildad - namn\)](#)
- [farm animal Young pygmy goat](#)
- [Solanum mauritianum Scop.](#)
- [The northern right whale. : can this species survive?](#)

Άδειες

Άδεια ShareAlike CC BY-SA. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να αναμειγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να κάνουν προσθήκες στο έργο σας, ακόμη και για εμπορικούς σκοπούς, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου και λάβουν άδεια για τις νέες δημιουργίες τους υπό πανομοιότυπους όρους. Αυτή είναι η άδεια που χρησιμοποιεί η Wikipedia και συνιστάται για υλικά όπου γίνεται ενσωμάτωση περιεχομένου από τη Wikipedia και έργα με παρόμοια άδεια χρήσης.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Με βάση το [εθνικό πρόγραμμα σπουδών](#) της Μάλτας, οι μαθητές θα μπορούν να κάνουν τα εξής:

- Ζωντανές περιγραφές των χαρακτήρων, των σκηνών, των αντικειμένων και των εικόνων χρησιμοποιώντας γραμματικά σωστή γλώσσα.
- Κατανόηση και πρακτική εφαρμογή των συμβάσεων κοινωνικής συνομιλίας.
- Χρήση ενδιαφερουσών, σχετικών με το θέμα και ευφάνταστων λέξεων, εκφράσεων και σχημάτων λόγου για να επιτύχουν συγκεκριμένα αποτελέσματα.

Σκοπός του μαθήματος

Το μάθημα έχει στόχο να εισαγάγει την έννοια του χρώματος και το πώς χρησιμοποιείται στη γλώσσα.

Στο τέλος αυτού του μαθήματος, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν:

Παράμετροι ταξινομίας Bloom	Στόχος για τους μαθητές	Τύπος νοημοσύνης που επιδιώκεται
Μνήμη	Πότε και πού να χρησιμοποιήσουν παρομοιώσεις και μεταφορές.	Λεκτική-γλωσσική
Κατανόηση	Να χρησιμοποιήσουν τα χρώματα για να εκφράσουν συναισθήματα.	<ul style="list-style-type: none"> • Οπτική-χωρική • Ενδοπροσωπική
Εφαρμογή	Να χρησιμοποιήσουν προϋπάρχουσες παρομοιώσεις και	<ul style="list-style-type: none"> • Ενδοπροσωπική • Σωματικο-κινησιαισθητική

	μεταφορές με χρώματα σε μια συζήτηση, ένα γραπτό και για αυτοέκφραση.	<ul style="list-style-type: none"> • Χωρική • Λεκτική-γλωσσική
Ανάλυση	Να συγκρίνουν διάφορες παρομοιώσεις με τους ψυχολογικούς συνειρμούς που φέρουν τα χρώματα.	<ul style="list-style-type: none"> • Διαπροσωπική • Οπτική
Αξιολόγηση	Να αξιολογήσουν τον τρόπο ερμηνείας του χρώματος στη φύση και τη χρήση του χρώματος στην καθημερινή ζωή.	<ul style="list-style-type: none"> • Ενδοπροσωπική • Διαπροσωπική • Οπτική • Φυσιογνωστική
Δημιουργία	Να δημιουργήσουν νέες παρομοιώσεις που σχετίζονται με χρώματα για να εκφράσουν τα συναισθήματά τους.	<ul style="list-style-type: none"> • Ενδοπροσωπική • Διαπροσωπική • Λεκτική-γλωσσική

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Στο τέλος αυτού του μαθήματος, οι μαθητές αναμένεται να μπορούν;

- Να χρησιμοποιούν παρομοιώσεις για να εκφραστούν προφορικά και γραπτά.
- Να συσχετίζουν τα χρώματα με σκοπούς όπως, μεταξύ άλλων, η φυσική και διαπροσωπική εκπομπή σημάτων.
- Να δημιουργούν νέες παρομοιώσεις με βάση τα χρώματα.

Τάσεις

Οι τάσεις που ενσωματώνονται σε αυτό το μάθημα είναι οι εξής:

- Δια βίου μάθηση
- Μάθηση με επίκεντρο τους μαθητές

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Μέσω των 8C της μάθησης του 21^{ου} αιώνα, αυτό το μάθημα θα επικεντρωθεί στα εξής:

- Δημιουργικότητα
- Κριτική σκέψη
- Επικοινωνία

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή	Παρουσιάζουμε το μάθημα ρωτώντας στους μαθητές ποιο είναι το αγαπημένο τους χρώμα και γιατί. Τους ρωτάμε αν θα ήθελαν να ζουν σε έναν κόσμο πολύχρωμο ή ασπρόμαυρο και γιατί.	5'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή σχετικά με το χρώμα	<p><i>*Το παράδειγμα που χρησιμοποιείται σε αυτό το μαθησιακό σενάριο εστιάζει στα τρία βασικά χρώματα κόκκινο, πράσινο και μπλε, αλλά στο μάθημα μπορούν να ενσωματωθούν όσα χρώματα επιθυμεί ο εκπαιδευτικός.*</i></p> <p>Καθοδηγούμε τους μαθητές σε καταστάσεις όπου το χρώμα χρησιμοποιείται ως συγκριτική τιμή:</p> <p>Επιλέγουμε ένα χρώμα και δείχνουμε διάφορα στοιχεία με αυτό το χρώμα.</p> <p><u>Για το κόκκινο:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Europeana Red rose - Europeana Red pepper - Europeana Red Fire Engine <p>Ρωτάμε τους μαθητές ποιο συναίσθημα τους φέρνει στον νου κάθε αντικείμενο. Αφού τελειώσουμε, τους ρωτάμε ποιο χρώμα είναι κοινό και στις τρεις εικόνες. Συσχετίζουμε το κόκκινο με τα συναισθήματα που αναφέρουν οι μαθητές.</p> <p><u>Για το πράσινο:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Europeana Green Fields - Emerald - Leaf <p><u>Για το μπλε:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Europeana Blue Skies and Sea - Blue whale - Sapphire <p>Όταν συζητάμε για κάθε εικόνα, γράφουμε π.χ. [ένα χρώμα] _____ σαν: _____ για να προσθέσουμε παρομοιώσεις. Μόλις τελειώσουμε, ζητάμε από τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν το LearnPad τους για να βρουν και άλλες εικόνες που σχετίζονται με τα χρώματα κόκκινο, πράσινο και μπλε. Μπορούν, επίσης, να ανατρέξουν σε αντικείμενα εντός της τάξης. Ξεκινάμε μαζί να δημιουργούμε παρομοιώσεις με τα χρώματα. Για παράδειγμα:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Το χρώμα ματιών του φίλου μου είναι _____ σαν _____ - Το χρώμα της τσάντας μου είναι _____ σαν _____ 	15'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>Ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει να δοκιμάσει και με άλλα χρώματα, αν το επιτρέπει το επίπεδο των μαθητών.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει ένα ολόκληρο μάθημα δίνοντας/εκμαιεύοντας παραδείγματα με διαφορετικά χρώματα. Για αυτό το μάθημα, ο εκπαιδευτικός μπορεί να περάσει σε ένα άλλο σενάριο σχετικά με το πώς χρησιμοποιούμε το χρώμα για να εκφραστούμε.</p>	
Ψυχολογία των χρωμάτων	<p>Καθοδηγούμε τους μαθητές στην αντίληψη ότι το χρώμα μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί για την έκφραση συναισθημάτων.</p> <p>Παρουσιάζουμε στους μαθητές τρία σενάρια που προκαλούν ένα αίσθημα/συναίσθημα. Για παράδειγμα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Μας φέρνουν ένα δώρο (επιλέξτε κόκκινο χαρτί περιτυλίγματος αν θέλετε να σχηματίσετε μια παρομοίωση με αυτό το χρώμα, δηλαδή κόκκινο σαν _____) • Σπάμε ένα βάζο (επιλέξτε μπλε βάζο αν θέλετε να σχηματίσετε μια παρομοίωση με αυτό το χρώμα, δηλαδή μπλε σαν _____) • Τρώμε κάτι που δεν έχει ωραία γεύση/Μας μυρίζει κάτι άσχημα (επιλέξτε μια φωτογραφία με ένα παιδί με πράσινο πρόσωπο αν θέλετε να σχηματίσετε μια παρομοίωση με αυτό το χρώμα, δηλαδή πράσινο σαν _____) 	10'
Μεταφορές με χρώματα	<p>Ρωτάμε τους μαθητές τι και πώς τους κάνει να αισθάνονται η εικόνα. Γράφουμε τα συναισθήματα στον πίνακα (για να χρησιμοποιηθούν για αναφορά αργότερα).</p> <p>Δίνουμε στους μαθητές (ή παρουσιάζουμε) τον τροχό των χρωμάτων. Από τα αναφερόμενα συναισθήματα της εισαγωγής, αφήνουμε τους μαθητές να συσχετίσουν ένα χρώμα με ένα αίσθημα/συναίσθημα.</p> <p>Ρωτάμε γιατί επέλεξαν να τα συσχετίσουν. Προχωράμε ρωτώντας για περισσότερα αισθήματα και συναισθήματα που συσχετίζονται με χρώματα. Χρησιμοποιούμε μια κλίμακα ψυχολογίας χρωμάτων για καθοδήγηση, όπως το colour psychology.</p> <p>Ανατρέχουμε στους χαρακτήρες από το «Τα μυαλά που κουβαλάς», τον Θυμό, την Αηδία, και τη Λύπη.</p>	15'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>Γράφουμε στον πίνακα: Το κόκκινο είναι το χρώμα του/της *συναίσθημα*, το πράσινο είναι το χρώμα του/της *συναίσθημα*, το μπλε χρώμα είναι το χρώμα του/της *συναίσθημα*</p> <p>Προχωράμε μοιράζοντας την παλέτα των χρωμάτων και αφήνουμε τους μαθητές να γράψουν παρομοιώσεις και μεταφορές που σχετίζονται με αυτό το χρώμα. Στον πίνακα, ο εκπαιδευτικός μπορεί να συμπεριλάβει εικόνες για καθοδήγηση. Για παράδειγμα:</p> <p>Το κόκκινο είναι φωτεινό σαν τη φλόγα που καίει/το πράσινο είναι γαλήνιο σαν ένα ήσυχο δωμάτιο/το μπλε είναι χαλαρωτικό σαν άγγιγμα πούπουλου.</p>	
Συμπέρασμα	<p>Ολοκληρώνουμε τη συνεδρία χρησιμοποιώντας το Padlet. Παρακινούμε τους μαθητές να επιλέξουν φωτογραφίες που θεωρούν ότι συσχετίζονται με τα χρώματα κόκκινο, πράσινο και μπλε. Παράδειγμα.</p>	

Αξιολόγηση

Αξιολόγηση κατά τη διάρκεια του μαθήματος στην τάξη (Αξιολόγηση της μάθησης για το κανονικό πρόγραμμα σπουδών): Λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται κατά τη δημιουργία παρομοιώσεων και μεταφορών

Αναθέτουμε στους μαθητές την παρακάτω αναθεώρηση του μαθήματος:

Σε αυτό το μάθημα, έμαθα:

Η αγαπημένη μου δραστηριότητα ήταν:

Σήμερα βελτίωσα:

Μπορώ να χρησιμοποιήσω αυτό που έμαθα στη ζωή μου ως εξής:

Μετά το μάθημα, νιώθω:

Σιγουριά

Χαρά

Βαρεμάρα

Λύπη

***** ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ *****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Μετά την αναθεώρηση του μαθήματος, οι περισσότεροι μαθητές ένιωθαν σιγουριά για τη χρήση παρομοιώσεων και πολλοί σχολίασαν ότι τους άρεσε η ιδέα να μην περιορίζονται στη χρήση συγκεκριμένων παραδειγμάτων. Αυτοί που δεν είναι το δυνατό τους σημείο η γλώσσα ή/και δυσκολεύονται να εκφραστούν, αισθάνθηκαν ότι, αν και αυτό το παιχνίδι με τις λέξεις ήταν καλό, μπορεί να μην το χρησιμοποιούσαν όσο συχνά θα ήθελαν.

Όσον αφορά τις μεταφορές, οι μαθητές εξέφρασαν και πάλι την ανάγκη να τις μελετήσουν περισσότερο, ιδίως για να συσχετίσουν το συναίσθημα με ένα χρώμα. Ορισμένοι είπαν ότι το χρώμα μπορεί να σημαίνει άλλα πράγματα γι' αυτούς και να μην είναι απαραίτητα σύμφωνα με τον χρωματικό τροχό συναισθημάτων. Γενικά, βρήκαν την έννοια της ψυχολογίας των χρωμάτων αρκετά ενδιαφέρουσα και ορισμένοι τη συσχέτισαν με τη μόδα, το μάρκετινγκ και την προσέλκυση των καταναλωτών.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Ως δάσκαλος, ένιωσα ότι το μάθημα κύλησε ομαλά κυρίως επειδή το χρώμα είναι ένα αρκετά εύκολο θέμα για να εμβαθύνουμε. Η χρήση χρωμάτων για τις παρομοιώσεις και τις μεταφορές είναι μόνο μία από τις πτυχές που θα πρέπει να ενθαρρύνει τη δημιουργική γραφή.

Αυτό στο οποίο ήθελα να επεκταθώ είναι η σημασία του χρώματος στη σύγχρονη λογοτεχνία και όχι η έμφαση στις παρομοιώσεις και τις μεταφορές, καθώς θεώρησα ότι αυτό θα έδινε περισσότερο πλαίσιο στις παρομοιώσεις και τις μεταφορές. Ίσως, αν εστίαζα περισσότερο στη χρησιμότητα του χρώματος σε αντικείμενα της σύγχρονης ζωής, όπως το μάρκετινγκ προϊόντων, θα είχα καταφέρει να κάνω τους μαθητές να συμμετέχουν ακόμα περισσότερο.

Αυτό που θα βελτίωνα, επίσης, είναι η χρήση διαδικτυακών πόρων και η χρήση διαφόρων ιστότοπων, καθώς και η συζήτηση των χρωματικών τους συνδυασμών. Στη συνέχεια, θα συσχέτιζα τις σκέψεις και τις απόψεις του εκπαιδευόμενου και θα τον οδηγούσα να δημιουργήσει είτε παρομοιώσεις είτε μεταφορές για να καταστήσει την έκφρασή του πιο δυνατή.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

- [Ψυχολογία των χρωμάτων](#)
- [Padlet](#)
- [Τα μυαλά που κουβαλάς](#)

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΧΟΡΌΣ ΤΩΝ ΔΥΝΆΜΕΩΝ

Τίτλος

Χορός των δυνάμεων

Σύνταξη

Stephanie Maggi-Pulis

Περίληψη

Αυτό το μαθησιακό σενάριο περιλαμβάνει δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα, όπως η από κοινού εργασία, η δημιουργικότητα και η συνεργασία κατά την εκμάθηση της συνισταμένης δύναμης στη Φυσική. Η διδασκαλία Think-Pair-Share (TPS) και ο χορός στην τάξη στο τέλος του μαθησιακού σεναρίου δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να παρουσιάσουν αυτά που έμαθαν, ενώ έρχονται, επίσης, σε επαφή με έργα τέχνης διάσημων Ευρωπαίων καλλιτεχνών από διαφάνεια σε διαφάνεια.

Λέξεις-κλειδιά

ομαδική εργασία, χορός, ισορροπημένο σύστημα, μη ισορροπημένο σύστημα, συνισταμένη δύναμη.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Φυσική ή Πολυκλαδική επιστήμη
Θέμα	Η δύναμη που προκύπτει σε ένα σύστημα δυνάμεων
Ηλικία μαθητών	12 - 16
Χρόνος προετοιμασίας	2 - 6 ώρες
Χρόνος διδασκαλίας	45-50 λεπτά
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	Kahoot quiz
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Σχοινί, σφυρίχτρα, φύλλο εργασίας συνισταμένης δύναμης
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	1. Για το φύλλο εργασίας χρησιμοποιήθηκαν οι παρακάτω σύνδεσμοι: <ul style="list-style-type: none"> • Bois de Vincennes : canotage autour des Iles. • Third Gordon Bennett Balloon Race • To gutter med kjelke og ski på Fjellstad på Ring i Ringsaker • World War One: Chatham, England: loading stretchers onto a Red Cross train from an ambulance. Photograph, 1914/1918.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

2. Για τον χορό της τάξης χρησιμοποιήθηκαν οι παρακάτω σύνδεσμοι:

- [St Peter and St Paul](#)
- [Three cats performing a song and dance act. Gouache by Louis Wain, 1925/1939.](#)
- [Un cuadro de mi padre](#)
- [St Jerome](#)
- [Madonna van Loretto](#)
- [Battle of Grunwald](#)
- [The Cornshocks](#)
- [The Kitchen Maid](#)
- [Husband and Wife](#)
- [Composition with Figures and a Horse](#)
- [Decorative Landscape I](#)
- [Decorative Landscape II](#)
- [Ett p̄ron](#)
- [Landscapes from Arles](#)
- [The banks of a river \(Les Berges\)](#)
- [Ophæng med farvebilleder af Grevinde Danner](#)
- [Portrait of the Artist's Wife](#)
- [Landscape](#)

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμειγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το θέμα των δυνάμεων είναι μέρος των προγραμμάτων σπουδών της Πολυκλαδικής επιστήμης και της Φυσικής. Δίνει στους μαθητές τη δυνατότητα να διαπιστώσουν ότι οτιδήποτε κάνουμε στην καθημερινή μας ζωή σχετίζεται με ένα σύστημα δυνάμεων που είναι είτε ισορροπημένο είτε μη ισορροπημένο και επιτρέπει στο σύστημα να λειτουργεί.

Σκοπός του μαθήματος

Κατά τη διάρκεια του μαθήματος, οι μαθητές:

1. Θα προσδιορίσουν αν ένα σύστημα δυνάμεων είναι ισορροπημένο ή μη ισορροπημένο.
2. Θα επισημάνουν τις δυνάμεις που δρουν σε ένα δεδομένο σύστημα.
3. Θα υπολογίσουν την συνισταμένη δύναμη που ενεργεί σε ένα δεδομένο σύστημα δυνάμεων.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές θα υπολογίσουν την συνισταμένη δύναμη που ενεργεί σε ένα δεδομένο σύστημα δυνάμεων αφού προσδιορίσουν ότι το σύστημα δεν είναι ισορροπημένο. Έπειτα, θα είναι σε θέση να δείξουν την κατεύθυνσή της ως διανυσματικό μέγεθος. Στο τέλος του μαθήματος θα

γίνεται αυτοαξιολόγηση και αξιολόγηση μεταξύ συμμαθητών μέσω του σχετικού χορού της τάξης.

Τάσεις

Δια βίου μάθηση, συνεργατική μάθηση, μάθηση με επίκεντρο τους μαθητές, ανεστραμμένη τάξη, αυτοδιδασκαλία και μάθηση μεταξύ συμμαθητών, διδασκαλία STEM, εκπαιδευτική ψυχαγωγία.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Συνεργασία, Συμμετοχή, Δημιουργικότητα, Ενεργοί εκπαιδευόμενοι

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή (Φυσική)	Δείχνουμε ένα βίντεο που απεικονίζει μια διελκυστίνδα σε διάφορα στιγμιότυπα του βίντεο, για παράδειγμα 4:52', 8:29' έως 8:36').	5-10'
Ή		
Εισαγωγή (Πολυκλαδική επιστήμη)	<p>Εναλλακτικά, για μικρότερους μαθητές:</p> <p>Παρουσιάζουμε στους μαθητές μια κατάσταση παιχνιδιού διελκυστίνδας στην οποία συμμετέχουν μερικοί μαθητές (ας πούμε, τρεις σε κάθε πλευρά). Στη μέση του σχοινιού έχουν βάλει ένα κομμάτι κόκκινης ταινίας. Οι συμμετέχοντες έχουν πάρει τέτοιες θέσεις, ώστε το σημείο της κόκκινης ταινίας να συμπίπτει με ένα σημάδι στον πίνακα. Αυτή είναι η αρχική θέση.</p> <p>Λέμε στους συμμετέχοντες στη διελκυστίνδα ότι πρέπει να προσπαθήσουν να «παγώσουν» στη θέση τους (όσο το δυνατόν περισσότερο) με το σφύριγμα του δασκάλου. Το παιχνίδι ξεκινά. (Οι συνθήκες που δημιουργούνται σε αυτό το στάδιο αντιπροσωπεύουν ισορροπημένα και μη ισορροπημένα συστήματα δυνάμεων τα οποία οι μαθητές μπορούν εύκολα να κατανοήσουν.)</p> <p>Όταν ακούγεται το σφύριγμα και οι μαθητές «παγώνουν», ο δάσκαλος μπορεί να θέσει ερωτήσεις όπως:</p> <p>«Υπάρχει κάποια ομάδα που κερδίζει σε αυτήν την περίπτωση;» (Αν ναι, το σύστημα είναι μη ισορροπημένο. Αν όχι, το σύστημα είναι ισορροπημένο)</p> <p>«Είναι οι δυνάμεις ισορροπημένες σε αυτήν την περίπτωση;» κ.λπ.</p>	10'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Βήμα 1: Διδασκαλία Think-Pair-Share	Στους μαθητές δίνεται τώρα το «Φύλλο εργασίας επισημάνσης δυνάμεων» (Παράρτημα Έγγραφο 1) και καλούνται να αναγνωρίσουν τις δυνάμεις που δρουν στο σύστημα και να προσδιορίσουν αν αποτελεί ισορροπημένο ή μη ισορροπημένο σύστημα.	10'
Βήμα 2: Αυτοαξιολόγηση	Γράφουμε τις απαντήσεις στον πίνακα. Κάνουμε συζήτηση στην τάξη, αναλόγως.	2'
Βήμα 3: Εξηγώντας τον υπολογισμό της συνισταμένης δύναμης	Ο εκπαιδευτικός αναφέρεται στον ορισμό της συνισταμένης δύναμης και στις χρήσεις της στην καθημερινή ζωή. Δίνονται στοιχεία σχετικά με την συνισταμένη δύναμη όσον αφορά το μέγεθος και την κατεύθυνσή της.	8'
Βήμα 4: Εργασία στην τάξη	Άσκηση που σκιαγραφεί πώς βρίσκουμε τη συνισταμένη δύναμη σε ένα καθημερινό σύστημα είτε με οριζόντιες είτε με κάθετες δυνάμεις. Αυτή η άσκηση μπορεί να περιλαμβάνει το φύλλο από το Παράρτημα, Έγγραφο 2.	10'
Βήμα 5: Κλείσιμο - Χορός των δυνάμεων	Ο εκπαιδευτικός ετοιμάζει μια παρουσίαση στην οποία κάθε διαφάνεια δείχνει διαφορετικά βέλη που υποδηλώνουν διαφορετικά μεγέθη δυνάμεων. Λέμε στους μαθητές να μείνουν ακίνητοι αν το σύστημα είναι ισορροπημένο. Αν όχι, καλούνται να κουνήσουν τα χέρια τους πάνω ή κάτω, αριστερά ή δεξιά ή διαγώνια για να δείξουν προς τα που δρα η συνισταμένη δύναμη. Η παρουσίαση μπορεί να προβληθεί δύο φορές για να μπορούν οι μαθητές να σημειώσουν πρόοδο.	10'

Αξιολόγηση στο μάθημα της Φυσικής/Πολυκλαδικής επιστήμης

1. Η αυτοαξιολόγηση στο τέλος του μαθήματος μέσω του χορού που γίνεται παράλληλα με την παρουσίαση του PowerPoint είναι πολύ αποτελεσματική.
2. Μετά το μάθημα, οι μαθητές καλούνται να ολοκληρώσουν το [διαδικτυακό κουίζ](#) χρησιμοποιώντας το Kahoot, ώστε να εμπεδώσουν τις γνώσεις τους επάνω στο θέμα των δυνάμεων.
3. Οι μαθητές μπορούν να επαναλάβουν τον χορό καθώς η παρουσίαση διατίθεται μέσω μιας πλατφόρμας Ανεστραμμένης τάξης, όπως το [edmodo.com](#)
4. [Συγκεντρωτική παρουσίαση](#)

***** ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Ο προφορικός σχολιασμός των μαθητών κατά τη διάρκεια της συμπλήρωσης του φύλλου εργασίας μέσα στην τάξη έδειξε κατανόηση για την εύρεση της συνισταμένης δύναμης. Αυτό

καθορίστηκε από τον χορό της τάξης και οι μαθητές παρατήρησαν ότι το μάθημα ήταν διασκεδαστικό.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Αυτό ήταν ένα πολύ επιτυχημένο μάθημα στην τάξη. Με τη χρήση του φύλλου εργασίας, οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον στο να μάθουν από τις καταστάσεις που παρουσιάστηκαν και ότι κάθε εικόνα δείχνει ένα στιγμιότυπο κατά τη διάρκεια της κίνησης, όπου ισχύει.

Επίσης, διαπιστώθηκε ότι οι μαθητές συνειδητοποίησαν ότι σε καθημερινές καταστάσεις οι δυνάμεις δεν είναι μόνο οριζόντιες ή κατακόρυφες σε ένα σύστημα, αλλά μπορούν να δράσουν διαγώνια. Σε αυτήν την περίπτωση, πολύ συχνά το στοιχείο του βάρους συνέβαλε σε αυτό. Αυτό έγινε γνωστό στους μαθητές χωρίς να υπάρξει εμβάθυνση (καθώς δεν είναι μέρος του προγράμματος σπουδών). Στη συνέχεια ονομάστηκε «ώθηση».

Κατά τη διάρκεια του μαθήματος- χορού, ήταν ενδιαφέρον να διαπιστώνεται η πρόοδος των μαθητών από διαφάνεια σε διαφάνεια. Η παρουσίαση ήταν αρκετά γρήγορη και έτσι οι μαθητές ήταν σε εγρήγορση μέχρι το τέλος της παρουσίασης. Στην πραγματικότητα, η συλλογικότητα και η ομαδική εργασία έπαιξαν σημαντικό ρόλο καθώς ένας ή περισσότεροι μαθητές ανέλαβαν τις πιο απαιτητικές διαφάνειες και φώναζαν τη μεγαλύτερη δύναμη, έτσι ώστε όλα τα μάτια (και τα χέρια) να πάνε προς αυτή την κατεύθυνση. Πραγματικά αυτοαξιολόγηση και ομότιμη αξιολόγηση στα καλύτερά τους.



Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα 1

Έγγραφο 1: Ισορροπημένες και Μη Ισορροπημένες Δυνάμεις / Άσκηση Αναγνώρισης Δυνάμεων.

Αναγνώριση Δυνάμεων

Για καθένα από τα ακόλουθα συστήματα, επέλεξε εάν το σύστημα είναι ισορροπημένο ή μη ισορροπημένο. Στη συνέχεια, αναγνώρισε τις δυνάμεις που ενεργούν σε κάθε περίπτωση.

1. Canoeing on the Lake

(Ισορροπημένες / Μη

ισορροπημένες)

Το Bois de Vincennes, που βρίσκεται στην ανατολική άκρη του Παρισιού, είναι το μεγαλύτερο δημόσιο πάρκο της πόλης. Η κωπηλασία στις λίμνες της πόλης είναι πολύ ευχάριστη. Η φωτογραφία τραβήχτηκε γύρω στο 1895.

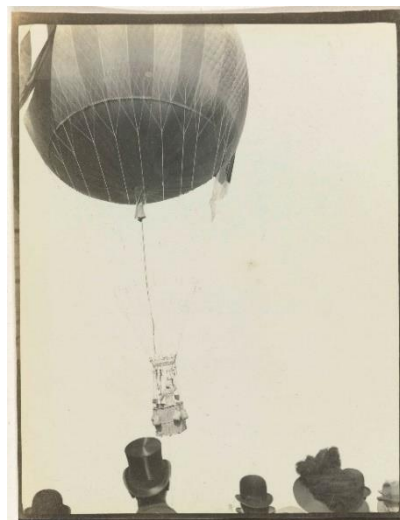


2. Hot air balloon

(Ισορροπημένες /

Μη ισορροπημένες)

Το όνειρο του ανθρώπου ήταν πάντα να μπορέσει να πετάξει. Αυτή η φωτογραφία δείχνει ένα μπαλόνι να ανυψώνεται στον τρίτο αγώνα Gordon ^{Bennett Race} στις 10 Οκτωβρίου 1908. Υπάρχει ένας άντρας στο καλάθι. Στο προσκήνιο τα κεφάλια των θεατών.



3. Skiers (Ισορροπημένες / Μη ισορροπημένες)

Αυτή είναι μια παλιά φωτογραφία δύο αγοριών σε ένα έλκηθρο. Κάνουν σκι στο Fjelstad, στο Ring του Ringsaker της Νορβηγίας. (1880 - 1915)



4. Loading in a Train (Ισορροπημένες / Μη ισορροπημένες)

Αυτή η φωτογραφία τραβήχτηκε κατά τη διάρκεια του Πρώτου Παγκόσμιου Πολέμου στο Chatham της Αγγλίας. Ένα φορείο φορτώνεται σε ένα τρένο του Ερυθρού Σταυρού από ασθενοφόρο. (1914-1918)



Παράρτημα 2

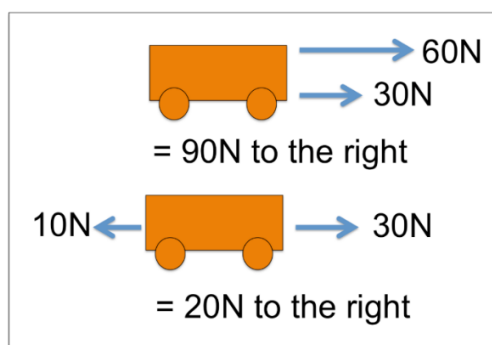
Άσκηση εύρεσης της συνισταμένης δύναμης.

1. Προσθήκη δυνάμεων

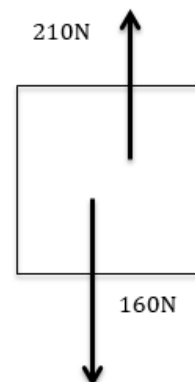
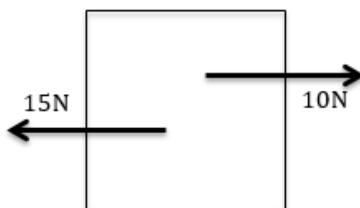
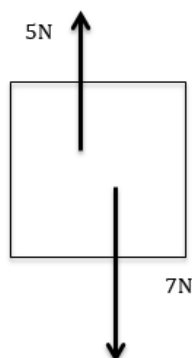
Α) Ορισμός: Η συνισταμένη δύναμη είναι η συνολική δύναμη σε ένα σύστημα όπου εφαρμόζονται περισσότερες από μία δυνάμεις.

β) Γιατί είναι σημαντική η συνισταμένη δύναμη; Είναι ιδιαίτερα σημαντική για την κατασκευή έργων όπως γέφυρες, πύργους, πλοία κ.λπ.

2. Εύρεση της οριζόντιας ή κάθετης συνισταμένης δύναμης σε ένα σύστημα:



3. Βρείτε την συνισταμένη δύναμη F για τα ακόλουθα συστήματα:



ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΔΕΣ, ΚΑΤΆΛΑΒΕ, ΠΡΟΚΆΛΕΣΕ - ΓΙΝΕ ΠΑΡΆΓΟΝΤΑΣ ΑΛΛΑΓΗΣ!

Τίτλος

Δες, Κατάλαβε, Προκάλεσε - Γίνε παράγοντας αλλαγής!

Σύνταξη

Agnieszka Pielorz

Περίληψη

Πολύ απλό αλλά σημαντικό! Για μένα αυτή είναι η καλύτερη περιγραφή του σεναρίου μου. Είναι πολύ σημαντικό να έχεις τη δυνατότητα να εκφράσεις τις δικές σου σκέψεις, απόψεις και στάσεις. Δυστυχώς, μερικές φορές δεν αξιοποιούμε μια πραγματική ευκαιρία που μας παρουσιάζεται. Θα ήθελα οι μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης συνολικά να αναλογιστούν τη συμμετοχή τους στην τοπική ζωή και να προετοιμαστούν για την ανάληψη ευθυνών στο μέλλον.

Λέξεις-κλειδιά

Δημοκρατία, συμμετοχή, δράση, ελευθερία, αλλαγή

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Το σενάριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο μάθημα της Αγωγής του Πολίτη, στα Αγγλικά, στην Ιστορία, στις μητρικές γλώσσες, στις αντικαταστάσεις και στα ιδιαίτερα μαθήματα.
Θέμα	Δες, Κατάλαβε, Προκάλεσε - Γίνε παράγοντας αλλαγής! Δημοκρατική συμμετοχή στην πράξη!
Ηλικία μαθητών	15–19
Χρόνος προετοιμασίας	45 λεπτά
Χρόνος διδασκαλίας	2 x 45 λεπτά
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • Quizlet – Vocabulary • Wordwall – Vocabulary • Answergarden • Padlet • Canva • Be a Change Agent – final survey • Participedia
Εκπαιδευτικό υλικό	Κωδικοί QR – Χαρτί κωδικών QR

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

εκτός διαδικτύου	
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Rinkimai Klaipėdoje. Balsavimo kabinose pildomi biuleteniai • manuscript from "The Register of persons entitled to vote in the election of Members of Parliament for the City of London, etc. [With MS. additions.]" • Following the paths of our fathers in the ranks of the polish army for motherland and freedom = <i>śladami ojców naszych w szeregach armii polskiej za ojczyznę i wolność</i>

Άδειες

Άδεια ShareAlike CC BY-SA. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να κάνουν προσθήκες στο έργο σας, ακόμη και για εμπορικούς σκοπούς, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου και λάβουν άδεια για τις νέες δημιουργίες τους υπό πανομοιότυπους όρους. Αυτή είναι η άδεια που χρησιμοποιεί η Wikipedia και συνιστάται για υλικά όπου γίνεται ενσωμάτωση περιεχομένου από τη Wikipedia και έργα με παρόμοια άδεια χρήσης.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το θέμα αυτού του μαθησιακού σεναρίου ταιριάζει στο εθνικό πρόγραμμα σπουδών της Πολωνίας όσον αφορά το μάθημα της Αγωγής του Πολίτη. Αυτό είναι ακριβώς το θέμα που πρέπει να καλυφθεί. Ωστόσο, η δημοκρατία και η συμμετοχή, καθώς είναι ζωτικής σημασίας για την ενεργό ύπαρξη των μαθητών μας στο μέλλον, θα μπορούσαν να αντιμετωπιστούν σε πολλά θέματα όπως οι μητρικές γλώσσες, τα ιδιαίτερα μαθήματα και εντάσσονται τέλεια στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών γενικά.

Σκοπός του μαθήματος

Οι μαθητές γνωρίζουν τη σημασία της ενεργού συμμετοχής στην πολιτική ζωή.

Οι μαθητές αναγνωρίζουν / συνειδητοποιούν τις δυνατότητες συμμετοχής τους ακόμη και αν δεν είναι ενήλικες.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές ενθαρρύνονται να είναι ενεργοί με όποιο τρόπο μπορούν και καταλαβαίνουν ότι το «να αλλάξεις κάτι» σημαίνει «να αισθανθείς την ανάγκη να αλλάξεις τη στάση σου και να είσαι υπεύθυνος για όλες τις πράξεις σου».

Τάσεις

- Συνεργατική μάθηση
- Εκμάθηση βάσει έργου

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

- Κριτική σκέψη
- Συνεργασία
- Πολιτικός γραμματισμός

- ΤΠΕ
- Ηγεσία και Υπευθυνότητα

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εξάσκηση λεξιλογίου	Ανάλογα με το επίπεδο αγγλικών των μαθητών, ο δάσκαλος παρουσιάζει ή διαφοροποιεί το λεξιλόγιο που σχετίζεται με την πολιτική: Quizlet – Vocabulary Wordwall – Vocabulary	10'
ΔΕΣ	Οι μαθητές εργάζονται σε τρεις ομάδες. Κάθε ομάδα χρησιμοποιεί έναν κωδικό QR για να μεταβεί σε μία πηγή από το Europeana και προσπαθεί να πει τι μπορεί να συσχετιστεί με τις εικόνες που βλέπει. Ο δάσκαλος συντονίζει μια σύντομη συζήτηση για το θέμα της ελευθερίας και τη σημασία της στην καθημερινή μας ζωή.	10'
ΚΑΤΑΛΑΒΕ	Χρησιμοποιώντας το Answergarden οι μαθητές σκέφτονται την ελευθερία και καλούνται να γράψουν την πρώτη λέξη που έρχεται στο μυαλό τους. Ο εκπαιδευτικός διαβάζει όλες τις λέξεις και συνοψίζει τα δύο πρώτα μέρη του μαθήματος. Ο εκπαιδευτικός συντονίζει μια συζήτηση με τους μαθητές σχετικά με την ελευθερία, τη δημοκρατία, την έμμεση και την άμεση δημοκρατία, και αν είναι απαραίτητο, ο εκπαιδευτικός επεξηγεί αυτούς τους όρους.	15'
ΠΡΟΚΑΛΕΣΕ	Δουλεύοντας ξανά σε ομάδες, οι μαθητές προσπαθούν να σκεφτούν διάφορα είδη δράσεων στις οποίες μπορούν να συμμετάσχουν. Βάζουν ιστότοπους/αφίσες δράσεων στο Padlet και γράφουν γιατί μια συγκεκριμένη δράση είναι σημαντική.	15'
ΠΡΟΚΑΛΕΣΕ	Ο δάσκαλος παρουσιάζει την ιδέα του συμμετοχικού προϋπολογισμού. Αυτό το είδος προϋπολογισμού εφαρμόζεται σε πολλές πόλεις της Ευρώπης. Οι πολίτες μπορούν να αποφασίσουν για ένα συγκεκριμένο χρηματικό ποσό και για το πως θα πρέπει να δαπανηθεί. Χρησιμοποιώντας ένα παράδειγμα από τη δική σας πόλη ή από μια κοντινή σας, ο δάσκαλος δείχνει μερικά παραδείγματα πραγμάτων που χρηματοδοτήθηκαν χάρη στους συμμετοχικούς προϋπολογισμούς και δείχνει πόσα άτομα το ψήφισαν. Ο καθηγητής μπορεί να βρει μερικά παραδείγματα εφαρμογής στο: Participedia .	15'
ΓΙΝΕ ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΣ ΑΛΛΑΓΗΣ!	Οι μαθητές, δουλεύοντας σε ομάδες, προσπαθούν να σκεφτούν τι θα ήθελαν να φτιάξουν στο σχολείο εάν υπήρχε ο συμμετοχικός προϋπολογισμός.	15'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	Κάνουν αναζήτηση στο Europeana, για να βρουν μια φωτογραφία, μια εικόνα ή οτιδήποτε άλλο αντιπροσωπεύει την ιδέα της συμμετοχής και προσπαθούν να σκεφτούν ένα σύνθημα (σλόγκαν) που θα μπορούσε να προωθήσει αυτήν την ιδέα. Χρησιμοποιούν το to Canva για να φτιάξουν μια αφίσα και να την παρουσιάσουν στην τάξη. Θα μπορούσε να γίνει παρουσίαση όλων των αφισών σε ένα Padlet.	
Σύνοψη	Οι μαθητές αξιολογούν το μάθημα και προσπαθούν να εξηγήσουν πώς επηρεάστηκαν από αυτό.	10'

Αξιολόγηση

Καθώς ο στόχος είναι να αλλάξει η στάση των μαθητών, δεν υπάρχει αξιολόγηση από τον δάσκαλο. Οι μαθητές μπορούν να εκφράσουν τις απόψεις τους στις αφίσες, οπότε υπάρχει αξιολόγηση μεταξύ των συμμαθητών.

***** **ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ** *****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Χρησιμοποίησα μια φόρμα Google για αξιολόγηση – [Γίνε παράγοντας αλλαγής! – Google Form Survey](#)

Είναι μια έρευνα που στοχεύει να αναδείξει την επιρροή που είχε το μάθημα στους μαθητές.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Η ιδέα αυτού του σεναρίου εξελίσσεται συνεχώς. Καθώς το χρησιμοποίησα με τους μαθητές πρώτης τάξης του λυκείου (14 - 15 ετών) σε κάποιο βαθμό ήταν δύσκολο για αυτούς, ωστόσο ήταν καλός τρόπος να γνωρίσω τις απόψεις τους σχετικά με τη συμμετοχή τους σε σχολικές δραστηριότητες και σε άλλα. Είχα δύο μαθήματα και αυτός ήταν ο τέλειος χρόνος που απαιτείται για την εφαρμογή αυτού του μαθησιακού σεναρίου.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημοιοργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΕΣ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙΣ ΣΤΗ ΡΩΜΑΝΙΚΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ

Τίτλος

Μαθηματικές ανακαλύψεις στη Ρωμανική Αρχιτεκτονική

Σύνταξη

Cristina Lima

Περίληψη

Τα μαθηματικά είναι παντού στην επιστήμη, την τεχνολογία και την τέχνη. Είναι μια επιστήμη ιδεών και ιδανικών.

Αυτό το μαθησιακό σενάριο θα διερευνήσει τα μαθηματικά που παρουσιάζονται στην Ρωμανική Αρχιτεκτονική, με έμφαση στη Ρωμανική διαδρομή, μια ιστορική διαδρομή στη βόρεια Πορτογαλία. Οι μαθητές θα κληθούν να μάθουν περισσότερα σχετικά με τον ιδιαίτερο αριθμό π (με μια ιστορία και ένα βίντεο) και να γνωρίσουν τη Ρωμανική Αρχιτεκτονική, εστιάζοντας στις ροζέτες της. Αυτά θα οδηγήσουν σε καλύτερη κατανόηση της συμμετρίας της περιστροφής και του τύπου για τον υπολογισμό της πλευρικής επιφάνειας του κώνου. Η χρήση του αριθμού π για τον υπολογισμό των περιοχών και των περιμέτρων των κύκλων θα διερευνηθεί πιο γενικά. Η τεχνολογία και η μάθηση μέσω παιχνιδιού είναι δυνατόν να προκαλέσουν ενδιαφέρον, να αυξήσουν τη συμμετοχή, να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και την αυτονομία, να προωθήσουν τον διάλογο και να λύσουν προβληματικές καταστάσεις.

Λέξεις-κλειδιά

π, Ρωμανικός, Ιστορία, Σύνθεση, Μάθηση μέσω παιχνιδιού

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Μαθηματικά, Ιστορία, Τέχνη και ΤΠΕ
Θέμα	Ο αριθμός π και το εμβαδόν της πλευρικής επιφάνειας του κώνου για τη σφράγιση μιας Ρωμανικής ροζέτας
Ηλικία μαθητών	13-15
Χρόνος προετοιμασίας	60 λεπτά
Χρόνος διδασκαλίας	130 λεπτά
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	CultureMoves: : https://portal.culturemoves.eu/noniusadventures/romanesque-math-discoveries όπου μπορείτε να βρείτε:

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana Collections: https://www.europeana.eu/portal/en • Rota do Românico: https://www.rotadoromano.com/en/ • Flipsnack: an irrational love story by noniusadventures • TED Ed Movie: https://youtu.be/9a5vHXsUvUw • Pi Day: http://mypiday.com/index.html • Attractor (at imaginary.org): https://imaginary.org/fr/node/1073 • Kahoot: https://play.kahoot.it/v2/?quizId=e115842f-a3d9-4471-9d7c-795d702e4616 • Inspirograph: https://nathanfriend.io/inspirograph/
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Χαρτί, μολύβι, πυξίδα, χάρακας, σχολικό βιβλίο, κινητό τηλέφωνο ή tablet, διαδραστικός πίνακας, εκτυπωμένο παραμύθι μαθηματικών (https://archive.org/details/pia3print)
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Church from BL Add 39636 – Historiated initial ‘T’ of a Romanesque church with a rose window by a lake, measuring 100 x 115. • Kompozíció – Picture of a house and church composed of Romanesque elements and a tree in front – linocut. • San Zeno, Verona – View of the church of San Zeno in Verona showing the doorway, rose window and parts of adjacent buildings. • Spiel – Zeichenspiel: Spirograph.Familie : Frau & Mann & Mädchen & Junge & Spirograph

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμειγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το θέμα εντάσσεται στο εθνικό πρόγραμμα μαθηματικών (3η τάξη γυμνασίου), το οποίο απαιτεί τη μελέτη των άρρητων αριθμών, όπως το π , και τον υπολογισμό της πλευρικής επιφάνειας ενός κώνου.

Όπως αναφέρεται στο έγγραφο του Υπουργείου Παιδείας της Πορτογαλίας *Essential learning – Articulation with the profile of students* (Βασική μάθηση – Έκφραση με το προφίλ των μαθητών) σκοπός διδασκαλίας των μαθηματικών είναι: «Η προώθηση της απόκτησης και ανάπτυξης γνώσης και εμπειρίας στα μαθηματικά και της ικανότητας εφαρμογής της σε μαθηματικά και μη μαθηματικά πλαίσια. Η ανάπτυξη θετικής στάση απέναντι στα μαθηματικά και την ικανότητα εκτίμησης του πολιτιστικού και κοινωνικού ρόλου αυτής της επιστήμης.»

Σκοπός του μαθήματος

Ο στόχος αυτού του μαθήματος είναι να προάγει τα μαθηματικά από πολιτιστική και ιστορική άποψη, κάνοντας τον άρρητο αριθμό π περισσότερο γνωστό και να οδηγήσει τους μαθητές να ανακαλύψουν τον τύπο της πλευρικής επιφάνειας του κώνου μέσω παιχνιδιού. Δημιουργείται

μια σχέση μεταξύ διαφόρων μαθηματικών και μη μαθηματικών θεμάτων, προσφέροντας μια ολοκληρωμένη άποψη του κλάδου.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές θα διαβάσουν, θα γράψουν, θα συζητήσουν ιδέες και αποτελέσματα, θα παίξουν ένα παιχνίδι και θα αναζητήσουν λύσεις μέσω κινητής τεχνολογίας και γεωμετρικών οργάνων σχεδιασμού. Θα δημιουργήσουν ένα γραπτό έργο και ένα καλλιτεχνικό έργο με διαδικτυακό σπειρογράφο. Οι μαθητές θα ανταλλάξουν απόψεις κατά τη διάρκεια των παρουσιάσεών τους.

Τάσεις

Συνεργατική μάθηση: Μεγάλη έμφαση στην ομαδική εργασία

Εκμάθηση μεταξύ συμμαθητών: Οι μαθητές μαθαίνουν από συμμαθητές τους και κάνουν σχόλια ο ένας στον άλλον

BYOD: Οι μαθητές φέρνουν τις δικές τους φορητές συσκευές στην τάξη;

Συνδεδεμένη με την πραγματικότητα μάθηση: Μια εκπαιδευτική προσέγγιση με επίκεντρο την τεχνολογία. Οι δραστηριότητες σχεδιάζονται ή συνδέονται γύρω από μια «άγκυρα», όπως μια περιπέτεια ή μια ιστορία, με ένα πρόβλημα που πρέπει να επιλυθεί στο τέλος.

Έρευνα και μάθηση: Οι οπτικές εικόνες και τα πολυμέσα είναι πιο ισχυρά από τα προφορικά ερεθίσματα.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Συνεργασία: δουλεύοντας σε ομάδες για τη σύνταξη μιας μαθηματικής σύνθεσης.

Δημιουργικότητα: δημιουργώντας μια ροζέτα με τη χρήση της τεχνολογίας.

Επικοινωνία: συζητώντας και παρουσιάζοντας το έργο που αναπτύχθηκε στους συμμαθητές τους.

Κριτική σκέψη: αναλύοντας διάφορους τρόπους επίλυσης προβλημάτων και προτείνοντας νέες ιδέες.

Ψηφιακός γραμματισμός: χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως το Kahoot ή το Inspirograph και πλατφόρμες όπως τα Europeana, Rota do Românico, Amtractor, TED Ed.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
1. Παρουσίαση	Χρησιμοποιώντας το λεύκωμα Romanesque Maths Discoveries , παρουσιάστε τη ρωμανική αρχιτεκτονική (από τις συλλογές Europeana). Εξηγήστε πώς να αναζητήσουν πληροφορίες στην πλατφόρμα Europeana	10'
2. Η Ρωμανική διαδρομή	Προβάλετε το βίντεο χαρτογράφησης της Ρωμανικής διαδρομής , για να προωθήσετε την περιέργεια για τη συγκεκριμένη πορτογαλική διαδρομή.	5'
3. Ένας κρυφός αριθμός και μια	Ατομικά (χρησιμοποιώντας την ιστορία στο Flipsnack) ή σε μικρές ομάδες (χρησιμοποιώντας την ιστορία στο A3), οι	

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
διασκεδαστική ιστορία	μαθητές θα διαβάσουν το μαθηματικό παραμύθι που παρουσιάζεται, το οποίο θα χρησιμεύσει ως σύνθημα για την προσέγγιση του π ως άρρητου αριθμού, του λόγου μεταξύ της περιμέτρου και της διαμέτρου ενός κύκλου και της σχέσης του με τη Διεθνή Ημέρα Μαθηματικών.	15'
4. The infinite life of... Pi	Παρουσιάζεται η ταινία του TED Ed «The infinite life of... Pi» για την καλύτερη κατανόηση του π και της σημασίας του στον κόσμο. Οι μαθητές καλούνται να χρησιμοποιήσουν τα κινητά τους τηλέφωνα και να αναζητήσουν την ημερομηνία γέννησής τους με το άπειρο δεκαδικό ψηφίο του π.	10'
5. Βρείτε το π στη ρωμανική τέχνη	Τώρα, σε ομάδες, οι μαθητές θα αναζητήσουν το το Monastery of the Saviour of Paço de Sousa και θα ανακαλύψουν ένα όμορφο παράθυρο με τριανταφυλλίες (ροζέτα). Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει πρώτα να εξηγήσει τι είναι μια μαθηματική ροζέτα και να θυμάται το είδος της συμμετρίας που συνεπάγεται.	10'
6. Ροζέτα MathLapse	Οι μαθητές βλέπουν στις συσκευές τους το MathLapse που απεικονίζει τη διαδικασία κατασκευής μιας σφραγίδας για την δημιουργία μιας ροζέτας που έχει (μόνο) συμμετρία περιστροφής.	5'
7. Μαθηματική πρόκληση – Η ροζέτα	Κάθε ομάδα παίζει ένα παιχνίδι Kahoot με τις άλλες ομάδες, με συντονισμό από τον εκπαιδευτικό. Οι λάθος απαντήσεις θα πρέπει να αναλυθούν σε μικρές ομάδες και με την τάξη, προκειμένου να επιτευχθεί καλύτερη κατανόηση των θεμάτων στα οποία εστιάζει το παιχνίδι.	15'
8. Δοκιμή μιας μαθηματικής σύνθεσης	Σε κάθε ομάδα προτείνεται μια μαθηματική σύνθεση σχετικά με τη ροζέτα στη Μονή του Σωτήρος του Paço de Sousa. Ενθαρρύνουμε τους μαθητές να συσχετίσουν διάφορα μαθηματικά θέματα, όπως οι συμμετρίες περιστροφής, οι περίμετροι και οι περιοχές κύκλων και κυκλικών τομέων, καθώς και ο υπολογισμός των πλευρικών επιφανειών κώνων, με συγκεκριμένα παραδείγματα εφαρμογής του τύπου. Οι μαθητές θα είναι ελεύθεροι να συγκεντρώσουν τα στοιχεία που θεωρούν συναφή και θα πρέπει να παρουσιάσουν μια γεωμετρική κατασκευή μιας μαθηματικής ροζέτας.	30'
9. Παρουσίαση της μαθηματικής σύνθεσης	Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει το αποτέλεσμα της εργασίας της σε ολόκληρη την τάξη. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, οι συμμαθητές θα αξιολογήσουν τις εργασίες των άλλων ομάδων χρησιμοποιώντας τη διαμορφωτική αξιολόγηση «δύο αστέρια και μια ευχή».	25'
10. Εμπνευστείτε με τον σπειρογράφο!	Παρουσιάζεται στους μαθητές ο σπειρογράφος από μια εικόνα στο Europeana και τους προτείνεται να κατασκευάσουν ατομικά μια ροζέτα με σπειρογράφο . Στο σπίτι, θα απαντήσουν επίσης στη φόρμα Google Romanesque	5'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Maths Discoveries , προκειμένου να δώσουν την ανατροφοδότησή τους για το μάθημα.		

Αξιολόγηση

Η [αξιολόγηση της μάθησης \(AFL\)](#) είναι μια προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης, από την οποία προκύπτει ανατροφοδότηση, η οποία χρησιμοποιείται στη συνέχεια για τη βελτίωση των επιδόσεων των μαθητών. Οι μαθητές συμμετέχουν περισσότερο στη διαδικασία μάθησης και έτσι αποκτούν αυτοπεποίθηση ως προς ό,τι αναμένεται να μάθουν και σε ποιον βαθμό.

Η **Μαθηματική πρόκληση – Η ροζέτα** έχει τη δική της αξιολόγηση ως παιχνίδι Kahoot. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να καθοδηγήσει τη συζήτηση μεταξύ των μαθητών για την κατανόηση των θεμάτων, ειδικά όταν κάνουν λάθη κατά την επίλυσή τους.

Η **μαθηματική σύνθεση** είναι μια ανοιχτή ερώτηση, όπου οι μαθητές θα είναι ελεύθεροι να επιλέξουν τις ιδέες που θα παρουσιάσουν, τον καλύτερο δυνατό τρόπο για να το κάνουν και θα χρησιμοποιήσουν τη δημιουργικότητά τους και τις ικανότητές τους στη γεωμετρική σχεδίαση. Κατά την παρουσίασή τους στην τάξη, κάθε ομάδα θα αξιολογείται από τις άλλες ομάδες με τη χρήση της προσέγγισης «**δύο αστέρια και μια ευχή**». Κάθε αστέρι είναι ένα θετικό σχόλιο και η ευχή είναι κάτι που πρέπει να βελτιωθεί. Η προσέγγιση αυτή προωθεί ένα πλαίσιο συνεργασίας και θετικής ανατροφοδότησης σχετικά με το έργο που εκτελούν οι μαθητές.

Η δραστηριότητα **Εμπνευστείτε με τον σπειρογράφο!** αποτελεί μια πρόταση για ατομική εργασία για το σπίτι. Κάθε φιγούρα που δημιουργείται θα κοινοποιείται στο διαδίκτυο με τους μαθητές, ώστε να μπορούν να αξιολογούν ο ένας την εργασία του άλλου και να βοηθούν τον εκπαιδευτικό στην τελική αξιολόγηση. Αν η αξιολόγηση είναι θετική, η εργασία θα αποτελέσει μέρος ενός μαθηματικού τοίχου με ροζέτα, που θα κοινοποιηθεί στη σελίδα του σχολείου.

***** **ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ** *****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Οι μαθητές κλήθηκαν να δώσουν στον εκπαιδευτικό ανατροφοδότηση για το μάθημα μέσω της φόρμας Google [Romanesque Maths Discoveries](#). στο 85% των μαθητών άρεσε πάρα πολύ το μάθημα και στο 15% άρεσε πολύ. Όλοι έκριναν ότι η συσχέτιση της Ιστορίας με τα Μαθηματικά ήταν θετική για την καλύτερη κατανόηση του περιεχομένου που μελετήθηκε. Από τα υλικά που παρουσιάζονται στην πύλη Scrapbook at Culture Moves, οι μαθητές βρήκαν τα εξής πιο ενδιαφέροντα: Ρωμανική αρχιτεκτονική στο Europeana, Η Ρωμανική διαδρομή, Ένας κρυφός αριθμός και μια διασκεδαστική ιστορία Βρείτε την ημέρα π σας, τη Μαθηματική πρόκληση (με το Kahoot) και το Εμπνευστείτε με τον σπειρογράφο. Όλοι θα ήθελαν να κάνουν περισσότερα τέτοια μαθήματα, και μάλιστα πρότειναν ένα ανά μήνα.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Αυτό το μαθησιακό σενάριο μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με το διαθέσιμο χρόνο μαθήματος. Για παράδειγμα, τα σημεία 3 και 4 μπορούν να προταθούν για το σπίτι σε ένα προηγούμενο μάθημα (όπως έγινε και με την υλοποίηση που πραγματοποιήθηκε). Μπορείτε

να ζητήσετε στους μαθητές να συνοψίσουν την ιστορία και να συζητήσουν το βίντεο TED Ed με τους συμμαθητές τους.

Για την καλύτερη κατανόηση κάθε σταδίου του παιχνιδιού που πραγματοποιείται στο Kahoot, οι αριθμοί που εμφανίζονται στο παιχνίδι αναλύονται με τους μαθητές (παρατίθενται στο παράρτημα). Οι μαθητές κατανοούν την ιδέα του ποσοστού που μπορεί να καθοριστεί μεταξύ των περιοχών και των περιμέτρων της ροζέτας και του κυκλικού τομέα της, ο οποίος αποτελεί την πλευρική επιφάνεια του κώνου, δίνοντας ιδιαίτερη προσοχή στις ακτίνες και των δύο ροζετών (που ορίζονται με το γράμμα g) και στη βάση του κώνου (που ορίζονται με το γράμμα r).

Και, μετά το παιχνίδι, ο εκπαιδευτικός έκανε ανακεφαλαίωση της όλης διαδικασίας, και έτσι διευκόλυνε την επίτευξη της μαθηματικής σύνθεσης που προτείνεται στο σημείο 8.

Ένα παράδειγμα χρήσης του σπειρογράφου και της διαφοράς μεταξύ των μαθηματικών ροζετών και μη ροζετών έγινε από έναν μαθητή και συζητήθηκε στην τάξη.

Το μαθησιακό σενάριο εφαρμόστηκε σε μαθητές που είχαν αρχικά εξοικειωθεί με την ψηφιακή πλατφόρμα Europeana και δεν είχαν χρησιμοποιήσει ποτέ τις εφαρμογές Kahoot και Inspirograph. Αν και ήταν μαθητές που ζούσαν σε περιοχές κατά μήκος της ρωμανικής διαδρομής, πολλοί δεν γνώριζαν τα κύρια χαρακτηριστικά της και εκτίμησαν τη συσχέτιση που έγινε με τα μαθηματικά.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

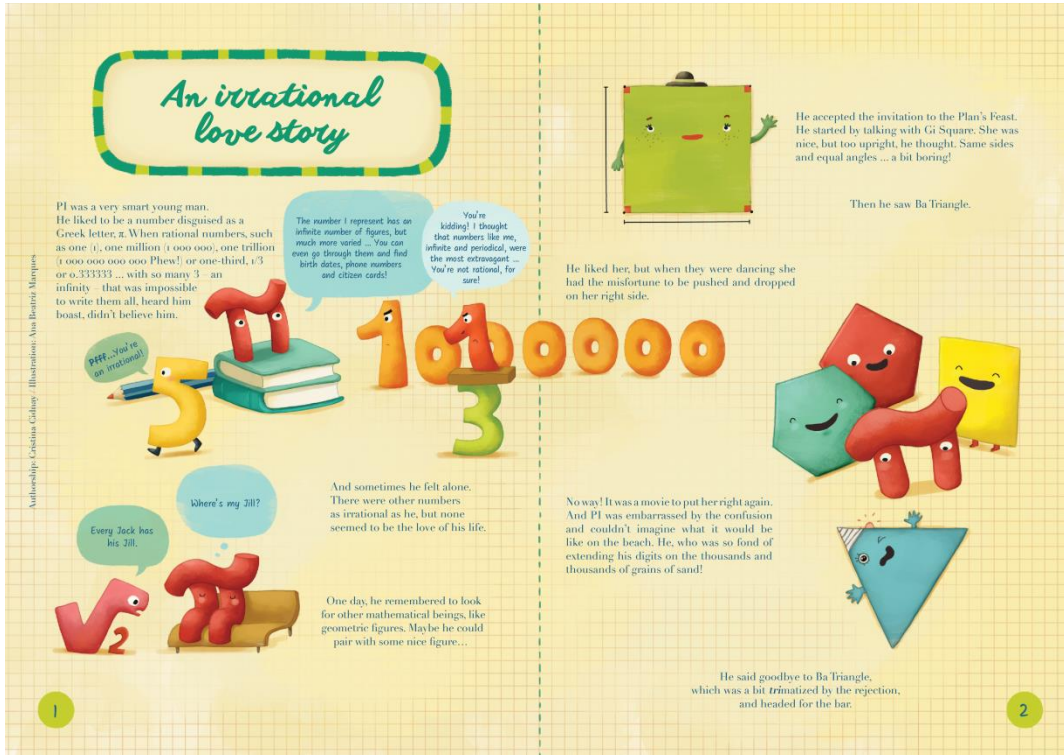
Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

1 – το μαθηματικό παραμύθι «Μια παράλογη ιστορία αγάπης» είναι διαθέσιμο για εκτύπωση στη διεύθυνση

https://archive.org/details/@nonius_adventures



ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΞΑΝΑΓΡΆΨΤΕ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΪΑ ΜΕ ΔΡΑΣΤΗΡΙΌΤΗΤΕΣ STEAM

Τίτλος

Ξαναγράψτε την ιστορία με δραστηριότητες STEAM

Σύνταξη

Grațiela Vișan

Περίληψη

Επειδή οι ιστορίες αποτελούν μέρος της ζωής των παιδιών, οι μαθητές μου αποφάσισαν να «ξαναγράψουν» την ιστορία του Μάγου του Οζ. Το ταξίδι στη Σμαραγδένια Πόλη τούς έδωσε την ευκαιρία να γνωριστούν καλύτερα μεταξύ τους, να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες, να συνεργαστούν και να εκφράσουν τα συναισθήματά τους, να εργαστούν σαν ομάδα, να προβληματιστούν για την προστασία του περιβάλλοντος, τα ανακυκλώσιμα υλικά και τα επικίνδυνα καιρικά φαινόμενα και να κατανοήσουν τη διαφορά μεταξύ καιρού και κλίματος. Και φυσικά να αφηγηθούν τις ιστορίες που διάβασαν, να περιγράψουν τους χαρακτήρες, να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους, να χρησιμοποιήσουν τους πόρους του Europeana για την καλύτερη κατανόηση και γνώση των φαινομένων και των υλικών, να αναδημιουργήσουν τους χαρακτήρες χρησιμοποιώντας ανακυκλώσιμα υλικά, να μάθουν νέα πράγματα, να διασκεδάσουν.

Λέξεις-κλειδιά

Ιστορία, διήγηση, κοινωνικές δεξιότητες, κλιματική αλλαγή, ανακύκλωση

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης	
Μάθημα	Γλώσσα, προσωπική ανάπτυξη, επιστήμη, τέχνη
Θέμα	Προφορική επικοινωνία, στοιχεία δομής της επικοινωνίας
Ηλικία μαθητών	9
Χρόνος προετοιμασίας	10 ώρες
Χρόνος διδασκαλίας	6 ώρες
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	Europeana, Gizmodo Earth & Science, National Geographic Kids, <ul style="list-style-type: none"> • https://www.nationalgeographic.org/video/tornadoes-101/, • https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=1DGbVBWk43c • https://www.youtube.com/watch?time_continue=117&v=Sv7OHfpIRfU
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Το κείμενο της ιστορίας «Ο Μάγος του Οζ», του L. Frank Baum, φορητός υπολογιστής, βιντεοπροβολέας, χρώματα, νερομπογιές, ψαλίδι, κόλλα, σελοτέιπ, χαρτόνι, χρωματιστό χαρτί, καλαμάκια, βαφές, τενεκεδένια κουτάκια, διάφορα επαναχρησιμοποιήσιμα υλικά.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πόροι Ευροεανα που χρησιμοποιήθηκαν

- [Modern cyclone](#)
- [Efter tornadoen](#)
- [of pierced gold with emerald matrix pendants, Europe \(Roman\), 1st-4th century. Pair of earrings of pierced gold with pendants of emerald matrix. Gold, emerald matrix.](#)
- [Gold ring, with a circular bezel set with emeralds, with forked shoulders. Spain, 1700-1800. Gold ring, with a circular bezel set with emeralds in a cluster, with forked shoulders and each branch...](#)

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Αυτό το μαθησιακό σενάριο ακολουθεί το βασικό πρόγραμμα σπουδών επειδή:

- Στην επικοινωνία στη ρουμανική γλώσσα, οι μαθητές πρέπει να αναπτύξουν δεξιότητες στην ανάγνωση λογοτεχνικών κειμένων που μιλούν για ταξίδια και περιπέτειες, να προσδιορίσουν ένα αντικείμενο/μέρος/πρόσωπο χρησιμοποιώντας την περιγραφή/τις ιδιοποιήσεις που παρουσιάζονται, να εξιστορήσουν ένα κείμενο που διάβασαν, να αναπτύξουν το λεξιλόγιό τους. Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν τις ικανότητες κριτικής σκέψης και κατανόησής τους για να αναλύσουν τη φανταστική ιστορία που παρουσιάζεται.
- Στα Μαθηματικά και τη Μελέτη του περιβάλλοντος/Επιστήμη, εντοπίζονται οι ακόλουθες δεξιότητες: προσδιορισμός των συνεπειών των ανθρώπινων δράσεων στα ζωντανά περιβάλλοντα που διερευνώνται, διατύπωση απόψεων (συμφωνία/διαφωνία) σχετικά με ορισμένες στάσεις και συμπεριφορές που παρατηρούνται στο ζωντανό περιβάλλον που διερευνάται, έναρξη και συμμετοχή σε οικολογικά προγράμματα/έργα, γνωστοποίηση των επιπτώσεων των φυσικών φαινομένων στο περιβάλλον μέσω της ζωγραφικής ή προφορικά, προσδιορισμός των διαφόρων καιρικών συνθηκών και περιγραφή των κοινών και των ακραίων καιρικών φαινομένων, τα οποία συχνά οφείλονται στην κλιματική αλλαγή.
- Οι ακόλουθες συγκεκριμένες ικανότητες καλύπτονται από τις Εικαστικές τέχνες και τις Πρακτικές δεξιότητες: Διερεύνηση χαρακτηριστικών/ιδιοτήτων των υλικών σε διάφορα πλαίσια (επιλογή υλικών εργασίας, ανάλογα με τον επιδιωκόμενο σκοπό), συμμετοχή σε συλλογικά έργα, δημιουργία του κουστουμιού ενός χαρακτήρα από ανακυκλωμένα υλικά. Τα παιδιά χρησιμοποιούν μικρά μέσα για τη δημιουργία δισδιάστατων και τρισδιάστατων έργων.
- Προσωπική εξέλιξη: ανάλυση χαρακτήρων από ιστορίες ή την πραγματική ζωή, προκειμένου να εντοπιστούν ομοιότητες και διαφορές μεταξύ τους, εφαρμογή τεχνικών δημιουργικής τέχνης για την έκφραση διαφορετικών συναισθηματικών καταστάσεων, συζητήσεις για τη σχέση μεταξύ συναισθημάτων και συμπεριφορών.

Στόχος του μαθήματος

- Ανάπτυξη της ικανότητας κατανόησης του περιβάλλοντος στο πλαίσιο της προφορικής και γραπτής επικοινωνίας, συνδέοντας το λογοτεχνικό κείμενο που μελετήθηκε με την πραγματικότητα που μας περιβάλλει.
- Εξοικείωση με την κλιματική αλλαγή στον πλανήτη Γη και να συνειδητοποιήση των συνεπειών και της φυσικής καταστροφής που προκαλούνται από την υπερθέρμανση του πλανήτη .
- Δημιουργία ομαδικών μίνι έργων με εφαρμογή των πρακτικών δεξιοτήτων που έχουν ήδη αποκτηθεί.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές θα φτιάξουν φιγούρες των χαρακτήρων της ιστορίας «Ο Μάγος του Οζ», χρησιμοποιώντας ανακυκλώσιμα υλικά, αφού προηγουμένως ετοιμάσουν ένα προσχέδιο και σχεδιάσουν τα βήματα εργασίας. Κατά τη διάρκεια της εργασίας, θα ανακαλύψουν ορισμένες ιδιότητες των υλικών που χρησιμοποιούνται: σχήμα, χρώμα, πυκνότητα, μαγνήτιση, προσκολλητικότητα. Οι μαθητές θα ζωγραφίζουν και θα σχεδιάσουν σκηνές από την ιστορία. Χρησιμοποιώντας το Padlet, οι μαθητές θα συλλέξουν εικόνες για την κλιματική αλλαγή, τα ακραία καιρικά φαινόμενα, καθώς και πολύτιμες πέτρες, όπως σμαράγδια.

Τάσεις

Εκμάθηση βάσει έργου, Εκπαιδευτική ψυχαγωγία: εκμάθηση μέσω παιχνιδιού, εκμάθηση STEM, εκμάθηση με επίκεντρο τους μαθητές

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

Κριτική σκέψη και επίλυση προβλημάτων, Επικοινωνία, Συνεργασία
 Περιβαλλοντικός γραμματισμός
 Πρωτοβουλία και αυτοδιάθεση

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή	Οι μαθητές διαβάζουν το λογοτεχνικό κείμενο που παρουσιάζει τα ταξίδια και τις περιπέτειες, αναζητούν τη σημασία των άγνωστων λέξεων, αποδεικνύουν ότι κατανόησαν το κείμενο μέσω ασκήσεων για επαλήθευση του περιεχομένου, σωστή σύνταξη και εμπλουτισμό του λεξιλογίου τους. Το κείμενο αυτής της ιστορίας χρησιμοποιείται, όπως και το Εγχειρίδιο επικοινωνίας στα ρουμανικά, σε ψηφιακή μορφή.	1 ώρα
Εκμάθηση	Οι μαθητές εξιστορούν το περιεχόμενο τηρώντας τη λογική ακολουθία των γεγονότων. Οι ιδέες διατυπώνονται με βάση τα γεγονότα που λαμβάνουν χώρα στο υπό μελέτη κείμενο, οι χαρακτήρες περιγράφονται με έμφαση στις φυσικές και πνευματικές τους ιδιότητες και ιδίως στις κοινωνικές τους δεξιότητες. Οι μαθητές συζητούν για: φιλία, καλοσύνη, αναμενόμενη/απρόσμενη συμπεριφορά, ευελιξία, απόκτηση προοπτικής, αυτοεκτίμηση. Παίζουν το παιχνίδι «Αναζήτηση της ευτυχίας» ως παιχνίδι αυτογνωσίας και ενσυναίσθησης. Η	1 ώρα

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	εκμάθηση κοινωνικών δεξιοτήτων μπορεί να σας φανεί σαν ταξίδι στη Σμαραγδένια Πόλη.	
Έρευνα και πρακτική	Οι μαθητές χρησιμοποιούν τη συλλογή Europeana για να βρουν πληροφορίες σχετικά με ανεμοστρόβιλους, ουράνια τόξα, σμαράγδια. Συλλέγουν εικόνες και πληροφορίες χρησιμοποιώντας το Padlet. Στη συνέχεια, βρίσκουν τις διαφορές μεταξύ καλού καιρού και επικίνδυνων καιρικών συνθηκών. Παρακολουθούν υλικό από τον ιστότοπο National Geographic Kids, βίντεο από το Gizmodo Earth & Science, <i>How do tornadoes form? (Πώς σχηματίζονται οι ανεμοστρόβιλοι;)</i> , βίντεο στο YouTube <i>Climate Change (Κλιματική αλλαγή) (σύμφωνα με ένα παιδί)</i> . Οι μαθητές κατανοούν ότι στη σημερινή εποχή παρουσιάζονται ακραία καιρικά φαινόμενα λόγω της κλιματικής αλλαγής. Θα δημιουργήσουν μια αφίσα «καλός καιρός / επικίνδυνος καιρός» όπου θα καταγράψουν και θα απεικονίζουν αυτά που έμαθαν. Θα συζητήσουν τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να συμβάλουμε με ιδέες και δράσεις στην αντιστροφή της κλιματικής αλλαγής.	1 ώρα
Παραγωγή, συζήτηση και συνεργασία	Οι μαθητές σχεδιάζουν και ζωγραφίζουν τους χαρακτήρες της ιστορίας, καθώς και σκηνές από την ιστορία. Ο καθένας δουλεύει μόνος του και παρουσιάζουν το έργο τους στους συμμαθητές τους. Με αυτά τα έργα διοργανώνεται μια έκθεση. Για τις φιγούρες των τριών χαρακτήρων, του Σκιάχτρου, του Τενεκεδένιου και του Λιονταριού, οι μαθητές θα εργαστούν σε ομάδες. Θα φέρουν ανακυκλώσιμα υλικά: βαφές, άχυρο, μαχαιροπίρουνα μίας χρήσης, παλιά πλαστικά αντικείμενα, κάρτες, χρωματιστό χαρτί, τενεκεδένια κουτάκια, άδειες κονσέρβες, υλικά που συλλέγουν οι μαθητές. Κάθε ομάδα θα φέρει εις πέρας ένα μικρό έργο: προσχέδιο, σχεδίαση, καθορισμός των βημάτων εργασίας, αρμοδιότητες εντός της ομάδας. Στο τέλος, κάθε ομάδα θα παρουσιάσει το προϊόν της δραστηριότητας, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο συνεργάστηκαν, τις εντυπώσεις που αποκόμισαν και τα συναισθήματα που ένιωσαν. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, οι μαθητές θα μελετήσουν τα υλικά εργασίας, τις ιδιότητές τους, για να βρουν πώς θα τα ενώσουν. Έτσι, θα παρατηρήσουν ότι οι κονσέρβες δεν μαγνητίζουν.	2 ώρες
Συμπέρασμα	Αξιολογούμε τη συμμετοχή των μαθητών και τα προϊόντα της δραστηριότητάς τους. Η αξιολόγηση θα αφορά την αυτοαξιολόγηση και την ενδοαξιολόγηση των μαθητών. Εκφράζουμε τα συμπεράσματα στα οποία κατέληξαν οι μαθητές με την επαναδιατύπωση της ιστορίας: Πώς μπορούμε να αντιμετωπίσουμε μια κατάσταση κρίσης που οφείλεται σε φυσικές καταστροφές; Θα πρέπει να κατανοήσουμε την κατάσταση, να τεκμηριώσουμε, να αναζητήσουμε και να προσφέρουμε βοήθεια, να συνεργαστούμε, να βρούμε και να ακολουθήσουμε τον σωστό δρόμο, να είμαστε αποφασισμένοι, να είμαστε φίλοι, να είμαστε συμπνετικοί, να μαθαίνουμε μέσα από εμπειρίες, να είμαστε αισιόδοξοι.	1 ώρα

Αξιολόγηση

Αξιολογήθηκαν η συμπεριφορά των μαθητών, η συμμετοχή τους κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων και τα προϊόντα αυτής της δραστηριότητας. Οι προτεινόμενοι στόχοι επιτεύχθηκαν και οι μαθητές συμμετείχαν με σοβαρότητα και ενθουσιασμό. Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, απλώς και μόνο παρατηρώντας τις ενέργειες, τις συμπεριφορές και τα λόγια των μαθητών αποκομίζει κανείς πληθώρα πολύτιμων δεδομένων, ενώ αυτή η παρατήρηση λειτούργησε και ως διαμορφωτική αξιολόγηση

***** ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Οι μαθητές έδωσαν και έλαβαν ανατροφοδότηση κατά τη διάρκεια του μαθήματος, όταν παρουσίασαν στους συμμαθητές τους τι έφτιαξαν και πώς. Έδωσαν ανατροφοδότηση στο τέλος του μαθήματος, όταν αξιολογήθηκε το σύνολο των εργασιών. Οι μαθητές δίνουν ο ένας στον άλλον ανατροφοδότηση, η οποία προωθεί τη μάθηση.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Πιστεύω ότι, κατά τη διάρκεια αυτού του μαθήματος, συνέδεσα διάφορους τομείς περιεχομένου/επιστημονικούς κλάδους, προσέγγισα την τεχνολογία, την ανάγνωση, τη γραφή και την επιστήμη σύμφωνα με το πρόγραμμα σπουδών, χρησιμοποίησα τους διαθέσιμους πόρους, υλοποίησα μαθησιακές δραστηριότητες και στρατηγικές κατάρτισης που διευκόλυναν τη μετάδοση πληροφοριών και την κατάρτιση των ικανοτήτων των μαθητών, ενώ ήταν σύμφωνες με τα ενδιαφέροντά τους.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα



ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΑΦΉΓΗΣΗ

Τίτλος

Συνεργατική αφήγηση

Σύνταξη

Francisco José Orosia Salvador

Περίληψη

Αυτή είναι μια συνεργατική δραστηριότητα με τίτλο: «Συλλογικές ψηφιακές ιστορίες», όπου τα μέλη μιας ομάδας της τάξης πρέπει να σχεδιάσουν και να δημιουργήσουν μια ψηφιακή ιστορία. Πρέπει να γνωρίζουν τα βασικά στοιχεία μιας ιστορίας: ένα μέρος, τους χαρακτήρες και μια πλοκή, να ετοιμάσουν ένα αρχικό προσχέδιο της ιστορίας, να διασφαλίσουν ότι η ιστορία έχει συνοχή και ότι μπορεί να γίνει κατανοητή από άλλα άτομα εκτός της ομάδας. Ως τελικό προϊόν, η ομάδα θα ετοιμάσει μια ιστορία στο Google Slides χρησιμοποιώντας εικόνες από τις συλλογές του Europeana και θα αφηγούνται τις σκηνές επενδύοντάς τις με φωνή χρησιμοποιώντας μια εφαρμογή.

Λέξεις-κλειδιά

Αφήγηση ιστοριών, συλλογικότητα, τέχνη, προφορική έκφραση, ΤΠΕ, δημοτικό σχολείο

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Γλώσσα, Πληροφορική, Καλλιτεχνικά
Θέμα	Αφηγήσεις τέχνης.
Ηλικία μαθητών	4 ετών
Χρόνος προετοιμασίας	1 συνεδρία
Χρόνος διδασκαλίας	2 συνεδρίες σε μια μεγάλη ομάδα, 5 συνεδρίες σε μια μικρή ομάδα και άλλες 5 συντομότερες συνεδρίες σε μια μικρή ομάδα + 1 έκθεση και αξιολόγηση του τελικού αποτελέσματος στο διαδίκτυο
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • GSuite tool • Google Slides • Elements of a story • Posters for the class • Spreaker Studio
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Λευκό χαρτί, χρωματιστές ξυλομπογιές, μολύβια και αφίσες με τα στοιχεία της ιστορίας.
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • VOYAGE SUR JUPITER • THÉÂTRE ÉLECTRIQUE DE BOB, LE E • MÉTAMORPHOSES • MAISON ENSORCELÉE, LA

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

- [UNE EXCURSION INCOHÉRENTE](#)

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

ΑΥΤΟΓΝΩΣΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΑΥΤΟΝΟΜΙΑ

5. Προσαρμογή της συμπεριφοράς τους στις ανάγκες και τις απαιτήσεις των άλλων, αναπτύσσοντας συμπεριφορές και συνήθειες σεβασμού, βοήθειας και συνεργασίας, αποφεύγοντας τη δουλική ή κυριαρχική συμπεριφορά.

8. Συμμετοχή σε συλλογικά παιχνίδια που τηρούν τους καθιερωμένους κανόνες και αξιολόγηση του παιχνιδιού ως μέσου κοινωνικής σχέσης και πηγής αναψυχής και ελεύθερου χρόνου.

ΓΝΩΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ

2. Να αναπτύσσουν σχέσεις με άλλους, με όλο και πιο ισορροπημένο και ικανοποιητικό τρόπο, αφομοιώνοντας σταδιακά τα πρότυπα κοινωνικής συμπεριφοράς, προσαρμόζοντας τη συμπεριφορά τους σε αυτά.

3. Να γνωρίζουν τις διάφορες κοινωνικές ομάδες που βιώνουν εμπειρίες παρόμοιες με τη δική τους, ορισμένα από τα χαρακτηριστικά τους, τα πολιτιστικά προϊόντα, τις αξίες και τους τρόπους ζωής τους, δημιουργώντας συμπεριφορές εμπιστοσύνης, σεβασμού και εκτίμησης.

ΓΛΩΣΣΕΣ: ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΚΠΡΟΣΩΠΗΣΗ

1. Χρήση της γλώσσας ως μέσου λειτουργικής επικοινωνίας, εκπροσώπησης, μάθησης και ευχαρίστησης, έκφρασης ιδεών και συναισθημάτων, και αξιοποίηση της προφορικής γλώσσας ως μέσου ανάπτυξης σχέσεων με τους άλλους και ρύθμισης της συνύπαρξης.

2. Κατανόηση των προθέσεων και των μηνυμάτων των άλλων παιδιών και ενηλίκων, υιοθετώντας θετική στάση απέναντι στη γλώσσα, τόσο τη δική τους όσο και τις ξένες.

3. Κατανόηση, αναπαραγωγή και αναδημιουργία ορισμένων κειμένων λογοτεχνικής και πολιτιστικής παράδοσης της Κοινότητάς μας, επιδεικνύοντας συμπεριφορές εκτίμησης, ευχαρίστησης και ενδιαφέροντος για αυτά.

4. Εισαγωγή στις κοινωνικές χρήσεις της ανάγνωσης και της γραφής διερευνώντας τη λειτουργία της και εκτιμώντας την αξία της ως μέσου επικοινωνίας, πληροφόρησης και ευχαρίστησης.

5. Ανάπτυξη της ικανότητας ανάλυσης των προφορικών εκφράσεων στα στοιχεία τους, όπως λέξεων, μορφημάτων, συλλαβών και φωνημάτων, και καθιέρωση των σχέσεών τους με τη γραπτή αναπαράσταση της γλώσσας.

Σκοπός του μαθήματος

Με αυτό το μαθησιακό σενάριο θέλουμε οι μαθητές μας να αρχίσουν να εργάζονται επάνω στη συνεργατική μάθηση. Θα αναπτύξουν την προφορική έκφραση, την αφήγηση και τον ψηφιακό γραμματισμό τους.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Το αποτέλεσμα της δραστηριότητας θα είναι πέντε ψηφιακές ιστορίες που θα βασίζονται στις ταινίες μικρού μήκους του Segundo de Chomón, οι οποίες θα διεξαχθούν σε συνεργασία με τους μαθητές που θα τους δώσουν φωνή και θα δημιουργήσουν μια ιστορία από ορισμένα καρέ των ταινιών μικρού μήκους.

Τάσεις

- Εκμάθηση βάσει έργου: ανατίθενται στους μαθητές εργασίες βάσει γεγονότων, προβλήματα που πρέπει να λύσουν δουλεύοντας σε ομάδες. Αυτού του είδους η μάθηση υπερβαίνει συνήθως τα παραδοσιακά μαθήματα.
- Συνεργατική μάθηση: Μεγάλη έμφαση στην ομαδική εργασία.
- Δια βίου μάθηση: η μάθηση δεν σταματά όταν τελειώνετε το σχολείο.
- Αξιολόγηση: Το επίκεντρο των αξιολογήσεων μετατοπίζεται από το «τι γνωρίζετε» στο «τι μπορείτε να κάνετε»

Δεξιότητες 21ου αιώνα

- Συνεργασία
- Δημιουργία γνώσεων
- Επίλυση προβλημάτων του πραγματικού κόσμου
- Χρήση ΤΠΕ για μαθησιακούς σκοπούς
- Αυτοπειθαρχία
- Επικοινωνία

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Παρουσίαση	Παρουσιάζουμε στους μαθητές τη δραστηριότητα που πρόκειται να υλοποιήσουμε μαζί τους. Θα συνεργαστούμε και θα δημιουργήσουμε μερικές ψηφιακές ιστορίες. Ενημερώνουμε τους μαθητές ότι θα χρησιμοποιήσουμε εικόνες που έχουμε πάρει από μια ταινία μικρού μήκους του Segundo de Chomón, Ισπανού κινηματογραφιστή του περασμένου αιώνα. Εξηγούμε μέσω βίντεο και αφισών τα στοιχεία που απαρτίζουν την ιστορία. Κάνουμε αυτοαξιολόγηση μέσω ενός στόχου αξιολόγησης για να επαληθεύσουμε ότι έχουμε επιτύχει τη μάθηση και τι ερωτήματα έχουμε αφήσει ανοιχτά.	50'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Σχεδίαση του προσχεδίου	Στην παρακάτω δραστηριότητα, κάθε ομάδα θα οπτικοποιήσει την ταινία μικρού μήκους από την οποία θα εμπνευστεί και στη συνέχεια θα αναλύσει τις εικόνες που θα χρησιμοποιήσει για να αφηγηθεί την ψηφιακή ιστορία της. Στη συνέχεια, οι μαθητές θα ετοιμάσουν ένα προσχέδιο σε έντυπη μορφή, που θα αναφέρει τα διάφορα μέρη της ιστορίας. Αφού τελειώσουν, οι μαθητές θα πουν στα μέλη της ομάδας τους την ιδέα τους για την ιστορία. Τέλος, οι μαθητές θα αξιολογούνται ατομικά από τον συνεργάτη τους.	50'
Προετοιμασία της ιστορίας	Σε αυτές τις συνεδρίες, η ομάδα θα χωριστεί σε ομάδες και ο εκπαιδευτής θα καθοδηγήσει τη διαδικασία προετοιμασίας της ψηφιακής ιστορίας. Οι πρώτοι μαθητές θα συμφωνήσουν για τους χαρακτήρες, την πλοκή και το μέρος που επιλέγουν από τα σκίτσα όλων των συμμαθητών τους. Στη συνέχεια, με τη σειρά τους, οι μαθητές θα αρχίσουν να επεξεργάζονται τις συλλογικές ψηφιακές ιστορίες τους. Στο τέλος θα γίνει αυτοαξιολόγηση και από κοινού αξιολόγηση.	50' ανά ομάδα
Ηχογράφηση	Έχοντας αναπτύξει όλες τις ιστορίες, ηχογραφούμε τώρα τις φωνές των μαθητών με την εφαρμογή. Σε ομάδες, ο εκπαιδευτικός θα ηχογραφήσει τις φωνές τους για να τις εισαγάγει σε ψηφιακές ιστορίες.	20' ανά ομάδα
Έκθεση και αξιολόγηση	Σε αυτήν τη συνεδρία θα παρουσιάσουμε τα τελικά προϊόντα των μαθητών σε ολόκληρη την τάξη και οι μαθητές θα αξιολογήσουν τη δική τους εργασία, την εργασία της ομάδας τους και την εργασία των άλλων ομάδων.	50'

Αξιολόγηση

Για την αξιολόγηση της δραστηριότητας, θα χρησιμοποιήσουμε το τέλος κάθε συνεδρίας, έτσι ώστε, αν χρειαστεί, να μπορέσουμε να κάνουμε τροποποιήσεις για να βελτιώσουμε ορισμένα στοιχεία της επόμενης συνεδρίας. Στην αξιολόγηση που θα κάνουμε σε κάθε συνεδρία θα χρησιμοποιούμε την αυτοαξιολόγηση και την συναξιολόγηση. Όταν ολοκληρωθούν τα προϊόντα, κατά τη διάρκεια της συνεδρίας της έκθεσης, θα διεξάγουμε επίσης εργασίες αυτοαξιολόγησης και συναξιολόγησης για το δικό μας έργο και για το έργο όλων των συναδέλφων μας.

***** ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Τα παιδιά έκαναν την αξιολόγηση μετά από κάθε συνεδρία και σχολίασαν πόσο τους άρεσε η δραστηριότητα. Έτσι, δεν χρησιμοποιήσαμε την ταινία μικρού μήκους «Bob's electric theatre», διότι δεν άρεσε στα παιδιά. Επιπλέον, χάρηκαν που σχεδίασαν τις νέες ιστορίες τους και είδαν τις δικές τους ιστορίες σε ψηφιακή μορφή.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Σε αυτήν την ενότητα θα αξιολογήσω τη διδακτική πρακτική του μαθησιακού σεναρίου, το χρονοδιάγραμμα της δραστηριότητας, την επιλογή των υλικών και τη μεθοδολογία που χρησιμοποίησα. Ο χρόνος λειτούργησε πολύ καλά επειδή οι μαθητές μπόρεσαν να χαρούν κάθε συνεδρία. Η μεθοδολογία της συλλογικής εργασίας και η οργάνωση σε μικρές ομάδες λειτούργησαν, επίσης, πολύ καλά, οι μαθητές αλληλεπίδρασαν και συνεργάστηκαν όπως περιμέναμε, και η δραστηριότητα εξελίχθηκε επιτυχώς. Όσον αφορά την επιλογή του υλικού, το υλικό με μουσική υπόκρουση θα μπορούσε να έχει βελτιωθεί στην οπτικοποίησή του, επειδή τα παιδιά σε αυτήν την ηλικία χρειάζονται περισσότερη ενθάρρυνση για να παρακινηθούν. Αυτό θα πρότεινα να βελτιωθεί σε αυτό το μαθησιακό σενάριο: ενσωμάτωση μουσικής στις ταινίες μικρού μήκους για την οπτικοποίηση.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI του Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να επεκτείνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

- [Αυτοαξιολόγηση και συναξιολόγηση](#)
- [Προϊόντα που έχουν δημιουργηθεί από τους μαθητές](#)

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΆΡΙΟ EUROPEANA - ΣΠΆΣΤΕ ΚΑΙ ΚΡΑΤΉΣΤΕ ΤΗ ΣΙΩΠΉ

Τίτλος

Σπάστε και κρατήστε τη σιωπή

Σύνταξη

Judit Benedek

Περίληψη

Οι ταινίες του βωβού κινηματογράφου είναι ιδιαίτερα χρήσιμες στην εκπαίδευση. Σε αυτό το εκπαιδευτικό σενάριο προσπαθώ να τις εμπνευστώ από αυτές για προφορικές και γραπτές δραστηριότητες. Τα κύρια μέρη είναι το ντουμπλάρισμα, η συγγραφή του σεναρίου και το γύρισμα. Απαιτείται γλωσσικό επίπεδο Α2.

Λέξεις-κλειδιά

βουβή ταινία, δημιουργία ταινιών, ντουμπλάρισμα, σενάριο, συγγραφή

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Αγγλικά, Μέσα επικοινωνίας
Θέμα	Ντουμπλάρισμα βουβής ταινίας, βουβή ταινία
Ηλικία μαθητών	13-15
Χρόνος προετοιμασίας	30 λεπτά
Χρόνος διδασκαλίας	5x45 λεπτά (5 μαθήματα)
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • Rubistar • Mentimeter • Timer
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Tablet ή/και smartphone
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Destiny is Changeless • Distant Relative • The Mills of the Gods

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Η ψυχαγωγία ως θέμα αποτελεί μέρος του εθνικού μας προγράμματος σπουδών. Οι μαθητές πρέπει να κατανοούν τα σχετικά κείμενα και να μπορούν να μιλήσουν γι' αυτά.

Η προφορική έκφραση περιλαμβάνεται σε κάθε πρόγραμμα εκμάθησης γλωσσών. Οι μαθητές μας, όταν ολοκληρώνουν το δημοτικό σχολείο, πρέπει να βρίσκονται τουλάχιστον στο επίπεδο A2 (CEF).

Σκοπός του μαθήματος

Το ντουμπλάρισμα μιας βουβής ταινίας είναι ένας εξαιρετικός τρόπος να κάνουμε τους μαθητές να μιλήσουν. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους και να δημιουργήσουν κάτι μοναδικό. Ο κύριος στόχος των δύο πρώτων μαθημάτων είναι η δημιουργία μοναδικών προφορικών έργων.

Ο κύριος στόχος των τριών τελευταίων μαθημάτων είναι να συνδυαστούν οι ήδη υπάρχουσες με τις νέες γνώσεις και να παρουσιαστεί το αποτέλεσμα με δημιουργικό και διασκεδαστικό τρόπο.

Τάσεις

- Εκμάθηση βάσει έργου
- Συνεργατική εργασία
- Εκμάθηση μέσω κινητού
- Εκπαιδευτική ψυχαγωγία
- Οπτική αναζήτηση και εκμάθηση
- BYOD (Φέρε τη Δική σου Συσκευή)

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

- Δημιουργικότητα
- Επίλυση προβλημάτων
- Επικοινωνία
- Συνεργασία
- Γραμματισμός στην πληροφόρηση
- Γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας
- Ευελιξία
- Προσαρμοστικότητα
- Κοινωνικές δεξιότητες
- Παραγωγικότητα

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή Θέματος	Οι μαθητές σχηματίζουν ομάδες. Δίνουμε σε όλους από ένα φύλλο χαρτί με μία λέξη. Πρέπει να δημιουργήσουν τέσσερις διαφορετικές προτάσεις χρησιμοποιώντας τις λέξεις. Οι λέξεις μιας πρότασης θα αποτελέσουν μια ομάδα.	10'
Europeana	Οι ομάδες επισκέπτονται τον ιστότοπο του Europeana. Χρησιμοποιούν αυτά τα φίλτρα:	15'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<ul style="list-style-type: none"> - Silent movie - Free reuse <p>Με αυτόν τον τρόπο, θα βρουν βουβές ταινίες. Έχοντας ήδη ελέγξει, θα συνιστούσα τρεις ταινίες: 'The Distant Relative' 'Destiny is Changeless' 'The Mills of the Gods' Οι μαθητές πρέπει να επιλέξουν μία από αυτές.</p>	
Ντουμπλάρισμα	Αφού οι ομάδες επιλέξουν μια ταινία, πρέπει να ντουμπλάρουν τα πρώτα 3-4 λεπτά. Πρέπει να επιλέξουν ποιος θα ντουμπλάρει ποιον χαρακτήρα, να γράψουν το κείμενο και να το ερμηνεύσουν μαζί με την ταινία.	45'
Υλοποίηση	Οι ομάδες παρουσιάζουν το ντουμπλάρισμά τους στις άλλες ομάδες.	20'
Εισαγωγή στη συγγραφή σεναρίου	Οι μαθητές (σε ομάδες) θα μάθουν πώς να γράφουν ένα βασικό σενάριο. Τους μοιράζουμε διαφορετικές δηλώσεις και πρέπει να επιλέξουν ποιες νομίζουν ότι αναφέρονται στη συγγραφή σεναρίου (όλες).	15'
Συγγραφή σεναρίου	Οι ομάδες πρέπει να γράψουν ένα πολύ απλό σενάριο για τις δικές τους ταινίες. Πρέπει να είναι για βουβή ταινία.	45'
Δημιουργήστε την ταινία σας	Οι ομάδες πρέπει να φτιάξουν τις δικές τους ταινίες με βάση τα σενάρια τους. Θα πρέπει να είναι 3-4 λεπτά.	45'
Παρακολούθηση της ταινίας σας	Οι ομάδες παρουσιάζουν τις δημιουργίες τους στις άλλες ομάδες.	20'

Αξιολόγηση

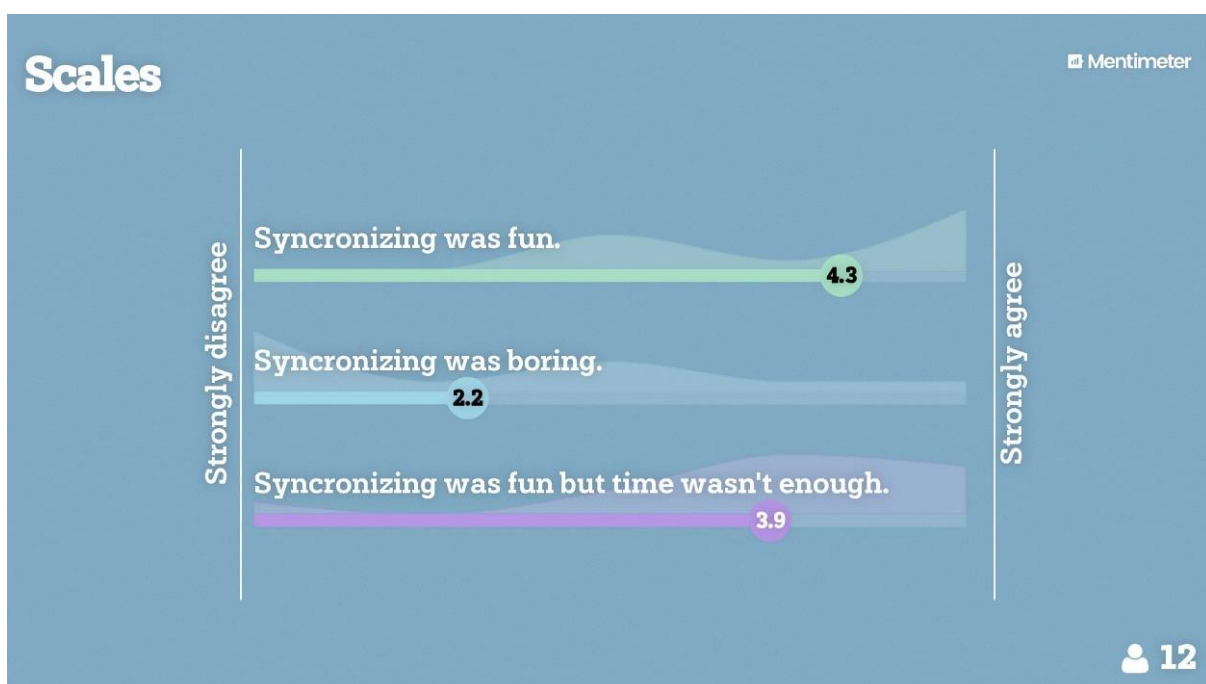
Παρακολουθούμε τους μαθητές κατά τη διάρκεια της εργασίας σε ομάδες. Ένα διάγραμμα με διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης θα βοηθήσει κατά την αξιολόγηση του έργου τους.

Το γραπτό σενάριο και η ταινία θα αποτελέσουν, επίσης, μέρος της αξιολόγησης.

***** **ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ** *****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Χρησιμοποίησα το Mentimeter για να λάβω ανατροφοδότηση από τους μαθητές μου. Ακολουθούν τα αποτελέσματα:



Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Αν η ομάδα δεν έχει χρησιμοποιήσει ποτέ πριν το Europeana, θα πρέπει να προστεθεί επιπλέον χρόνος για την εισαγωγή στον ιστότοπο.

Η τεχνολογία μπορεί να προκαλέσει δυσκολίες...

Κατά το ντουμπλάρισμα, έβαλα χρονόμετρο. Οι μαθητές παραπονέθηκαν στη συνέχεια ότι ο χρόνος ήταν πολύ λίγος.

Την επόμενη φορά θα προγραμματίσω σίγουρα ένα επιπλέον μάθημα για τη γλώσσα του σώματος, ώστε να διασφαλίσω ότι οι χειρονομίες στις ταινίες είναι πιο εντυπωσιακές.

Θα ήταν καλό να υπάρχει λίγος παραπάνω χρόνος για την επεξεργασία της ταινίας. Αυτό πραγματοποιήθηκε ως εργασία για το σπίτι. Την επόμενη φορά θα προγραμματίσω επιπλέον χρόνο για αυτό.

Οι μαθητές πρότειναν να ντουμπλάρουν τις δικές τους ταινίες. Αυτό ήταν μια εξαιρετική ιδέα, αλλά δυστυχώς δεν είχαμε χρόνο να το κάνουμε.

Όταν θα επαναλάβω αυτό το πρόγραμμα, θα προγραμματίσω να υλοποιηθεί σε τουλάχιστον 8-10 μαθήματα.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

Sentences for groups

Gestures and facial expressions are important.

It is always black and white.

It's recorded like a theatre play.

Beginning of the 19th century.

facial	It
expressions	always
It's	black
a	Gestures
and	is
are	and
like	white
recorded	important
theatre	beginning
the	the
play	of
19	century

Script writing statements

arrange events
main event(s)
characters
title
set the scene
dialogue
something you want to tell in your story
main point of the scene
memorable name
protagonist
pick a genre
choose at least 3-4 settings
goal to achieve

Διάγραμμα διαβαθμισμένων κριτηρίων αξιολόγησης

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ	4	3	2	1	Βαθμολογία
Ομαδική εργασία	Όλοι οι μαθητές συνεισφέρουν στη συζήτηση και όλοι τους ακούγονται με σεβασμό. Όλα τα μέλη της ομάδας προσφέρουν ισότιμα στο έργο.	Οι περισσότεροι μαθητές συμβάλλουν στη συζήτηση και ακούγονται με σεβασμό. Όλα τα μέλη της ομάδας προσφέρουν ισότιμα στο έργο.	Οι περισσότεροι μαθητές συμβάλλουν στη συζήτηση και ακούγονται με σεβασμό. Όλα τα μέλη της ομάδας προσφέρουν ισότιμα στο έργο.	Μερικά μέλη της ομάδας δεν προσφέρουν ισότιμα στο έργο.	
Ιδέα της δραστηριότητας	Η ομάδα έχει σαφή εικόνα του τι προσπαθεί να επιτύχει. Κάθε μέλος μπορεί να περιγράψει τι προσπαθούν να κάνουν και γενικά πώς η δουλειά τους θα συμβάλει στο τελικό προϊόν.	Η ομάδα έχει αρκετά σαφή εικόνα του τι προσπαθεί να επιτύχει. Κάθε μέλος μπορεί να περιγράψει τι προσπαθούν να κάνουν γενικά, αλλά δυσκολεύονται να περιγράψουν τον τρόπο με τον οποίο η δουλειά τους θα συμβάλει στο τελικό προϊόν.	Τα μέλη της ομάδας έχουν ανταλλάξει απόψεις και ιδέες για την εργασία τους, αλλά δεν έχουν καταφέρει να βρουν ένα επίκεντρο ως ομάδα. Τα μέλη της ομάδας περιγράφουν τους στόχους/το τελικό προϊόν διαφορετικά.	Η ομάδα κατέβαλε ελάχιστη προσπάθεια για την ανταλλαγή ιδεών και απόψεων και για τη βελτίωση μιας ιδέας. Δεν είναι σαφείς στα μέλη της ομάδας οι στόχοι και ο τρόπος με τον οποίο η δουλειά τους θα συμβάλει στο να επιτύχουν το τελικό προϊόν.	

Σενάριο	Το σενάριο είναι ολοκληρωμένο και είναι σαφές τι θα πει και τι θα κάνει κάθε ηθοποιός. Οι εισοδοι και οι έξοδοι περιλαμβάνονται στο σενάριο, καθώς συνιστούν σημαντικές κινήσεις. Το σενάριο είναι αρκετά επαγγελματικό.	Το σενάριο είναι ως επί το πλείστον ολοκληρωμένο. Είναι σαφές τι θα πει και τι θα κάνει κάθε ηθοποιός. Το σενάριο δείχνει ότι έχει γίνει σχεδιασμός.	Το σενάριο έχει μερικά σημαντικά ελαττώματα. Δεν είναι πάντα σαφές τι λένε και τι κάνουν οι ηθοποιοί. Το σενάριο δείχνει μια προσπάθεια σχεδιασμού, αλλά φαίνεται μη ολοκληρωμένο.	Δεν υπάρχει σενάριο. Οι ηθοποιοί αναμένεται να αυτοσχεδιάσουν στην πορεία για το τι θα πουν και θα κάνουν.	
---------	--	--	--	--	--

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΑ ΔΙΚΆ ΣΑΣ ΑΥΤΌΝΟΜΑ ΦΥΤΆ

Τίτλος

Δημιουργήστε τα δικά σας αυτόνομα φυτά

Σύνταξη

Marcin Jabłoński – Συγκρότημα Τεχνικών Σχολείων Grudziądz/PL

Περίληψη

Ακόμα και η καλύτερα σχεδιασμένη διαστημική βάση δεν μπορεί να λειτουργήσει χωρίς ανθρώπους. Από την άλλη, χρειαζόμαστε τρόφιμα – μια διέξοδος από αυτήν την κατάσταση είναι το έργο #FloraHab.

Το έργο #FloraHab αποτελεί μετεξέλιξη του έργου του ESA, δηλαδή του Ευρωπαϊκού Οργανισμού Διαστήματος, «Teach with Space – Plants on Mars, Build an automatic plant watering system». Το έργο μας θα είναι πιο προηγμένο από τεχνική άποψη! Το έργο του ESA περιγράφει απλώς τον τρόπο υλοποίησης ενός αυτόματου συστήματος ποτίσματος φυτών για την καλλιέργεια του εδάφους.

Στο έργο μας, σχεδιάζουμε αρχικά να υλοποιήσουμε μια καλλιέργεια εκτός εδάφους, υδροπονική. Η υδροπονία είναι η καλλιέργεια φυτών εκτός εδάφους. Σε έναν υδροπονικό κήπο, μπορούμε να καλλιεργήσουμε λουλούδια, βότανα, ακόμα και λαχανικά. Στον υδροπονικό κήπο δεν θα δείτε τις κλασικές γλάστρες σκεύη με χώμα. Φυσικά, τα φυτά δεν μπορούν να τοποθετηθούν απευθείας στο νερό, διότι έτσι οι περισσότεροι τύποι χλωρίδας θα αρχίσουν να σαπίζουν από τη ρίζα. Τα υπόγεια τμήματα των φυτών βυθίζονται σε ένα πλαστικό δοχείο, το οποίο περιέχει αδρανές υπόστρωμα, για παράδειγμα διογκωμένη άργιλο, εμποτισμένο με νερό και θρεπτικά συστατικά. Οι ρίζες έρχονται σε άμεση επαφή με το νερό έχοντας έτσι εύκολη πρόσβαση στα θρεπτικά συστατικά, και για αυτό δεν αναπτύσσονται υπερβολικά. Υπό φυσιολογικές συνθήκες, για παράδειγμα, αναπτύσσονται η ορχιδέα και η βρομέλια, προσδεμένες σε κλαδιά και κορμούς.

Λέξεις-κλειδιά

Φυτά, βιότοποι, οικολογία, κλιματική αλλαγή, Ρομποτική, Μηχανοτρονική, ηλεκτρικό κύκλωμα, Arduino

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Εκτός ύλης δραστηριότητες ρομποτικής και μηχανοτρονικής (μαθήματα στο τεχνικό σχολείο)
Θέμα	Φυτά, βιότοποι, οικολογία, κλιματική αλλαγή, Μηχανοτρονικό και ρομποτικό εργαστήριο, Εργαστήριο ηλεκτρονικής, Ρομποτική, Teach with Space
Ηλικία μαθητών	16-20 ετών (τεχνικό σχολείο)

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Χρόνος προετοιμασίας	45 λεπτά, για προετοιμασία των βάσεων εργαστηρίου
Χρόνος διδασκαλίας	3 x 135 λεπτά – εργαστηριακό μέρος τριών μερών τριών μαθημάτων
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	Ο δικτυακός τόπος του εκπαιδευτικού και άλλοι: <ul style="list-style-type: none"> • The teacher's homepage • Lists of LAB instructions – topic 31 • device description • Self-sufficient urban farm • #FloraHab device-1 • #FloraHab device-2
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Φορητός υπολογιστής με δωρεάν λογισμικό μηχανοτρονικής, οθόνη LED ή προβολέα, μηχανικά και ηλεκτρικά εργαλεία
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Transgenic tobacco plants in laboratory • Botanic Garden, Oxford: panoramic view of the greenhouses with a small ornamental detail of the gates and plans. Line engraving by J. Skelton, 1820, after B. Green. • Laken tuinen en serres-B 369 • Laken tuinen en serres-B 360 • Laken tuinen en serres-B 372 • Laken tuinen en serres-B 385

Άδειες

Άδεια ShareAlike CC BY-SA. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να κάνουν προσθήκες στο έργο σας, ακόμη και για εμπορικούς σκοπούς, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου και λάβουν άδεια για τις νέες δημιουργίες τους υπό πανομοιότυπους όρους. Αυτή είναι η άδεια που χρησιμοποιεί η Wikipedia και συνιστάται για υλικά όπου γίνεται ενσωμάτωση περιεχομένου από τη Wikipedia και έργα με παρόμοια άδεια χρήσης.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το μαθησιακό σενάριο αποσκοπεί στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων STEM: μαθηματική εισαγωγή στη δημιουργία ηλεκτρικών συστημάτων και συστημάτων ελέγχου. Οι μαθητές θα διευρύνουν τις γνώσεις τους για τα μαθηματικά, τη φυσική, τον προγραμματισμό και το λεξιλόγιο που σχετίζονται με αυτά τα θέματα. Οι μαθητές θα εξασκήσουν, επίσης, τον τρόπο περιγραφής και επίλυσης προβλημάτων που σχετίζονται με τη βιολογία – καλλιέργεια φυτών με υδροπονία. Οι μαθητές θα μάθουν πώς να αναζητούν και να χρησιμοποιούν διαδικτυακές πηγές πληροφοριών σε μια ξένη γλώσσα, το οποίο αποτελεί, επίσης, σημαντικό στοιχείο του εθνικού προγράμματος σπουδών. Επίσης, θα συνδυάσουν τη μηχανοτρονική με τη βιολογική μηχανική, δημιουργώντας ένα αυτόνομο σύστημα αναπαραγωγής φυτών. Ένα τέτοιο σύστημα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για μοντελοποίηση της κατασκευής ενός βιότοπου φυτών σε ακραίες συνθήκες, όπως στη Σελήνη ή στον πλανήτη Άρη.

Σκοπός του μαθήματος

Οι μαθητές:

- Εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους σχετικά με το STEM
- Αναπτύσσουν τις δεξιότητες STEM: Μαθηματικά και φυσική, Προγραμματισμός, Βιολογία, Φυτολογία
- Αναπτύσσουν το λεξιλόγιό τους σχετικά με τα θέματα της ηλεκτρονικής, της μηχανοτρονικής, της ρομποτικής, της βιολογικής μηχανικής
- Εξασκούνται στην περιγραφή στοιχείων της μηχανοτρονικής
- Εξασκούνται στη χρήση εργαλείων ΤΠΕ

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Το αποτέλεσμα του μαθήματος θα είναι η ευκαιρία να δημιουργήσετε τον δικό σας μικρό βιότοπο για φυτά. Εκτός από το χειροπιαστό προϊόν, το οποίο είναι ο βιότοπος, οι μαθητές αποκτούν δεξιότητες χρήσης εργαλείων χειρός, προγραμματισμού του Arduino, δημιουργίας ελέγχων και καθιέρωσης της δικής τους αναπαραγωγής. Αυτή είναι μια απαραίτητη δεξιότητα στην εποχή της όλο και αυξανόμενης αυτοματοποίησης της παραγωγικής διαδικασίας. Ένα μικρό έργο, αυτό το μικροοικοσύστημα, ενθαρρύνει τους νεαρούς τεχνικούς να εργαστούν με δημιουργικότητα και τους δίνει μια εικόνα της μελλοντικής επαγγελματικής τους ζωή.

Τάσεις

- Εκμάθηση βάσει έργου,
- Εκμάθηση STEM,
- Βιολογική μηχανική,
- Συνεργατική μάθηση,
- Εκμάθηση και σχεδιασμός με εφαρμογή υπολογιστών,
- Συνδυασμός διαλέξεων και εργαστηρίων.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

- Δημιουργικότητα και καινοτομία – Οι μαθητές δημιουργούν νέες ιδέες χρησιμοποιώντας εργαλεία ΤΠΕ και συνεργάζονται δημιουργικά με τους άλλους,
- Κριτική σκέψη και επίλυση προβλημάτων – Οι μαθητές αναλύουν πληροφορίες STEM,
- Βιολογική μηχανική,
- Επικοινωνία – Οι μαθητές παρουσιάζουν τις ιδέες τους, παρακολουθούν ενεργά, χρησιμοποιούν την επικοινωνία για διάφορους σκοπούς (συνδυασμός διαλέξεων και εργαστηρίων),
- Συνεργασία – Οι μαθητές δουλεύουν σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες για την επίτευξη ενός κοινού στόχου και μοιράζονται την ευθύνη για τη συνεργατική εργασία,
- Γραμματισμός στις ΤΠΕ – Τα εργαλεία ΤΠΕ χρησιμοποιούνται για την έρευνα, την οργάνωση, την επικοινωνία και την αξιολόγηση πληροφοριών.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Βήμα 1	Έναρξη μαθημάτων, έλεγχος παρουσίας μαθητών.	5'
Εισαγωγή στο Europeana Collections	Οι μαθητές περιηγούνται στη διαδικτυακή τοποθεσία ως εισαγωγή στο μέρος διάλεξης του μαθήματος. Αναφέρονται ορισμένες βασικές πληροφορίες σχετικά με το Europeana.	5'
Εισαγωγή στο Europeana	Από τον υπολογιστή ο εκπαιδευτικός δείχνει πληροφορίες σχετικά με το θέμα του μαθήματος από το Europeana.	5'

Διάλεξη για την πλακέτα τυπωμένου κυκλώματος (PCB)	Συζητιούνται βασικά θέματα σχετικά με το STEM και τη βιολογική μηχανική, τις θεωρητικές βάσεις λειτουργίας, τα συστήματα και την εφαρμογή στη βιομηχανία. Παρουσιάζονται συγκεκριμένες λύσεις διαδικασιών παραγωγής που εφαρμόζονται, καθώς και μέθοδοι προγραμματισμού. Πληροφορίες από το Europeana και τον ιστότοπο του εκπαιδευτικού.	20'
Ερωτήσεις και απαντήσεις	Οι μαθητές θέτουν ερωτήσεις σχετικά με θέματα που δεν κατανοούν κατά τη διάρκεια του μαθήματος.	10'
Βήμα 2 Συνδυασμός θεμάτων διαλέξεων και εργαστηρίων	Κατά τη διάρκεια αυτών των μαθημάτων, μπορείτε να διδάσκετε ταυτόχρονα εννέα μαθητές, έναν εργαστηριακό σταθμό ανά τρεις μαθητές.	10'
Αναζήτηση πληροφοριών σχετικά με το PCB	Κάθε ζεύγος μαθητών επισκέπτεται την ιστοσελίδα χρησιμοποιώντας την καρτέλα Οδηγίες εργαστηρίου, ανοίγει το Θέμα 31 – «#FloraHab»– α) πολωνική έκδοση , β) αγγλική έκδοση .	5'
Πρώτος προγραμματισμός από τους μαθητές	Μαζί με τον εκπαιδευτικό, οι μαθητές λύνουν ένα απλό πρόβλημα προγραμματισμού, ελέγχουν τον κώδικα. Κάνουν ερωτήσεις καθώς δουλεύουν.	30'
Βήμα 3 Ορισμένες από τις απαντήσεις πρέπει να συμπεριληφθούν στο εγχειρίδιο εργαστηρίου που έχω γράψει	Κατά τη διάρκεια αυτού του μέρους του μαθήματος, οι μαθητές λύνουν ένα απλό πρόβλημα με προγραμματισμό, κάνουν σχεδιασμό των βιότοπων, επιλέγουν τα φυτά, τα απαραίτητα συστήματα για αυτονομία στις μεθόδους αναπαραγωγής και εφαρμογής. Σε αυτό το μέρος, οι μαθητές σκέφτονται με δημιουργικό και καινοτόμο τρόπο. Προσπαθούν να φέρουν εις πέρας τις εργασίες που τους έχουν ανατεθεί. Ορισμένες απαντήσεις υπάρχουν στο εγχειρίδιο εργαστηρίου που έχω γράψει. Ορισμένα προβλήματα παραμένουν ανοιχτά στη δική τους δημιουργικότητα. Χάρη σε αυτό, αναπτύσσουν λογική σκέψη. Σε αυτό το μέρος του μαθήματος, ο εκπαιδευτικός γίνεται απλώς σύμβουλος του μαθητή. Γίνεται ένα πρότυπο που ενθαρρύνει τους μαθητές να ξεδιπλώσουν ανεξάρτητα τη δημιουργική τους σκέψη.	45'
Βήμα 4 ανεξάρτητη εργασία για το έργο	Σε αυτό το μέρος του μαθήματος, οι μαθητές λύνουν ένα απλό πρόβλημα με την κατασκευή της συσκευής #FloraHab. Εδώ, οι μαθητές σκέφτονται με δημιουργικό και καινοτόμο τρόπο. Προσπαθούν να φέρουν εις πέρας τις εργασίες που τους έχουν ανατεθεί. Τα προβλήματα που προκύπτουν στην πορεία παραμένουν ανοιχτά στη δημιουργικότητά τους. Χάρη σε αυτό, αναπτύσσουν τη λογική σκέψη τους.	135'
Βήμα 4 ανεξάρτητη εργασία στο έργο και δοκιμές στη συσκευή που δημιουργήθηκε	Σε αυτό το μέρος του μαθήματος, οι μαθητές λύνουν ένα απλό πρόβλημα με την κατασκευή της συσκευής #FloraHab και κάνουν δοκιμές στη συσκευή που δημιούργησαν. Οι καλύτερες από τις συσκευές που δημιουργήθηκαν θα συμμετάσχουν στον πολωνικό διαγωνισμό EUCYS (Διαγωνισμός της Ευρωπαϊκής Ένωσης για Νεαρούς Επιστήμονες) καθώς και στο OMSA-2020 (πολωνικό σεμινάριο για Νέους στην Αστρονομία και την Αστροναυτική)	135'

και στον διαγωνισμό [FreeStyle](#) κατά τη διάρκεια του [RoboticDay-2020](#).

Αξιολόγηση

Μετά την ολοκλήρωση μιας σειράς μαθημάτων στο εργαστήριο, προγραμματίζουμε μια δοκιμή για το συγκεκριμένο θέμα. Οι μαθητές παρακολουθούν, επίσης, διαλέξεις για στοιχεία του μαθήματος στα οποία πρέπει να δοθεί μεγαλύτερη έμφαση. Το ερωτηματολόγιο θα διεξαχθεί ανώνυμα.

***** ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Μετά την ολοκλήρωση του κύκλου μαθημάτων με βάση τις γνώσεις που αποκόμισαν, τις σημειώσεις τους, την πρόσβαση σε ιστοσελίδες, κάθε μαθητής γράφει μια έκθεση σχετικά με την εργασία του/της κατά τη διάρκεια εργαστηριακών μαθημάτων. Στην έκθεση περιγράφουν τα επιτεύγματά τους, επισυνάπτει το στιγμιότυπο οθόνης ή τον κώδικα, φωτογραφίες του έργου τους. Ακόμη και αν δεν επιτευχθεί ο στόχος, υπάρχει περιθώριο για ανάλυση σφαλμάτων και διορθώσεις στις επόμενες δραστηριότητες προγραμματισμού. Η έκθεση αποστέλλεται ηλεκτρονικά στη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του εκπαιδευτικού. Οι καλύτερες εργασίες θα δημοσιευθούν στον ιστότοπο και στο fanpage του σχολείου με hashtag #RoboticTeamGrudziadz.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Το μάθημα που παρουσιάζεται αποτελείται από μια σειρά ασκήσεων εκτός ύλης στο εργαστήριο, ενώ τα επόμενα μαθήματα είναι συνέχεια και εξέλιξη των ενδιαφερόντων των μαθητών. Στην πρώτη κατηγορία θα πρέπει να δοθεί μεγαλύτερη έμφαση στη θεωρητική εισαγωγή και το ενδιαφέρον των νέων για τις νέες τεχνολογίες, και θα πρέπει να δίνεται χρόνος για περισσότερες πρακτικές εφαρμογές. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι συσκευές αυτές κατασκευάστηκαν εκτός του υποχρεωτικού χρόνου εργασίας των μαθητών. Οι μαθητές έρχονταν στα πρόσθετα μαθήματα μετά από τα μαθήματα του σχολικού προγράμματος και, επίσης, σε ημέρες που δεν είχαν σχολείο (Σάββατα ή αργίες).

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

[Ο ιστότοπος του εκπαιδευτικού](#)

Ιστότοποι διαγωνισμών:

[EUCYS 2020](#)

[OMSA](#)

[Robotic Day](#)

[Robotic Day 2020 – competition rules](#)

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΆΡΙΟ EUROPEANA - Ο ΠΌΛΕΜΟΣ ΜΕ ΤΑ ΜΆΤΙΑ ΕΝΌΣ ΣΤΡΑΤΙΨΤΗ

Τίτλος

Ο πόλεμος με τα μάτια ενός στρατιώτη

Σύνταξη

Ivana Busuttill

Περίληψη

Αυτό το αγγλικό μαθησιακό σενάριο αποτελείται από μάθημα γραπτής έκφρασης στα αγγλικά με θέμα «Στρατιώτες και Πόλεμος». Επικεντρώνεται στον σχεδιασμό και τη σύνταξη μιας καταχώρισης ημερολογίου, που εκφράζει τις σκέψεις και τα συναισθήματα ενός στρατιώτη κατά τη διάρκεια του πολέμου.

Λέξεις-κλειδιά

Συνεργασία, τεχνολογία, Lego, πόλεμος, γραφή, καταχώριση ημερολογίου.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Αγγλική γλώσσα (γραπτή έκφραση)
Θέμα	Δεξιότητες γραπτής έκφρασης – Καταχώριση ημερολογίου
Ηλικία μαθητών για το μαθησιακό σενάριο	Μεταξύ 8 και 12 ετών
Χρόνος προετοιμασίας	1 ώρα
Χρόνος διδασκαλίας	1 ώρα και 30 λεπτά (2 x 45λεπτα μαθήματα)
Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • Answer Garden • Padlet
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	Κιτ εκκίνησης ιστοριών LEGO, διαδραστικός πίνακας, tablet, χαρτόνι A3, στυλό, φύλλο εργασίας μορφής ημερολογίου, αυτοκόλλητες σημειώσεις
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • World War One: tending of wounded in trenches • World War I photograph: gathering the wounded • World War I: an advanced dressing station in World War I. Oil painting by Ugo Matania. • World War I: transport of the wounded. Oil painting by Ugo Matania. • World War One: transport of wounded.

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Τα ακόλουθα μαθησιακά αποτελέσματα προέρχονται από τη διδακτέα ύλη (5ο έτος) της Μάλτας – Αγγλική γλώσσα:

https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Documents/pr_syllabi/syllab_pr_englishyear5.pdf

Με βοήθεια, γράψτε για κοινό και με κάποιον σκοπό. (...)

Με βοήθεια, δημιουργήστε και γράψτε δικά σας βιβλία και πειραματιστείτε με διάφορα είδη, π.χ. καταχώριση ημερολογίου.

Σκοπός του μαθήματος

Μέχρι το τέλος αυτού του μαθησιακού σεναρίου, οι μαθητές θα έχουν αποκτήσει διάφορες δεξιότητες του 21ου αιώνα, όπως η δημιουργικότητα, η συνεργασία, η επικοινωνία και ο γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας. Επιπλέον, οι μαθητές θα είναι σε θέση να εξηγήσουν και να κατανοήσουν τον σκοπό της τήρησης ενός ημερολογίου γράφοντας μια καταχώριση ημερολογίου.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές θα συνεργαστούν σε ομάδες για να σχεδιάσουν μια ημέρα στη ζωή ενός στρατιώτη. Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν χρονικούς συνδέσμους και σωστούς χρόνους ρημάτων γραπτώς, για να περιγράψουν τα γεγονότα που συνέβησαν στον στρατιώτη. Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν, επίσης, εκφράσεις και επίθετα καθώς μιλούν για συναισθήματα και περιγράφουν διαφορετικές σκηνές της καθημερινής ζωής.

Τάσεις

- **Συνεργατική μάθηση:** Μεγάλη έμφαση στην ομαδική εργασία.
- **Εκμάθηση με επίκεντρο τους μαθητές:** Οι μαθητές και οι ανάγκες τους βρίσκονται στο επίκεντρο της διαδικασίας εκμάθησης.
- **Εκμάθηση μεταξύ συμμαθητών:** Οι μαθητές μαθαίνουν από συμμαθητές τους και κάνουν σχόλια ο ένας στον άλλον.
- **Εκπαιδευτική ψυχαγωγία:** εκμάθηση μέσω παιχνιδιού και ψυχαγωγίας. Μαθαίνουμε διασκεδάζοντας.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

- **Δημιουργικότητα:** Κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού, οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν τα κιτ εκκίνησης ιστοριών LEGO για να συνθέσουν διάφορες σκηνές από μια συγκεκριμένη ημέρα της ζωής του στρατιώτη.
- **Συνεργασία:** Οι μαθητές θα συνεργαστούν για την παραγωγή των διαφόρων σκηνών και θα βοηθούν ο ένας τον άλλον κατά τη διάρκεια της συγγραφής.
- **Επικοινωνία:** Κατά την εισαγωγή του μαθησιακού σεναρίου, θα πραγματοποιηθεί συζήτηση με τους μαθητές για τον πόλεμο.
- **Γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας:** Αυτό το μάθημα ενσωματώνει τη χρήση ηλεκτρονικών εργαλείων, όπως το [AnswerGarden](#) και το [Padlet](#).

Δραστηριότητες
2 διαδοχικές 45λεπτες συνεδρίες)

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Εισαγωγή:	<p><i>Ομαδική εργασία: Προβλέψεις</i></p> <p>Δείχνουμε στους μαθητές διαφορετικές εικόνες από τις συλλογές του Europeana. Εικόνα 1, Εικόνα 2, Εικόνα 3, Εικόνα 4, Εικόνα 5. Θα θολώσουμε αυτές τις εικόνες. Οι μαθητές θα πρέπει να συζητήσουν σε ομάδες και να προσπαθήσουν να προβλέψουν το θέμα της ημέρας. Αφού κάνουν τις προβλέψεις τους, ο εκπαιδευτικός θα τους δείξει τις καθαρές εικόνες και θα μοιραστεί με την τάξη τα μαθησιακά αποτελέσματα της ημέρας και τα κριτήρια επιτυχίας. Τα κριτήρια επιτυχίας είναι μια λίστα χαρακτηριστικών που θέλει ο εκπαιδευτικός να συμπεριλάβουν οι μαθητές στην τελική τους εργασία.</p>	
Δραστηριότητα 1:	<p><i>Ατομική εργασία: Ανταλλαγή ιδεών</i></p> <p>Μετά την αποκάλυψη του θέματος της ημέρας, οι μαθητές θα πρέπει να γράψουν λεξιλόγιο, ιδέες και εκφράσεις που τους έρχονται στο μυαλό σχετικά με το σημερινό θέμα (στρατιώτες και πόλεμος). Σε αυτό το μέρος, θα χρησιμοποιηθεί μια εφαρμογή που υπάρχει στο tablet και λέγεται «AnswerGarden». Η απάντηση κάθε μαθητή θα εμφανίζεται στον διαδραστικό πίνακα και στα tablet των συμμαθητών του. Μετά τη λήξη του καθορισμένου χρόνου, θα γίνει συζήτηση σχετικά με τα θέματα που αναφέρονται στην εφαρμογή.</p>	
Δραστηριότητα 2:	<p><i>Ομαδική εργασία: Πριν τη σύνταξη του κειμένου</i></p> <p>Εξηγήστε ότι για την ακόλουθη δραστηριότητα οι μαθητές θα εργαστούν σε ομάδες χρησιμοποιώντας τα κιτ έναρξης ιστοριών Lego, για να δημιουργήσουν ένα διαδραστικό σχέδιο για την καταχώρισή ημερολογίου τους. Πρέπει να φανταστούν ότι είναι στρατιώτες σε εποχή πολέμου.</p> <p>Βήμα 1: Χρησιμοποιώντας τα κιτ έναρξης ιστοριών Lego, οι μαθητές πρέπει να επινοήσουν διάφορες σκηνές από μια συγκεκριμένη ημέρα ενός στρατιώτη.</p> <p>Βήμα 2: Οι μαθητές θα πρέπει να τοποθετήσουν τις σκηνές τη μία μετά την άλλη ανάλογα με το πώς τις αφηγούνται στην καταχώριση ημερολογίου τους. Οι μαθητές γράφουν σε μια αυτοκόλλητη σημείωση ένα βασικό σημείο που περιγράφει κάθε σκηνή.</p>	
Δραστηριότητα 3:	<p><i>Ατομική εργασία: Σύνταξη του κειμένου</i></p>	

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
<p>Οι μαθητές θα πρέπει να φανταστούν ότι είναι στρατιώτες σε εποχή πολέμου και σε κάθε μαθητή δίνεται ένα φύλλο εργασίας με μορφή ημερολογίου για να εργαστεί.</p> <p>Οι μαθητές θα έχουν στη διάθεσή τους περίπου 15 λεπτά για να αρχίσουν να γράφουν και να ολοκληρώσουν την ιστορία τους. Σε αυτό το διάστημα, ο εκπαιδευτικός θα παρακολουθεί και θα βοηθά τους μαθητές κατά την εργασία τους. Αφού οι μαθητές ολοκληρώσουν την εργασία τους, καλούνται να ανταλλάξουν τις ιστορίες τους με τους συνεργάτες τους και να τους κάνουν τα κατάλληλα σχόλια. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να εστιάσουν την προσοχή τους στο «επίκεντρο» που αναφέρθηκε στα προηγούμενα μαθήματα, όπου οι μαθητές πρέπει να επικεντρωθούν στο σημαντικότερο μέρος της ιστορίας και να χρησιμοποιήσουν επίθετα και σημεία στίξης για να το κάνουν ακόμη πιο συναρπαστικό.</p>		
<p>Συμπέρασμα: <i>Παρουσίαση:</i> Η θέση του γράφοντα</p> <p>Οι μαθητές ενθαρρύνονται να σηκωθούν και να παρουσιάσουν την καταχώριση ημερολογίου τους στους συμμαθητές τους. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να ακούσουν την ιστορία και στη συνέχεια να κάνουν εποικοδομητικά σχόλια για το τι τους άρεσε ή αν θα άλλαζαν κάτι στην ιστορία.</p>		

Αξιολόγηση

Σχολική εργασία: Οι μαθητές θα μπου στην θέση ενός στρατιώτη σε εποχή πολέμου και θα γράψουν σχετικά με τις εμπειρίες και τα συναισθήματά τους σε μια συγκεκριμένη ημέρα.

Εργασία για το σπίτι: Οι μαθητές θα πρέπει να κάνουν μια σύντομη έρευνα για τον Α΄ ή τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, και να εκθέσουν το αποτέλεσμα της έρευνάς τους σε μια παράγραφο χρησιμοποιώντας την εφαρμογή [Padlet](#). Οι μαθητές θα είναι σε θέση να βλέπουν ο ένας την εργασία του άλλου ανά πάσα στιγμή.

***** ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ *****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

- Κατά τη διάρκεια του σταδίου σύνταξης του κειμένου, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα φύλλα για συμπλήρωση από συμμαθητές και να κάνουν σχόλια ο ένας άλλο σχόλιο σχετικά με το τι τους άρεσει ή θα άλλαζαν σε ένα συγκεκριμένο γραπτό.
- Επίσης, θα δίνουν θετική ανατροφοδότηση μεταξύ τους κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας «Η θέση του γράφοντα».
- Στο τέλος του μαθήματος, δίνουμε στους μαθητές μια φόρμα ανατροφοδότησης σχετικά με το τι τους άρεσε ή δεν τους άρεσε κατά τη διάρκεια αυτού του μαθήματος. Αυτές θα πρέπει να τοποθετούνται ανώνυμα μέσα στο κουτί ανατροφοδότησης.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Πριν από αυτό το μάθημα, παρουσιάστηκε στους μαθητές η ιστορία της Άννας Φρανκ από την Isabel Sanchez Vergara.

Αυτό το μάθημα μπορεί να συσχετισθεί τόσο με την Ιστορία όσο και με τα Καλλιτεχνικά. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος των Καλλιτεχνικών, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν [παλαιωμένο χαρτί](#) χρησιμοποιώντας τσάι. Έτσι, το ημερολόγιό τους θα δίνει την αίσθηση του παλιού. Όσον αφορά την Ιστορία, κατά τη διάρκεια της συζήτησης στην τάξη, οι μαθητές θα πρέπει να αναφερθούν στους διάφορους πολέμους που συμμετείχε η χώρα τους.

Σε ορισμένες δραστηριότητες χρησιμοποιείται tablet και online πόροι. Αν δεν διατίθενται:

- Κατά τη δραστηριότητα 1 – Χρησιμοποιήστε τον πίνακα για να γράψετε τις απαντήσεις των μαθητών.
- Κατά τη δραστηριότητα 2 – Χρησιμοποιήστε το Workspace (αν διατίθενται tablet) και δώστε στους μαθητές την ευκαιρία να σχεδιάσουν ψηφιακά τις σκηνές. Εάν δεν υπάρχουν διαθέσιμα tablet, ζητήστε από τους μαθητές να ζωγραφίσουν τις σκηνές τους σε ένα κομμάτι χαρτί χρησιμοποιώντας χρωματιστές ξυλομπογιές.
- Επιπλέον, οι μαθητές ενθαρρύνονται να γράψουν την καταχώριση ημερολογίου τους στην εφαρμογή [Lego Story Visualizer](#).

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

Ιστότοπος για τη διδακτέα ύλη της Μάλτας:

- https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Documents/pr_syllabi/syllab_pr_englishyear5.pdf

Άλλοι πόροι που μπορούν να χρησιμοποιηθούν:

- <https://www.youtube.com/watch?v=OGfAf45ddCo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=HUqy-OQvVtI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=QFj23OFI2Kw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=NWF2JBb1bvM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=G6B9k1W3i2w>

Πόροι για tablet

- <https://answergarden.ch/>
- <https://padlet.com/>

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΔΡΑΣΤΗΡΙΌΤΗΤΑ ΑΠΟΜΑΚΡΥΣΜΕΝΗΣ ΑΝΆΓΝΩΣΗΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΓΥΝΑΪΚΕΣ ΠΡΩΤΟΠΌΡΟΥΣ, ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ

Τίτλος

Δραστηριότητα απομακρυσμένης ανάγνωσης για τις γυναίκες πρωτοπόρους, για μαθητές ξένων γλωσσών

Σύνταξη

Reyhan Gunes

Περίληψη

Στο έργο αυτό, όλες οι δραστηριότητες υλοποιούνται σε «διαδικτυακό» περιβάλλον για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών και των μαθητών ως απόκριση στις συνθήκες που επέφερε η τρέχουσα πανδημία COVID-19 στην εκπαίδευση. Πρόκειται για ένα διαθεματικό εξ αποστάσεως πρόγραμμα με στόχο την ενίσχυση της εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας και των βασικών δεξιοτήτων προγραμματισμού. Η κατανόηση κατά την ανάγνωση κειμένων σε παρελθόντα χρόνο και οι δεξιότητες γραφής είναι οι κύριες ικανότητες που αναπτύσσονται στο πλαίσιο αυτού του έργου. Για να γίνει αυτό, χρησιμοποιείται το [Europeana](#) ως εξειδικευμένη πλατφόρμα ανάγνωσης. Οι μαθητές κάνουν έρευνα στην πλατφόρμα Europeana και διαβάζουν τους πόρους που αφορούν βιογραφίες [πρωτοπόρων γυναικών](#) και δημιουργούν ψηφιακά την ιστορία αυτών των γυναικών με μια εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας, το [Cospaces](#). Αυτό χρησιμοποιείται από τους μαθητές ως εφαρμογή ψηφιακής αφήγησης εικονικής πραγματικότητας. Θα αναπτύξουν, επίσης, βασικές δεξιότητες προγραμματισμού για να δημιουργήσουν κινούμενες φιγούρες των χαρακτήρων που δημιούργησαν στο Cospaces. Αυτό το σχέδιο μαθήματος μπορεί να εφαρμοστεί στην 1^η γυμνασίου και άνω, καθώς χρησιμοποιούνται εφαρμογές κινητών και διαδικτύου. Επίσης, χρησιμοποιείται το [Zoom](#) ως online εικονική αίθουσα διδασκαλίας.

Λέξεις-κλειδιά

ηλεκτρονική μάθηση, απομακρυσμένη μάθηση, ανάγνωση, συλλογική γραφή, ψηφιακή αφήγηση, εικονική πραγματικότητα, γυναίκες, STEM

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Εκμάθηση αγγλικής γλώσσας, Προγραμματισμός
Θέμα	Ανάγνωση
Ηλικία μαθητών	12+
Χρόνος προετοιμασίας	Τουλάχιστον 3 ώρες
Χρόνος διδασκαλίας	440 λεπτά

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • https://zoom.us/ • https://edu.cospaces.io/Universe • https://info.flipgrid.com/ • https://www.classdojo.com/ • https://www.storyboardthat.com/
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	<ul style="list-style-type: none"> • Παρουσιάσεις δραστηριότητας εκπαιδευτικού • Φύλλο εργασίας οδηγιών • Έγγραφο διαβαθμισμένων κριτηρίων αξιολόγησης σύνταξης και φόρμα αξιολόγησης σύνταξης Google • Φόρμα αξιολόγησης Google • ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ Κ-W-L • Google Form αυτοαξιολόγησης εικονογραφημένης ιστορίας • Google Form ομαδικής αξιολόγησης παρουσίασης εικονογραφημένης ιστορίας • Google Form ομαδικής αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων • Google Form διαβαθμισμένων κριτηρίων αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Pioneers

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το σχέδιο μαθήματος ενσωματώνει την εθνική διδακτέα ύλη Α1 και Α2 για την Αγγλική γλώσσα και τις Βασικές Αρχές Πληροφορικής.

Σκοπός του μαθήματος

Κύριος στόχος είναι η υποστήριξη των εκπαιδευτικών και των μαθητών ως απόκριση στις συνθήκες διδασκαλίας που επέφερε η τρέχουσα πανδημία COVID-19 στην εκπαίδευση. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές θα καταστούν ψηφιακά ικανοί στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ανάγνωσης στα Αγγλικά, ενώ θα συνεργάζονται και θα επικοινωνούν εικονικά.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές θα είναι σε θέση:

- Να κατανοούν και να ερμηνεύουν κείμενα σχετικά με τις βιογραφίες των «πρωτοπόρων γυναικών» από το Europeana
- Να συντάσσουν και να γράφουν κείμενα σχετικά με βιογραφίες «πρωτοπόρων γυναικών» σε παρελθοντικό χρόνο

- Να δημιουργήσουν μια εικονογραφημένη ιστορία για τη βιογραφία μιας πρωτοπόρου γυναίκας
- Να δημιουργήσουν τη βιογραφία μιας πρωτοπόρου γυναίκας σε κινούμενα σχέδια με το εργαλείο εικονικής πραγματικότητας Caspases
- Να κάνουν τους χαρακτήρες να κινούνται χρησιμοποιώντας βασικά μπλοκ προγραμματισμού
- Να συνεργάζονται ως ομάδα και συνεισφέρουν στην ομαδική εργασία
- Να αντιμετωπίζουν με κριτικό πνεύμα τις μαθησιακές εμπειρίες και διαδικασίες
- Να αναπτύσσουν ψηφιακές δεξιότητες στη χρήση ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας

Τάσεις

Εικονική μάθηση, εκμάθηση βασισμένη στο cloud, εκμάθηση με βάση το παιχνίδι και μέσω της ενσωμάτωσης μηχανισμών παιχνιδιού σε ένα περιβάλλον μη παιχνιδιού (gamification), συνεργατική μάθηση, εκμάθηση βάσει έργου, εκμάθηση με επίκεντρο τους μαθητές, εκμάθηση μέσω κινητού, ηλεκτρονική αξιολόγηση

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

δημιουργικότητα και καινοτομία, κριτική σκέψη και επίλυση προβλημάτων, επικοινωνία, συνεργασία, γραμματισμός στην πληροφορική, ΤΠΕ.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Συνεδρία 1 Δραστηριότητα	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το έργο στην εικονική αίθουσα διδασκαλίας στο Zoom. Παρουσιάζει στην εικονική αίθουσα διδασκαλίας στο Zoom την πλατφόρμα Europeana, τα ψηφιακά εργαλεία, παραδείγματα και όλες τις δραστηριότητες προς υλοποίηση. Συζητούν τα κριτήρια αξιολόγησης με τους μαθητές και συμφωνούν ποια θα εφαρμόσουν. 2. Πρώτον, οι μαθητές πρέπει να κάνουν λήψη του Flipgrid και ο εκπαιδευτικός θα αναρτήσει το «Φύλλο οδηγιών» . 3. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός σχηματίζει ομάδες 4-5 ατόμων. Ο εκπαιδευτικός ορίζει τους ρόλους των μαθητών και οι ομάδες μοιράζουν τους ρόλους μεταξύ τους. Προτείνει σε κάθε ομάδα να τους βοηθήσει να κατανοήσουν τους ρόλους τους και τον σχεδιασμό του έργου τους. 4. Ενθαρρύνει τους μαθητές να κάνουν ερωτήσεις για τις δραστηριότητες, όπως «Γνωρίζετε γυναίκες επιστήμονες; Ποια είναι τα ονόματά τους και γιατί είναι σημαντικές; Πώς θα χρησιμοποιήσετε την πλατφόρμα Europeana; Ποιος είναι ο ρόλος σας; Πώς θα εφαρμόσετε τον ρόλο σας; Πώς θα κάνετε τους χαρακτήρες κινούμενα σχέδια; Ποιες είναι οι προκλήσεις; Πώς μπορείτε να τις 	80'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>αντιμετωπίσετε; Πώς θα παρουσιάσετε τα κινούμενα σχέδιά σας σε κοινό εκτός τάξης;» Οι μαθητές θα ανταλλάσσουν απόψεις στο πλαίσιο συνομιλίας ή θα παίρνουν με τη σειρά το μικρόφωνο.</p> <p>5. Ο εκπαιδευτικός τους ενημερώνει για την επόμενη δραστηριότητα και τους ζητά να κάνουν λήψη του Cospaces στα κινητά τους και να παίξουν ελεύθερα έξω από την εικονική αίθουσα διδασκαλίας. Ορισμένοι μαθητές ενδέχεται να χρησιμοποιήσουν τη διαδικτυακή μορφή της εφαρμογής. Τέλος, ο εκπαιδευτικός προγραμματίζει το μάθημα στην εφαρμογή ζουμ.</p>	
Συνεδρία 2 Δραστηριότη τα	<ol style="list-style-type: none"> 1. Πριν ξεκινήσει το εικονικό μάθημα, ο εκπαιδευτικός δημιουργεί λογαριασμούς ομάδων για την τάξη και την απλή ανάθεση για τους μαθητές στον πίνακα εργαλείων του Cospaces. 2. Στην εικονική συνεδρία, ο εκπαιδευτικός ρωτάει τις ομάδες πόσους τρόπους ξέρουν για να αφηγηθούν μια ιστορία. Οι μαθητές θα προσπαθούν να απαντήσουν στο πλαίσιο συνομιλίας ή θα παίρνουν με τη σειρά το μικρόφωνο. Συζητούν για τα παραδείγματα. 3. Έπειτα, ο δάσκαλος παρουσιάζει το Cospaces και τα βασικά μπλοκ προγραμματισμού του. Τους εξηγεί ότι θα χρησιμοποιήσουν αυτό το εργαλείο για να απεικονίσουν τη ζωή της πρωτοπόρου γυναίκας που επέλεξαν σε κινούμενα σχέδια. 4. Στη συνέχεια, μοιράζεται τον «Classcode» με τους μαθητές για να τους προσκαλέσει να συμμετάσχουν στην τάξη που δημιουργήθηκε με τις εφαρμογές των κινητών τους. 5. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός κατανέμει τις ομάδες μαθητών στα «breakout rooms» για να εξερευνήσουν όλοι μαζί το «τρισδιάστατο περιβάλλον». Ο εκπαιδευτικός συμμετέχει στα breakout rooms, ρωτάει τις ομάδες πώς κινούνται οι χαρακτήρες. Συζητούν και εξερευνούν το «CoBlocks». Οι μαθητές χρησιμοποιούν την εφαρμογή για κινητά (ή τον υπολογιστή). Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τις ομάδες συμμετέχοντας στα breakout rooms. Τους καθοδηγεί και απαντά στις ερωτήσεις τους. 6. Οι συμμετέχοντες επιστρέφουν στην κύρια τάξη. Τους θέτει ερωτήσεις ανοιχτού τύπου, όπως: «Πώς συσχετίζετε το μικρό σας έργο με τη βιογραφία της πρωτοπόρου γυναίκας; Τι πιστεύετε για την εφαρμογή; Τι μάθατε από την εξερεύνηση; Ποιες είναι οι προκλήσεις; Τι είναι η εικονική πραγματικότητα και πώς μπορείτε να την εφαρμόσετε σε αυτό το έργο;» Τέλος, οι μαθητές 	80'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>μοιράζονται τα απλά έργα τους σε ζευγάρια και σκέπτονται ατομικά, χρησιμοποιώντας το εργαλείο προβληματισμού εκτός της συνεδρίας.</p>	
<p>Συνεδρία 3 Δραστηριότητα</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Αρχικά, ο εκπαιδευτικός θα παρουσιάσει την πλατφόρμα Europeana στις ομάδες μαθητών. Περιηγούνται στον ιστότοπο και μεταβαίνουν στο «Exhibition on Pioneers». Αναζητούν στην ιστοσελίδα βιογραφίες γυναικών που έχουν συμβάλει στην ανθρώπινη γνώση και τον πολιτισμό, όπως η Μαρί Κιουρί, η Μαρία Ζίμπιλα Μέριαν και η Ελίσα Λεονίντα Ζαμφιρέσκου. Ο εκπαιδευτικός θέτει ερωτήσεις σχετικά με τις γυναίκες για να εστιάσει την προσοχή τους. Συζητούν και απαντούν στις ερωτήσεις. 2. Ο εκπαιδευτικός έχει φτιάξει από πριν κοινόχρηστα αρχεία Google για την τάξη και δημιουργεί ένα κοινόχρηστο έγγραφο ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων. Κάθε ομάδα μπορεί να γράψει στη δική της σελίδα σχετικά με την εκάστοτε πρωτοπόρο. Ο εκπαιδευτικός μοιράζεται αυτές τις σελίδες και τον τρόπο «γραφής διαβαθμισμένων κριτηρίων αξιολόγησης» σχετικά με το τι αναμένεται. 3. Ο εκπαιδευτικός αναθέτει τις ομάδες των μαθητών στα breakout rooms. Οι ομάδες διαπραγματεύονται μεταξύ τους και αποφασίζουν για ποια πρωτοπόρο γυναίκα θα δημιουργήσουν το κινούμενο σχέδιο. Τα μέλη της ομάδας χωρίζονται και μοιράζονται σελίδες του Europeana για να συνοψίσουν/συνοψώσουν τη βιογραφία της πρωτοπόρου γυναίκας που επέλεξαν. Κάθε μέλος της ομάδας γράφει το συνοψευμένο/επιμελημένο κείμενο στον δικό του χώρο στο κοινόχρηστο αρχείο. Ο εκπαιδευτικός μπαίνει στα rooms και παρακολουθεί τις ομάδες βοηθώντας τους με το στήσιμο της πλοκής. 4. Ο εκπαιδευτικός ολοκληρώνει τη συνεδρία και προγραμματίζει μια άλλη ώρα συνάντησης για να τους επιτρέψει να διαβάσουν τα κείμενα και εργαστούν συλλογικά. 5. Στην επόμενη συνεδρία, οι ομάδες μοιράζονται τα έγγραφά τους με κοινή χρήση της οθόνης. Ο εκπαιδευτικός μοιράζεται μαζί τους τη φόρμα αξιολόγησης γραπτών Google και οι ομάδες αξιολογούν η μία το κείμενο της άλλης. Με αυτόν τον τρόπο, οι ομάδες θα μπορούσαν να καταλήξουν στα συνοπτικά έγγραφα κάθε άλλης ομάδας και να τα σχολιάσουν για ανατροφοδότηση. 	<p>80'</p>

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	6. Ο εκπαιδευτικός μοιράζεται με τους μαθητές τα αποτελέσματα της « φόρμας αξιολόγησης γραπτών Google ». Τέλος, οι ομάδες διορθώνουν τα λάθη.	
Συνεδρία 4 Δραστηριότητα	1. Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί έναν λογαριασμό ομάδας με το StoryBoardThat , ένα εργαλείο εικονογράφησης ιστορίας πριν από την ώρα του μαθήματος. Στη συνεδρία, παρουσιάζονται ορισμένα παραδείγματα και προσκαλεί τους μαθητές στους λογαριασμούς της τάξης στο StoryBoardThat . Μοιράζεται με τα μέλη της ομάδας την « φόρμα αυτοαξιολόγησης εικονογραφημένης ιστορίας Google ». Παρουσιάζει κριτήρια αξιολόγησης. 2. Το κείμενο σχετικά με την πρωτοπόρο γυναίκα μοιράζεται στα μέλη της ομάδας. Αντιστοιχίζονται στα breakout rooms και δημιουργούν τη δική τους σκηνή χρησιμοποιώντας το εργαλείο StoryBoardThat για να χρησιμοποιηθεί στο Cospaces. Τα μέλη της ομάδας χρησιμοποιούν τη φόρμα αυτοαξιολόγησης για να αξιολογήσουν οι ίδιοι τον εαυτό τους. Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τις ομάδες. Αργότερα, οι ομάδες παρουσιάζουν τις εικονογραφημένες ιστορίες στην τάξη, κάνοντας κοινή χρήση της οθόνης τους. 3. Πριν από την παρουσίαση, ο δάσκαλος μοιράζεται τη « Φόρμα ομαδικής αξιολόγησης παρουσίασης εικονογραφημένης ιστορίας Google ». Οι ομάδες αξιολογούν τις εικονογραφημένες ιστορίες για τις πρωτοπόρους γυναίκες. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός μοιράζεται τα αποτελέσματα, κάνοντας κοινή χρήση της οθόνης του με την τάξη. Οι μαθητές σχολιάζουν και δίνουν ανατροφοδότηση. Τελειοποιούν τις ιστορίες τους. Οι ομάδες ανταμείβονται μέσω του ClassDojo.	80'
Συνεδρία 5 Δραστηριότητα	1. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις εργασίες προς υλοποίηση και εξηγεί ξανά το Cospaces. Στη συνέχεια, μοιραζόμαστε με τις ομάδες τη φόρμα ομαδικής αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων Google και το Έγγραφο διαβαθμισμένων κριτηρίων αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων . Τους ενημερώνουμε σχετικά με το τι να περιμένουν. Οι ομάδες χρησιμοποιούν τις εικονογραφημένες ιστορίες που δημιούργησαν με το StoryBoardThat και τα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης για να δημιουργήσουν τα κινούμενα σχέδια για τη ζωή της πρωτοπόρου που έχουν επιλέξει. 2. Κατανέμονται στα breakout rooms. Στη συνέχεια, τα μέλη της ομάδας μοιράζονται τους ρόλους τους ως σχεδιαστές κινουμένων σχεδίων και αφηγητές. Κάθε μαθητής θα	120'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>δημιουργήσει τη δική του σκηνή ανάλογα με την εικονογραφημένη ιστορία. Τα μέλη της ομάδας έχουν τους δικούς τους κοινόχρηστους λογαριασμούς στο Cospecies. Έτσι, κάθε μέλος της ομάδας δημιουργεί το κινούμενο σχέδιο της πρωτοπόρου γυναίκας συλλογικά στην ίδια πλατφόρμα. Ένα από τα μέλη της ομάδας καταγράφει τη φωνή για την εκ νέου αφήγηση της ιστορίας καθώς παίζει το κινούμενο σχέδιο. Επιλέγουν τρισδιάστατο περιβάλλον, σκηνικό, χαρακτήρες ανάλογα με τα στοιχεία της ιστορίας της βιογραφίας και δίνουν κινήσεις στους χαρακτήρες χρησιμοποιώντας το βασικό χαρακτηριστικό προγραμματισμού της εφαρμογής. Ενώ οι ομάδες δημιουργούν τις σκηνές τους, ο εκπαιδευτικός συμμετέχει στα rooms και τους καθοδηγεί για να αντιμετωπίσουν τυχόν δυσκολίες που προκύπτουν. Τα μέλη της ομάδας επικοινωνούν και συνεργάζονται μεταξύ τους.</p> <p>3. Τέλος, επιστρέφουν στην κύρια τάξη και παρουσιάζουν τα κινούμενα σχέδιά τους στην τάξη και τα αξιολογούν με τη φόρμα ομαδικής αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων Google. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις εικονογραφημένες ιστορίες για να αποκτήσουν αίσθηση του περιβάλλοντος των πρωτοπόρων γυναικών. Αυτός είναι ένας εκπληκτικός τρόπος αξιολόγησης των κινουμένων σχεδίων. Ως επόμενη δραστηριότητα, οι ομάδες δημιουργούν ψηφιακές αφίσες για το έργο τους και «κωδικούς QR» για τα κινούμενα σχέδια πρωτοπόρων γυναικών, και τους κοινοποιούν στον ιστότοπο του σχολείου για να προσεγγίσουν το σχολικό κοινό.</p>	

Αξιολόγηση

Δραστηριότητα 1. Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να μοιραστούν τις σκέψεις και τα σχόλιά τους με την τάξη χρησιμοποιώντας το [Flipgrid](#) εκτός της εικονικής τάξης. Είναι μια εφαρμογή για κινητά με την οποία οι μαθητές μπορούν να καταγράψουν βίντεο και ήχο και να γράφουν κείμενα. Οι μαθητές εκφράζουν τις σκέψεις τους σχετικά με το K-W-L (γνωρίζω, θέλω να μάθω, έμαθα) και τις προκλήσεις. Ο εκπαιδευτικός θα ελέγξει και θα αξιολογήσει τις καταγραφές βίντεο και ήχου και θα τις χρησιμοποιήσει για να δώσει ανατροφοδότηση στους μαθητές. Ο εκπαιδευτικός θα κάνει προτάσεις και θα δώσει λύσεις στα προβλήματα, θα απαντήσει στις ερωτήσεις γράφοντας βίντεο ή με ηχογραφήσεις

Δραστηριότητα 2. Στη συνεδρία, ο εκπαιδευτικός δίνει άμεση ανατροφοδότηση αφού θέσει ερωτήσεις ανοικτού τύπου. Αργότερα, ο εκπαιδευτικός θα ελέγξει τα απλά έργα που δημοσιεύθηκαν και τις ιδέες από το Flipgrid. Οι μαθητές εκφράζουν τις σκέψεις τους σχετικά με το K-W-L και τις προκλήσεις

Ανάλογα με τις σκέψεις των μαθητών και την αναθεώρηση του απλού έργου, ο εκπαιδευτικός κάνει σχόλια στους μαθητές γράφοντας βίντεο/ηχογραφώντας στο Flipgrid. Τα σχόλια προς τους μαθητές τους βοηθούν, επίσης, να τελειοποιήσουν τις πρακτικές τους. Επιπλέον, οι παρατηρήσεις των ομάδων χρησιμοποιούνται για να δημιουργηθούν προκλήσεις και να προταθούν λύσεις. Οι ομάδες ανταμείβονται μέσω της εφαρμογής ClassDojo για να τους δίνεται κίνητρο και να ενθαρρύνονται να συμμετέχουν.

Δραστηριότητα 3. Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί τη **φόρμα αξιολόγησης γραπτών Google**, για έλεγχο των εγγράφων Google, και σχολιάζει τα σημεία που χρειάζονται σχολιασμό ανάλογα με τα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης. Παρακολουθεί τις ομάδες κατά τη διάρκεια της συνεδρίας και κάνει σχόλια. Οι μαθητές εκφράζουν τις σκέψεις τους σχετικά με το K-W-L και τις προκλήσεις με το Flipgrid. Οι μαθητές τελειοποιούν τα κείμενά τους.

Οι ομάδες ανταμείβονται μέσω της εφαρμογής ClassDojo για να τους δίνεται κίνητρο και να ενθαρρύνονται να συμμετέχουν.

Δραστηριότητα 4. Η **φόρμα αυτοαξιολόγησης εικονογραφημένης ιστορίας Google** χρησιμοποιείται ως αυτοαξιολόγηση. Η **Φόρμα ομαδικής αξιολόγησης παρουσίασης εικονογραφημένης ιστορίας Google** για τις παρουσιάσεις των ομάδων. Τα αποτελέσματα κοινοποιούνται κατά τη διάρκεια της συνεδρίας στην τάξη και γίνεται συζήτηση σχετικά. Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τις ομάδες. Ελέγχει τα βίντεο και τις ηχογραφήσεις στο Flipgrid. Οι μαθητές εκφράζουν τις σκέψεις τους σχετικά με το K-W-L και τις προκλήσεις. Οι ομάδες τελειοποιούν τα έργα τους. Οι ομάδες ανταμείβονται μέσω της εφαρμογής ClassDojo για να τους δίνεται κίνητρο και να ενθαρρύνονται να συμμετέχουν.

Δραστηριότητα 5. Το **έγγραφο διαβαθμισμένων κριτηρίων αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων** χρησιμοποιείται από τους μαθητές για να τους καθοδηγήσει κατά τη δημιουργία των κινουμένων σχεδίων. Οι επιδόσεις της ομάδας μετριοούνται με τη **φόρμα ομαδικής αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων Google**. Ο εκπαιδευτικός μοιράζεται τα αποτελέσματα με την τάξη και δίνει ανατροφοδότηση χρησιμοποιώντας τα αναμενόμενα κριτήρια καθώς και την ανατροφοδότηση των μαθητών. Καταγράφουν τις τελικές τους σκέψεις με το Flipgrid.

Ο εκπαιδευτικός ακούει τις ηχογραφήσεις των μαθητών και ετοιμάζει σχόλια για κάθε ομάδα, τα οποία δημοσιεύει στο Flipgrid. Οι ομάδες τροποποιούν τα κινούμενα σχέδιά τους. Ο εκπαιδευτικός ελέγχει το έργο κάθε ομάδας και το αξιολογεί με τα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης. Οι ομαδικές αξιολογήσεις και οι βαθμοί στο ClassDojo χρησιμοποιούνται ως ένα σημείο για ορισμό των βαθμών για τα κινούμενα σχέδια στη συνολική αξιολόγηση. Οι μαθητές εκφράζουν τις σκέψεις τους σχετικά με το K-W-L και τις προκλήσεις. Ο εκπαιδευτικός τους παρατηρεί και δίνει ανατροφοδότηση. Οι ομάδες ανταμείβονται μέσω της εφαρμογής ClassDojo για να τους δίνεται κίνητρο και να ενθαρρύνονται να συμμετέχουν.

***** ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Οι μαθητές μοιράζονται τις σκέψεις και τα σχόλια τους με την τάξη και δίνουν ανατροφοδότηση χρησιμοποιώντας [το Flipgrid](#). Σκέφτονται σχετικά με το K-W-L και τις προκλήσεις. [Επίσης, δίνουν ανατροφοδότηση κατά τη διάρκεια των συνεδριών και του χρόνου στα breakout rooms.](#)

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να προγραμματίζουν τις μαθησιακές δραστηριότητες με τρόπο τέτοιο, ώστε οι μαθητές να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά το πρόγραμμα Zoom. Σε συνθήκες χαμηλού εύρους ζώνης, ο ήχος κάνει σκαμπανεβάσματα. Αυτό μπορεί να προκαλέσει προβλήματα επικοινωνίας. Σε αυτή την περίπτωση, καλύτερα να απενεργοποιήσετε τις κάμερες. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να συμμετάσχει στα breakout rooms για να προσφέρει βοήθεια και μπορεί να στέλνει μηνύματα. Θα ήταν καλύτερο να υπάρχει δυνατότητα Q&A (ερωτήσεων και απαντήσεων) στη δωρεάν έκδοση, ωστόσο αυτή παρέχεται μόνο στην επί πληρωμή έκδοση.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ανατρέξτε στην ενότητα:

Πέντε στρατηγικές για την εκμάθηση μέσω διαδικτύου: <https://tinyurl.com/yaj363c8>

Διαμορφωτική αξιολόγηση στην πράξη – Διαμόρφωση της μάθησης των μαθητών: <https://tinyurl.com/y7w6fty3>

Future Learn: <https://www.futurelearn.com/courses/online-tutoring>

Tips & Tricks: Teachers Educating on Zoom: <https://tinyurl.com/v3ntcbh>

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΆΡΙΟ EUROPEANA - ΚΑΤΑΝΌΗΣΗ ΤΗΣ ΕΥΘΎΓΡΑΜΜΗΣ ΟΜΑΛΉΣ ΚΐΝΗΣΗΣ ΜΕ ΤΑ ΔΐΆΣΗΜΑ ΚΙΝΟΎΜΕΝΑ GIF ΜΕ ΠΐΝΑΚΕΣ ΖΩΓΡΑΦΙΚΉΣ

Τίτλος

Κατανόηση της ευθύγραμμης ομαλής κίνησης με τα διάσημα κινούμενα GIF με πίνακες ζωγραφικής

Σύνταξη

Ειρήνη Σιώτου

Περίληψη

Πρόκειται για ένα διεπιστημονικό μαθησιακό σενάριο που συνδυάζει τα μαθήματα της Φυσικής, της Ιστορίας και των Καλλιτεχνικών, για μαθητές ηλικίας 16-17 ετών. Οι μαθητές πραγματοποιούν ιστορική αναδρομή των διαφόρων μέσων μεταφοράς, χρησιμοποιώντας πόρους από το Europeana, και στη συνέχεια κάνουν έρευνα σχετικά με τους εφευρέτες του πρώτου αεροπλάνου, της μοτοσυκλέτας, του τρένου και του υποβρυχίου, καθώς και σχετικά με τον σχεδιασμό αυτών των εφευρέσεων.

Στο δεύτερο μέρος, αναμένεται να μπορούν να συγκρίνουν την ταχύτητα του τελευταίου μοντέλου κάθε οχήματος με αυτήν του αρχικού, προκειμένου να κατανοήσουν καλύτερα τις διαβαθμίσεις όπως αυτές εξελίσσονται με την πάροδο του χρόνου. Χρησιμοποιώντας τα ήδη αποκτηθέντα δεδομένα, θα πρέπει να είναι σε θέση να λύνουν προβλήματα φυσικής, εφαρμόζοντας τις γνώσεις τους σχετικά με την ευθύγραμμη ομαλή κίνηση.

Τέλος, φτιάχνουν ένα δικό τους GIF που απεικονίζει ένα αντικείμενο που κινείται συνεχώς, τροποποιώντας έναν πίνακα της αρεσκείας τους από τις συλλογές του Europeana. Η εφαρμοσμένη παιδαγωγική προσέγγιση αποτελεί εκμάθηση βάσει έργου, καθώς περιλαμβάνει επίλυση προβλημάτων, δημιουργικότητα και εποικοδομητική μάθηση.

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Φυσική, Ιστορία
Θέμα	Κίνηση με σταθερή ταχύτητα/Ευθύγραμμη ομαλή κίνηση Ιστορική αναδρομή αεροπλάνων, υποβρυχίων, τρένων, μοτοσυκλετών
Ηλικία μαθητών	16-17 ετών
Χρόνος προετοιμασίας	1 ώρες
Χρόνος διδασκαλίας	80 λεπτά

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • Pixlr Editor • Ezgif
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	iPad
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Means of transport • Enric Bartrina • Nepal; air transport in the Khumbu, 1986

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Αυτό το μάθημα αποτελεί μέρος της διδακτέας ύλης της Φυσικής της Β' Λυκείου (μαθητές ηλικίας 16-17 ετών).

Σκοπός του μαθήματος

Οι μαθητές θα:

- εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με το STREAM, μέσω της ανάγνωσης και των τεχνών,
- αναπτύξουν τις ικανότητες STEM τους: Μαθηματικά και Φυσική,
- εφαρμόσουν την ευθύγραμμη ομαλή κίνηση
- εξασκηθούν στη χρήση εργαλείων ΤΠΕ.

Τάσεις

- Εκμάθηση βάσει έργου,
- Εκμάθηση STREAM (Επιστήμη Τεχνολογία Ανάγνωση Μηχανική Καλλιτεχνικά και Μαθηματικά),
- Οπτική αναζήτηση και εκμάθηση,
- Συνεργατική μάθηση,
- Εκμάθηση και σχεδιασμός με εφαρμογές υπολογιστών,
- Συνδυασμός διαλέξεων και εργαστηρίων,
- Εκμάθηση ανοικτού κώδικα,
- Εκμάθηση με επίκεντρο τους μαθητές.

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

- Δημιουργικότητα και καινοτομία – Οι μαθητές δημιουργούν τα δικά τους GIF με τη χρήση εργαλείων ΤΠΕ,
- Κριτική σκέψη και επίλυση προβλημάτων – Οι μαθητές αναλύουν πληροφορίες προβλημάτων STEM,
- Συνεργασία – Οι μαθητές δουλεύουν σε ζευγάρια για την επίτευξη ενός κοινού στόχου και μοιράζονται την ευθύνη για τη συνεργατική εργασία,

- Γραμματισμός ΤΠΕ – Οι συλλογές του Europeana χρησιμοποιούνται για έρευνα και αξιολόγηση πληροφοριών.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Δραστηριότητα 1	Συζήτηση για τα διάφορα μεταφορικά μέσα.	5'
Δραστηριότητα 2	Οι μαθητές δουλεύουν σε ζευγάρια και κάνουν αναζήτηση στις συλλογές του Europeana για τα διάφορα μεταφορικά μέσα. Means of transport	10'
Δραστηριότητα 3	Οι μαθητές δουλεύουν σε ζευγάρια και κάνουν έρευνα για ένα μέσο μεταφοράς που επιλέγουν. Μπορούν να επιλέξουν μεταξύ αεροπλάνων, μοτοσυκλετών, υποβρυχίων και τρένων. Αεροπλάνα Παράρτημα 1, Μεταφορικά μέσα Μοτοσυκλέτες Παράρτημα 2, Μεταφορικά μέσα Υποβρύχια Παράρτημα 3, Μεταφορικά μέσα Τρένα Παράρτημα 4, Μεταφορικά μέσα	40'
Δραστηριότητα 4	Οι μαθητές δουλεύουν σε ζευγάρια για να φτιάξουν ένα GIF με το μέσο μεταφοράς από τη συλλογή του Europeana χρησιμοποιώντας τα iPad τους και τα παρακάτω προγράμματα: Pixlr Editor Ezgif Το GIF θα πρέπει να δείχνει ένα μέσο μεταφοράς που κινείται με σταθερή ταχύτητα και καλύπτει ίσες αποστάσεις σε ίσα χρονικά διαστήματα.	15'
Δραστηριότητα 5	Συζήτηση και συμπεράσματα	10'

Αξιολόγηση

Ο εκπαιδευτικός αξιολογεί τους μαθητές σύμφωνα με τα αποτελέσματα των φύλλων εργασίας τους καθώς και το GIF που δημιούργησαν (παράρτημα).

***** ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Μετά την ολοκλήρωση του μαθησιακού σεναρίου, κάθε μαθητής γράφει μια έκθεση για την εργασία του, και τη στέλνει ηλεκτρονικά στη διεύθυνση email του εκπαιδευτικού.

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Το μαθησιακό σενάριο υλοποιήθηκε και η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε, δηλαδή η εκμάθηση βάσει έργου, ήταν αποτελεσματική και προσέλκυσε το ενδιαφέρον, βοηθώντας τους μαθητές να εφαρμόσουν την ευθύγραμμη ομαλή κίνηση σε διάφορα πλαίσια, συνδυάζοντας τη Φυσική, την Ιστορία και τα Καλλιτεχνικά. Οι μαθητές παρακολουθούσαν και εργάζονταν ενεργά ανταλλάσσοντας ιδέες και έχοντας αποτελεσματική συνεργασία μεταξύ τους. Σύμφωνα με τα σχόλια των μαθητών, το μαθησιακό σενάριο ήταν εξαιρετικά ενδιαφέρον, αλλά και δύσκολο. Γενικά, οι μαθητές είπαν ότι τους άρεσε η συλλογή του Europeana καθώς και η δημιουργία GIF.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Πηγές φύλλου εργασίας:

- ✓ <http://ducati.gr/site/content.php>
- ✓ http://www.wright-brothers.org/History_Wing/History_of_the_Airplane/Century_Before/First_Airplanes/First_Airplanes.htm
- ✓ <https://www.af.mil/About-Us/Fact-Sheets/Display/Article/104499/f-15e-strike-eagle/>
- ✓ <https://en.wikipedia.org/wiki/Motorcycle>
- ✓ <https://www.aerotime.aero/rytis.beresnevicius/22863-top-10-fastest-aircraft-in-the-world>
- ✓ <https://www.alux.com/fastest-motorcycles-world/>
- ✓ <https://www.britannica.com/technology/submarine-naval-vessel>
- ✓ <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2734072/Shanghai-San-Francisco-100-minutes-China-reveals-plans-supersonic-submarine-using-underwater-bubble-help-swim-faster.html>
- ✓ <https://en.wikipedia.org/wiki/Train>
- ✓ <https://www.cntraveler.com/stories/2016-05-18/the-10-fastest-trains-in-the-world>

2. Το F-15E Strike Eagle είναι ένα είναι δίκινητήριο μαχητικό αεροσκάφος παντός καιρού, που αποτελεί τον στυλοβάτη της υπεροχής της Αμερικανικής Πολεμικής Αεροπορίας. Η σχεδίασή είναι αποδεδειγμένα ανίκητη στις αερομαχίες, έχοντας καταγράψει περισσότερες από 100 νίκες. Ο διπλός κινητήρας του Eagle και ο λόγος ώσης/βάρους σχεδόν 1:1 μπορούν να ωθήσουν το αεροσκάφος 18.000 kg σε ταχύτητα περισσότερο από 2,5 φορές μεγαλύτερη από την ταχύτητα του ήχου. Το F-15 θεωρείται ένα από τα πιο επιτυχημένα αεροσκάφη που κατασκευάστηκαν ποτέ και εξακολουθεί να χρησιμοποιείται από την Αμερικανική Πολεμική Αεροπορία. Τα F-15 μπορούν να πετάξουν σε ταχύτητες άνω των 2.655 km/h (1.650 mph). Το Lockheed YF-12, ένα άλλο στρατιωτικό αεροσκάφος, μπορεί να πετάξει με ταχύτητα έως 3.661 km/h και κοστίζει περίπου 15 με 18 εκατομμύρια δολάρια ΗΠΑ.

3. Ένα αεροσκάφος YF-12 ταξιδεύει σε ευθεία με **σταθερή ταχύτητα** 3.600 km/h. (35 βαθμοί)

a. Πώς μπορεί να οριστεί η κίνηση με σταθερή ταχύτητα; Δώστε ένα παράδειγμα.

b. Σε τι διαφέρει η διανυσματική ταχύτητα από την ταχύτητα;

c. Πόσο μακριά μπορεί να ταξιδέψει το αεροσκάφος YF-12 σε 1 δευτερόλεπτο;

d. Υπολογίστε πόσες φορές μεγαλύτερη είναι η ταχύτητα του φωτός στο κενό ($c = 3 \times 10^8$ m/s) από την παραπάνω ταχύτητα του αεροσκάφους YF-12.

e. Υπολογίστε πόσες φορές μεγαλύτερη είναι η ταχύτητα του αεροσκάφους YF-12 από την ταχύτητα του ήχου στον αέρα. ($u = 343$ m/s)

f. Υπολογίστε πόσες φορές ταχύτερο είναι το αεροσκάφος YF-12 από το πρώτο αεροσκάφος που εφευρέθηκε.

-
-
- g. Πόσο χρόνο θα χρειαστεί το αεροσκάφος YF-12 για να διανύσει την απόσταση της γραμμής του ισημερινού;
-
-

4. Ένα επιβατικό αεροσκάφος ταξιδεύει με σταθερή ταχύτητα 800 km/h. Ενώ το αεροπλάνο βρίσκεται πάνω από την Καλιφόρνια, ο πύργος ελέγχου ενημερώνει τον χειριστή ότι 1,000 χιλιόμετρα μακριά επικρατεί κακοκαιρία. Ένα αεροσκάφος YF-12 πρέπει να μεταβεί εκεί πρώτο για να διερευνήσει τις συνθήκες. Το αεροσκάφος YF-12 απογειώνεται από την Καλιφόρνια και αρχίζει να ταξιδεύει προς αυτήν την περιοχή όταν το επιβατικό αεροπλάνο έχει ήδη διανύσει 680 km προς τα εκεί.

(15 πόντοι)

- a. Σε τι απόσταση από την επικίνδυνη περιοχή βρίσκεται αυτήν τη στιγμή το επιβατικό αεροπλάνο;
-
-

- b. Υπολογίστε τον χρόνο που θα χρειαστεί για να φτάσει το επιβατικό αεροπλάνο στην επικίνδυνη περιοχή.
-
-

- c. Πόσο γρήγορα πρέπει να ταξιδεύει το αεροσκάφος YF-12 για να φτάσει στην επικίνδυνη περιοχή πριν από το επιβατικό αεροπλάνο;
-
-

Σύνολο: _____ /100

Βιβλιογραφία:



- e. Υπολογίστε πόσες φορές μεγαλύτερη είναι η ταχύτητα του ήχου στον αέρα ($c = 343 \text{ m/s}$) από την παραπάνω ταχύτητα της μοτοσυκλέτας Ducati.

- f. Υπολογίστε πόσες φορές ταχύτερη είναι η μοτοσυκλέτα Ducati από την πρώτη μοτοσυκλέτα που εφευρέθηκε.

- g. Πόσο χρόνο θα χρειαστεί μια μοτοσυκλέτα Ducati για να διανύσει την απόσταση της γραμμής του ισημερινού;

4. Ένας κλέφτης οδηγεί μια γρήγορη μοτοσυκλέτα τρέχοντας για να διαφύγει από τον τόπο του εγκλήματος. Η μοτοσυκλέτα του μπορεί να φτάσει τα 80 km/h . Θα είναι ασφαλής αν καταφέρει να φτάσει στα σύνορα, που βρίσκονται σε απόσταση 100 χιλιομέτρων . Ένα περιπολικό φτάνει στον τόπο του εγκλήματος. Η αστυνομία άργησε! Ο κλέφτης έχει ήδη διανύσει 60 χιλιόμετρα προς τα σύνορα. Το περιπολικό ξεκινά την καταδίωξη!

(15 βαθμοί)

- a. Πόσο μακριά βρίσκεται ο ληστής από τα σύνορα;

- b. Υπολογίστε τον χρόνο που θα χρειαστεί για να φτάσει ο ληστής στα σύνορα.

- c. Πόσο γρήγορα πρέπει να πηγαίνει το περιπολικό για να πιάσει τον κλέφτη πριν φτάσει στα σύνορα;

2. Ποιο είναι το καλύτερο πολεμικό υποβρύχιο στον κόσμο; Τα πυρηνικά υποβρύχια! Η κύρια αποστολή ενός πολεμικού πυρηνικού υποβρυχίου είναι η επίθεση εναντίον εχθρικών υποβρυχίων και πλοίων. Πρέπει να διαθέτει καλό σόναρ για να ανιχνεύει τα υποβρύχια του εχθρού. Επίσης, είναι εξαιρετικά σημαντικό να προσεγγίζει τα σκάφη και τα πολεμικά πλοία του εχθρού χωρίς να ανιχνεύεται και να εγκαταλείπει την περιοχή μετά από την εμπλοκή χωρίς να μπορεί να εντοπιστεί από εχθρικά αντιτορπιλικά πλοία και αεροσκάφη θαλάσσιας περιπόλου. Μερικά από τα πιο πρόσφατα πολεμικά υποβρύχια μπορούν να εκτοξεύσουν πυραύλους cruise εναντίον πλοίων και χερσαίων στόχων. Σήμερα, τα ταχύτερα υποβρύχια παραμένουν σε ταχύτητες 74 km/h.

Ερευνητές του Ινστιτούτου Τεχνολογίας Harbin στην Κίνα αναπτύσσουν ένα «υπερηχητικό» υποβρύχιο που θα μπορούσε να ταξιδέψει από τη Σαγκάη στο Σαν Φρανσίσκο (απόσταση 9.816 km) σε λιγότερο από δύο ώρες. Οι ερευνητές αναφέρουν ότι το νέο τους σκάφος εφαρμόζει μια ριζοσπαστική νέα τεχνική για να δημιουργεί μια «φούσκα» που το περιβάλλει, μειώνοντας δραματικά την οπισθέλκουσα. Θεωρητικά, σύμφωνα με τους ερευνητές, ένα υποβρύχιο σκάφος υπερσηλαίωσης μπορεί να φτάσει την ταχύτητα του ήχου κάτω από το νερό ή περίπου 1 km/s.

Ένα «υπερηχητικό» υποβρύχιο ταξιδεύει σε ευθεία με **σταθερή ταχύτητα** 1.200 m/s.
(35 βαθμοί)

- a. Πώς μπορεί να οριστεί η κίνηση με σταθερή ταχύτητα; Δώστε ένα παράδειγμα.

- b. Σε τι διαφέρει η διανυσματική ταχύτητα από την ταχύτητα;

- c. Πόσο μακριά μπορεί να ταξιδέψει το «υπερηχητικό» υποβρύχιο σε 1 δευτερόλεπτο;

- d. Υπολογίστε πόσες φορές μεγαλύτερη είναι η ταχύτητα του φωτός στο κενό ($c = 3 \times 10^8$ m/s) από την παραπάνω ταχύτητα του «υπερηχητικού» υποβρυχίου.

- e. Υπολογίστε πόσες φορές μεγαλύτερη είναι η υποθαλάσσια ταχύτητα του ήχου ($u = 1,500$ m/s) από την ταχύτητα του «υπερηχητικού» υποβρυχίου.

-
-
- f. Υπολογίστε πόσες φορές ταχύτερο είναι το «υπερηχητικό» υποβρύχιο από το πρώτο υποβρύχιο που εφευρέθηκε.

-
-
- g. Πόσο χρόνο θα χρειαστεί το «υπερηχητικό» υποβρύχιο για να διανύσει την απόσταση της γραμμής του ισημερινού;

-
-
3. Οι επαναστάτες επιβαίνουν σε ένα υποβρύχιο, διαφεύγοντας από το λιμάνι. Το υποβρύχιο τους μπορεί να φτάσει τα 30 km/h. Θα είναι ασφαλείς αν καταφέρουν να φτάσουν στα σύνορα, που απέχουν 300 χιλιόμετρα. Το υποβρύχιο του πολεμικού ναυτικού φτάνει στο λιμάνι. Το υποβρύχιο του πολεμικού ναυτικού άργησε! Οι επαναστάτες έχουν ήδη διανύσει 150 χλμ. προς τη γραμμή των συνόρων.

(15 βαθμοί)

- a. Πόσο μακριά από τα σύνορα βρίσκονται οι αντάρτες;

-
-
- b. Υπολογίστε τον χρόνο που θα χρειαστεί για να φτάσουν οι επαναστάτες στα σύνορα.

-
-
- c. Πόσο γρήγορα πρέπει να πηγαίνει το υποβρύχιο του πολεμικού ναυτικού για να πιάσει τους επαναστάτες πριν φτάσουν στα σύνορα;

Σύνολο: _____ /100

2. Το πιο γρήγορο τρένο στον κόσμο δεν είναι το πιο καινούργιο και λαμπερό, ούτε αυτό με τα πιο ακριβά εισιτήρια. Με εισιτήριο 8 \$ το άτομο ανά διαδρομή, το Maglev διανύει 19 μίλια από το Διεθνές Αεροδρόμιο Pudong της Σαγκάης μέχρι τον σταθμό μετρό Longyang στα προάστια της Σαγκάης. Ακριβώς! Το τρένο, που χρειάζεται μόλις λίγο πάνω από 7 λεπτά για να ολοκληρώσει τη διαδρομή χρησιμοποιώντας τεχνολογία μαγνητικής ανύψωσης (Maglev), δεν πηγαίνει στο κέντρο της πόλης. Ως εκ τούτου, οι περισσότεροι επιβάτες του από την πρώτη διαδρομή του το 2004 ήταν ταξιδιώτες καθ' οδόν προς και από το αεροδρόμιο, με τις φωτογραφικές τους μηχανές ανά χείρας και έτοιμες να τραβήξουν φωτογραφία των δεικτών ταχύτητας όταν το τρένο φτάσει τα 431 km/h (267 mph). Η Ιαπωνία απέδειξε για ακόμη μια φορά την υπεροχή της στις σιδηροδρομικές μεταφορές υψηλής ταχύτητας με το υπερσύγχρονο τρένο Maglev που αποτελεί παγκόσμιο ρεκόρ με μόλις πάνω από 600km/h (373mph).

Ένα μαγνητικό τρένο (Maglev) ταξιδεύει σε ευθεία με **σταθερή ταχύτητα** 500 km/h.
(35 βαθμοί)

- a. Πώς μπορεί να οριστεί η κίνηση με σταθερή ταχύτητα; Δώστε ένα παράδειγμα.

- b. Σε τι διαφέρει η διανυσματική ταχύτητα από την ταχύτητα;

- c. Πόσο μακριά μπορεί να ταξιδέψει το Maglev σε ένα δευτερόλεπτο;

- d. Υπολογίστε πόσες φορές μεγαλύτερη είναι η ταχύτητα του φωτός στο κενό ($c = 3 \times 10^8$ m/s) από την παραπάνω ταχύτητα του Maglev.

- e. Υπολογίστε πόσες φορές μεγαλύτερη είναι η ταχύτητα του ήχου στον αέρα ($c = 343$ m/s) από την παραπάνω ταχύτητα του Maglev.

- f. Υπολογίστε πόσες φορές ταχύτερο είναι το Maglev από το πρώτο τρένο που εφευρέθηκε.

- g. Πόσο χρόνο θα χρειαστεί ένα Maglev για να διανύσει την απόσταση της γραμμής του ισημερινού;

3. Ένα επιβατικό τρένο αναχωρεί από την Αθήνα στις 5:00 π.μ. με προορισμό τη Θεσσαλονίκη, τον τερματικό σταθμό, με σταθερή ταχύτητα 100 km/h. Ο κ. Υπναρόπουλος έχασε το τρένο επειδή τον πήρε ο ύπνος και έφτασε στον σιδηροδρομικό σταθμό στις 5:30 π.μ. Το επόμενο τρένο είναι μαγνητικό και ξεκινά να ταξιδεύει από την Αθήνα προς τη Θεσσαλονίκη, όταν το προηγούμενο τρένο έχει ήδη διανύσει 400 χιλιόμετρα προς τον τερματικό σταθμό. Ο κ. Υπναρόπουλος γνωρίζει ότι η απόσταση μεταξύ των δύο πόλεων είναι 500 χλμ. και για τις δύο διαδρομές.

(15 βαθμοί)

- a. Πόσο μακριά βρίσκεται το επιβατικό τρένο από τον τερματικό σταθμό;

- b. Υπολογίστε τον χρόνο που θα χρειαστεί για να φτάσει το επιβατικό τρένο στον τερματικό σταθμό.

- c. Πόσο γρήγορα πρέπει να τρέχει το μαγνητικό τρένο για να φτάσει στον τερματικό σταθμό πριν από το επιβατικό τρένο;

Σύνολο: _____ /100

Βιβλιογραφία:

**ΙΣΤΟΡΙΑ ΥΛΟΠΟΪΗΣΗΣ - ΥΛΟΠΟΪΗΣΗ ΤΟΥ ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ
«ΔΟΚΙΜΕΣ ΤΡΟΦΙΜΩΝ»****Τίτλος**

Υλοποίηση του μαθησιακού σεναρίου «Δοκιμές τροφίμων»

Σύνταξη

Marina St-Mirčić



Hay Wagon,
Nicolaas Bastert, 1870 - 1939
Rijksmuseum, Netherlands,
Public Domain Mark 1.0

Σέρβοι μαθητές ηλικίας 14 ετών προσπάθησαν να εφαρμόσουν το μαθησιακό σενάριο «Δοκιμές τροφίμων» της Biljana Ilieva στο μάθημα της Ιταλικής γλώσσας. Στόχος του σεναρίου είναι να εισαγάγει τους μαθητές στους πόρους του Europeana και να τους δώσει κίνητρα να σκεφτούν τις

Τρόφιμα και ποτά στο Europeana

Αρχικά, εξοικειώθηκαν με την πλατφόρμα [Europeana και την ενότητά της Τρόφιμα και ποτά](#) και με την [ενότητα πόρων μάθησης μέσω διαδικτύου](#) του ιστότοπου. Έπειτα, ζητήθηκε από τους μαθητές να συζητήσουν σχετικά με τις διατροφικές τους προτιμήσεις.

Μετά την παρουσίαση του PPT [Food that helps us grow and become healthy adults \(Τρόφιμα που μας βοηθούν να μεγαλώσουμε και να γίνουμε υγιείς ενήλικες\)](#), κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι σήμερα, τίθενται διάφορα ζητήματα σχετικά με το λεγόμενο junk food και τα πλεονεκτήματα της υγιεινής διατροφής. Οι μαθητές γνώριζαν ότι τα τρόφιμα που προτιμούν σαν σνακ είναι ανθυγιεινά.

Παραδοσιακή σερβική κουζίνα

Ως εργασία για το σπίτι, αφού έχουν δει τις διαφάνειες PPT [Choosing Food and Staying Healthy \(Επιλέγουμε τροφές και παραμένουμε υγιείς\)](#), ζητήθηκε από τους μαθητές να κάνουν μια παρουσίαση στο Sway σχετικά με τα παραδοσιακά σερβικά τρόφιμα στα ιταλικά και αυτό είναι το [τελικό τους αποτέλεσμα](#).

Εξάλειψη της πείνας, επίτευξη επισιτιστικής ασφάλειας, βελτίωση της διατροφής και προώθηση της βιώσιμης γεωργίας

Στο επόμενο μάθημα, θέλαμε να επεκτείνουμε το θέμα στον Στόχο βιώσιμης ανάπτυξης νούμερο 2: Εξάλειψη της πείνας, επίτευξη επισιτιστικής ασφάλειας, βελτίωση της διατροφής και προώθηση της βιώσιμης γεωργίας. Εκτός από τις προτιμήσεις όσον αφορά τη γεύση και τις παραδόσεις, τόνισαν τη διαθεσιμότητα τροφής μεταξύ των πληθυσμών του κόσμου.

Δεν διαθέτουν όλα τα παιδιά και οι νέοι τις απαραίτητες ποσότητες τροφής για την αρμονική ανάπτυξή τους. Υπάρχουν άνθρωποι στον κόσμο που εξακολουθούν να πεθαίνουν από την πείνα, ήταν το συμπέρασμα των μαθητών.

Ορισμένοι μαθητές ήθελαν να δημιουργήσουν τη δράση για την προώθηση του ΣΒΑ 2 «Μηδενισμός της πείνας», για την καταπολέμηση της πείνας και της κατασπατάλησης τροφίμων παγκοσμίως. Να τι δημιούργησαν στο [Minecraft](#).

Μπορείτε να δείτε το βίντεο εδώ:

https://www.youtube.com/watch?v=sJhASudB4e8&feature=emb_title

Συμπερασματικές σκέψεις

Κλείνοντας,



Βίντεο που δημιούργησαν οι μαθητές σχετικά με τη δράση τους για την προώθηση του ΣΒΑ 2 «Μηδενισμός της πείνας»

συμπεραίνω ότι με την εφαρμογή αυτού του ΜΣ, οι μαθητές μου ανέπτυξαν τις επικοινωνιακές τους ικανότητες στην ιταλική και την αγγλική γλώσσα, τις ψηφιακές τους ικανότητες, τις κοινωνικές και πολιτικές τους ικανότητες, τις μεταγνωστικές τους ικανότητες, τις ικανότητές τους ως προς τη συνεργασία και τη συμμετοχή. Πρόκειται για ένα διεπιστημονικό μάθημα που σχετίζεται και με άλλα μαθήματα: Ξένες γλώσσες, Πληροφορική, Αγωγή του πολίτη, Βιολογία και Κοινωνικές σπουδές.



European Schoolnet (EUN),
Rue de Trèves 61,
B-1040 Brussels, Belgium
Τηλ. +32 (0)2 790 75 75 | Φαξ +32 (0)2 790 75 85

www.europeanschoolnet.org



Europeana Foundation,
Prins Willem-Alexanderhof 5,
2595 BE Den Haag, Netherlands
Τηλ. +31(0)7 03 14 09 91

www.europeana.eu

pro.europeana.eu

