

eCrisis: “Europe in Crisis”



eCrisis

IO4 eCrisis

Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών

Ellinogermaniki Agogi

University of Malta

National Technical University of Athens

St Ignatius College

University of Vienna

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή	3
2.Οι Συμμετέχοντες	4
3.Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών	5
3.1 Επιμορφωτικό Σεμινάριο στη Μάλτα	5
3.2 Επιμορφωτικό Σεμινάριο στην Ελλάδα	18
4. Πιλοτικά Μαθήματα στα Σχολεία	21
4.1 Πιλοτικά Μαθήματα στην Ελληνογερμανική Αγωγή (ΕΑ)	21
4.1.1 Ερωτηματολόγια Εκπαιδευτικών.....	27
4.1.2 Έκθεση Εκπαιδευτικών (Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση).....	28
4.1.2.1 Έκθεση Εκπαιδευτικών (Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση)	29
4.2 Πιλοτικά Μαθήματα στη Μάλτα	31
4.2.1 Ερωτηματολόγια Εκπαιδευτικών	31
4.2.2 Έκθεση Εκπαιδευτικών.....	32
5.Δράσεις στην Αυστρία	35
6.Επίλογος	36
Παράρτημα 1: Ερωτηματολόγιο Εκπαιδευτικών (Iconoscope Game), (C1)	37
Παράρτημα 2: Ερωτηματολόγιο Εκπαιδευτικών (Village Voices), (C1)	37
Παράρτημα 3: Ερωτηματολόγιο Εκπαιδευτικών (C2)	37
Παράρτημα 4: Ερωτηματολόγιο Εκπαιδευτικών	38
Παράρτημα 5: Ecrisis Παιδαγωγικά σενάρια.....	38

1.Εισαγωγή

Το παρόν έγγραφο περιγράφει τον σχεδιασμό και την υλοποίηση των δραστηριοτήτων επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών. Ειδικότερα, παρουσιάζει την διαδικασία επιλογής των συμμετεχόντων, την κατάρτισή τους, καθώς και τη μεθοδολογία αξιολόγησης της μεθοδολογίας του έργου eCrisis. Καθορίζονται οι στόχοι της αξιολόγησης και τα ερευνητικά εργαλεία, που χρησιμοποιούνται για την επίτευξή τους. Περιέχει επίσης λεπτομερή περιγραφή των ερωτηματολογίων, που σχεδιάστηκαν για τους εκπαιδευτικούς. Επιπλέον, παρουσιάζει την αξιολόγηση της παιδαγωγικής προσέγγισης του έργου eCrisis από τους εκπαιδευτικούς.

Αρχικά, όλοι οι εταίροι του ερευνητικού προγράμματος επέλεξαν και επιμόρφωσαν εκπαιδευτικούς από τις χώρες τους, την Ελλάδα, την Αυστρία και τη Μάλτα. Ο κύριος σκοπός της κατάρτισης ήταν η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, ώστε να μπορούν να αντιμετωπίζουν τις κοινωνικές προκλήσεις, που παρουσιάζονται στις τάξεις τους, με καινοτόμες δραστηριότητες που εμπεριέχουν το ψηφιακό παιχνίδι. Επιπλέον, αξίζει να αναφερθεί ότι λόγω της έντονης εστίασης στον εκπαιδευτικό, η μεθοδολογία του έργου eCrisis ενδυναμώνει το προφίλ του διδάσκοντα και του προσφέρει μια συνεχή επαγγελματική εξέλιξη.

Αναλυτικότερα, κατά τη διάρκεια των επιμορφωτικών σεμιναρίων, οι εκπαιδευτικοί εξοικειώθηκαν με τα μεθοδολογικά και ψηφιακά εργαλεία του έργου, για να μπορούν να σχεδιάσουν τα δικά τους σενάρια διδασκαλίας προσαρμοσμένα στους δικούς τους στόχους και στις ανάγκες των μαθητών τους. Πληροφορήθηκαν επίσης για τα καθήκοντά τους. Μετά από έναν προσεκτικό προγραμματισμό της εφαρμογής στην τάξη, οι διδάσκοντες από την κάθε χώρα δοκίμασαν στις τάξεις του την εργαλειοθήκη eCrisis. Συμμετείχαν μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Αυτή η πιλοτική εφαρμογή στα σχολεία είναι μια προκαταρκτική φάση της αξιολόγησης της εργαλειοθήκης και της μεθοδολογίας του έργου eCrisis. Στη συνέχεια, θα εφαρμοστεί στις τάξεις ευρέως αυτή η μεθοδολογία, καθώς θα συμμετέχουν περισσότεροι εκπαιδευτικοί και μαθητές. Είναι αλήθεια ότι οι διδάσκοντες πρέπει να είναι αυτοί που θα υλοποιήσουν αυτές τις δραστηριότητες στις τάξεις, επειδή γνωρίζουν το μαθησιακό επίπεδο των παιδιών. Με άλλα λόγια, μπορούν να αξιολογήσουν αν υπάρχει βελτίωση δεξιοτήτων παρακολουθώντας τους μαθητές τους να παίζουν τα παιχνίδια της εργαλειοθήκης του έργου eCrisis. Επομένως, είναι σε θέση να αξιολογήσουν αυτή τη μέθοδο διδασκαλίας. Είναι σαφές ότι η διάδοση του έργου θα είναι πολύ πιο εύκολη, αν οι εκπαιδευτικοί είναι πεπεισμένοι για την αποτελεσματικότητα της παιδαγωγικής προσέγγισης του έργου eCrisis.

Αυτό το έγγραφο οργανώνεται ως εξής. Στο 2^ο κεφάλαιο περιγράφουμε την επιλογή των συμμετεχόντων και στο 3^ο κεφάλαιο τα επιμορφωτικά σεμινάρια, που έλαβαν χώρα στη Μάλτα και στην Ελλάδα. Στο 4^ο κεφάλαιο παρουσιάζονται οι πιλοτικές εφαρμογές στις τάξεις, αναλύεται η μεθοδολογία αξιολόγησης και παρουσιάζονται τα αποτελέσματα των δοκιμών. Στο 5^ο κεφάλαιο παρουσιάζονται οι δραστηριότητες στην Αυστρία. Τέλος, στο 6^ο κεφάλαιο υπάρχει ο επίλογος.

2.Οι Συμμετέχοντες

Όλες οι χώρες που συμμετέχουν στο ερευνητικό έργο eCrisis επέλεξαν εκπαιδευτικούς από χώρες τους, την Ελλάδα, τη Βιέννη και τη Μάλτα. Συγκεκριμένα, κάθε εταίρος προσέλαβε εκπαιδευτικούς, οι οποίοι ενδιαφέρονταν να εφαρμόσουν στις τάξεις τους δραστηριότητες με βάση το εκπαιδευτικό παιχνίδι και εναλλακτικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις.

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, όλοι οι επιλεγμένοι εκπαιδευτικοί επιμορφώθηκαν, ώστε να ενημερωθούν για το ρόλο τους στο έργο και να εξοικειωθούν με τη μεθοδολογία και την τεχνολογία του έργου eCrisis. Ο κύριος στόχος ήταν να προσφέρουμε στους εκπαιδευτικούς εργαλεία, για να μπορούν να αντιμετωπίζουν τα καθημερινά προβλήματα στις τάξεις τους με δημιουργικό και υπεύθυνο τρόπο. Ως εκ τούτου, τα εκπαιδευτικά σενάρια που παρήχθησαν από τους εκπαιδευτικούς βασίζονται στην επίλυση συγκρούσεων, τη δημιουργική σκέψη και στον αναστοχασμό.

Σύμφωνα με το χρονοδιάγραμμα, η διαδικασία επιλογής των εκπαιδευτικών ολοκληρώθηκε έως τα τέλη Φεβρουαρίου, καθώς η έναρξη της κατάρτισης των εκπαιδευτικών ήταν τον Μάρτιο. Το πρώτο επιμορφωτικό σεμινάριο πραγματοποιήθηκε στη Μάλτα στις 5 Μαρτίου και διήρκεσε πέντε ημέρες. Το άλλο επιμορφωτικό σεμινάριο διάρκειας 5 ημερών έλαβε χώρα στην Ελλάδα από τις 2 έως τις 6 Ιουλίου.

Στη συνέχεια, οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στις επιμορφώσεις ήταν υπεύθυνοι για την επιλογή και την κατάρτιση μιας ομάδας εκπαιδευτικών στις χώρες τους. Οι εκπαιδευτικοί μπορούσαν επίσης να συμβουλευτούν και το εγχειρίδιο διδασκαλίας του έργου, το οποίο εμπεριέχει λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με το πλαίσιο και την εργαλειοθήκη eCrisis.

Τέλος, οι συμμετέχοντες προετοίμασαν τα δικά τους εκπαιδευτικά σενάρια σύμφωνα με τις ανάγκες των μαθητών τους, εφάρμοσαν το όραμα “eCrisis” στις χώρες τους και αξιολόγησαν την συγκεκριμένη μεθοδολογία και τεχνολογία.

3.Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών

Στο πλαίσιο του έργου e-Crisis οργανώθηκαν δύο επιμορφωτικά σεμινάρια: το πρώτο πραγματοποιήθηκε στη Μάλτα (C1) και το άλλο στην Ελλάδα (C2). Σε αυτές τις επιμορφώσεις ήταν παρόντες οι επικεφαλής εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στο σεμινάριο του ΟΙ και άλλοι εκπαιδευτικοί από τις εν λόγω ευρωπαϊκές χώρες. Οι εκπαιδευτικοί είχαν την ευκαιρία να συνεργαστούν στενά με άλλους εκπαιδευτικούς και παρουσίασαν το έργο τους στην τάξη. Οι ερευνητές του έργου είχαν επίσης την ευκαιρία να παρουσιάσουν την μεθοδολογία, τα εργαλεία και τα παιχνίδια, που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια του έργου. Στο παράρτημα 5 παρακάτω, παρουσιάζουμε όλα τα διδακτικά σενάρια, που δημιούργησαν οι εκπαιδευτικοί κατά τη διάρκεια της κατάρτισής τους στη Μάλτα και στην Ελλάδα.

Επιπλέον, κατά τη δεύτερη φάση της επιμόρφωσης οι εκπαιδευτικοί μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τον οδηγό χρήσης eCrisis, επειδή εμπεριέχει πληροφορίες για την παιδαγωγική προσέγγιση του έργου και ένα δείγμα παιδαγωγικών σεναρίων που δημιουργήθηκαν από τους εκπαιδευτικούς κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσής τους στη Μάλτα και στην Ελλάδα. Με αυτόν τον τρόπο, οι εκπαιδευτικοί καθοδηγήθηκαν, ώστε να μπορούν να ενσωματώσουν τη μεθοδολογία eCrisis στις καθημερινές πρακτικές τους.

Όλοι οι συμμετέχοντες στα σεμινάρια κατάρτισης τους στη Μάλτα (C1) και στην Ελλάδα (C2) έλαβαν πιστοποιητικά συμμετοχής από το πανεπιστήμιο της Μάλτας (UoM) και την Ελληνογερμανική Αγωγή (ΕΑ).

3.1 Επιμορφωτικό Σεμινάριο στη Μάλτα

Το πρώτο σεμινάριο κατάρτισης διάρκειας πέντε ημερών διοργανώθηκε από το πανεπιστήμιο της Μάλτας (UoM) με στόχο την παρουσίαση της μεθοδολογίας και των εργαλείων του έργου e-Crisis. Η εκδήλωση αυτή πραγματοποιήθηκε τον Μάρτιο του 2019. Παρουσιάστηκαν οι διδακτικές μέθοδοι, η παιδαγωγική προσέγγιση με βάση το παιχνίδι και τα πιθανά εκπαιδευτικά αποτελέσματα της εφαρμογής αυτής της μεθοδολογίας στις τάξεις. Κατά τη διάρκεια του σεμιναρίου οι καθηγητές συμμετείχαν σε πρακτικές δραστηριότητες. Κύρια έμφαση δόθηκε στη δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων με βάση το πλαίσιο διδασκαλίας και τις ανάγκες των διδασκόντων.

Συγκεκριμένα, την πρώτη μέρα οι εκπαιδευτικοί κλήθηκαν να φέρουν μαζί τους ορισμένα παιχνίδια από τις χώρες τους, τα οποία παρουσίασαν και έπαιξαν με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες. Με αυτόν τον τρόπο, οι συμμετέχοντες αισθάνθηκαν οικεία μεταξύ τους και γνώρισαν ο ένας τον άλλον. Στη συνέχεια παρουσιάστηκαν και συζητήθηκαν τα οφέλη των εκπαιδευτικών παιχνιδιών και ο τρόπος με τον οποίο οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τα ενσωματώσουν στις μεθόδους διδασκαλίας τους. Κατά τη διάρκεια του σεμιναρίου συζητήθηκαν επίσης τα χαρακτηριστικά και τα πλεονεκτήματα των νέων τεχνολογιών. Ο κύριος σκοπός ήταν οι καθηγητές να

εξοικειωθούν με την τεχνολογία και να αρχίσουν να συνειδητοποιούν τα οφέλη των εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Τη δεύτερη ημέρα, οι επιμορφούμενοι έπαιζαν τα παιχνίδια της εργαλειοθήκης eCrisis, το “Village voices” και το “Iconoscope”. Επιπρόσθετα, παρουσιάστηκε και συζητήθηκε από τους συμμετέχοντες η παιδαγωγική προσέγγιση (μεθοδολογία και τεχνολογία) eCrisis. Οι εκπαιδευτικοί αναφέρθηκαν σε κοινωνικά ζητήματα που απασχολούν αυτούς και τους μαθητές τους. Οι κύριες κοινωνικές προκλήσεις που βιώνουν τα σχολεία της Ελλάδας, της Βιέννης και της Μάλτας συζητήθηκαν μεταξύ των εκπαιδευομένων.

Τις επόμενες μέρες παρουσιάστηκαν παραδείγματα παιδαγωγικών σεναρίων και μερικές ιδέες για το πώς θα μπορούσαν οι εκπαιδευτικοί να ενσωματώσουν αυτά τα παιχνίδια στη διδασκαλία τους. Στους εκπαιδευτικούς δόθηκε ο χρόνος να δημιουργήσουν σεναρία διδασκαλίας, ένα μικρό μέρος των οποίων έχει συμπεριληφθεί στο εγχειρίδιο διδασκαλίας eCrisis . Για την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών, η ομάδα του έργου το ακόλουθο πρότυπο εκπαιδευτικού σεναρίου:

1. Ποια είναι τα κίνητρα και οι ανάγκες μου;

Ιδέες	Σημειώσεις
η επίλυση ενός συγκεκριμένου διδακτικού προβλήματος (σύνθετο ή αφηρημένο θέμα, έλλειψη προσοχής / συγκέντρωσης στην τάξη μου, ...)	
η επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων (γνώση, δεξιότητες, συμπεριφορές, ...)	
να καινοτομήσω, να διαφοροποιήσω ή να βελτιώσω τις πρακτικές διδασκαλίας μου, να αλλάξω	
η προώθηση συγκεκριμένων αξιών	
η καλλιέργεια της δημιουργικότητας και της φαντασίας των μαθητών	
η προώθηση της περιέργειας και της αμφισβήτησης των μαθητών	
η αναζήτηση πόρων και η κινητοποίηση	
η παροχή κινήτρων στους εκπαιδευόμενους (ιδίως τους μαθητές που δεν είναι ικανοποιημένοι)	
να συνεργαστούν οι εκπαιδευόμενοι	

να γίνουν οι μαθητές πιο δραστήριοι και να κάνουν τα προβλήματά τους δικά τους	
να προετοιμαστούν οι εκπαιδευόμενοι για έναν ψηφιακό κόσμο και την κοινωνία της γνώσης	
(Άλλα)	
Ποια κρίση;	

2. Σε ποιον απευθύνομαι;

Ιδέες	Σημειώσεις
Ποιες ιδιαιτερότητες παρουσιάζουν οι μαθητές ως ομάδα; Σε ακαδημαϊκούς ή επαγγελματικούς χώρους; Σε ένα δεδομένο εύρος ηλικίας;	
Ποια είναι τα μεμονωμένα χαρακτηριστικά των μαθητών; <ul style="list-style-type: none"> ✓ προαπαιτούμενες ικανότητες, εμπειρία (δεξιότητες ΤΠΕ, παιχνίδια, τομέα, γλώσσα κ.λπ.) ✓ ιστορικό (κοινωνικο-οικονομικό, πολιτιστικό ...) ✓ μαθησιακές δυσκολίες 	
Οι μαθητές θα δεχθούν να παίξουν στην τάξη; (να αναλάβουν ευθύνες, να διασκεδάσουν, να αλλάξουν παιδαγωγική, ...)	
(Άλλα)	

3. Περιεχόμενο και Χαρακτηριστικά Παιχνιδιού

Ιδέες	Σημειώσεις
Ποια είναι η γενική, συγκεκριμένη συσχέτιση με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών; Ποιο είναι το ενσωματωμένο μοντέλο γνώσης; Επιστημονική εγκυρότητα;	
Με ποιο τρόπο το ψηφιακό παιχνίδι καλύπτει τις ανάγκες μου;	
δίνει ανατροφοδότηση στους εκπαιδευόμενους προσαρμοσμένη στις ενέργειές τους	

επιτρέπει σφάλματα και δείχνει ότι η αποτυχία μπορεί να είναι χρήσιμη	
προσφέρει συναισθηματικά πλούσιες εμπειρίες για τους εκπαιδευόμενους	
είναι ρεαλιστικό σε σχέση με ένα πλαίσιο αναφοράς εκτός του σχολείου	
έχει κοινά στοιχεία με τη ζωή του εκπαιδευόμενου	
η περιβάλλον είναι κατάλληλο (ελκυστική, εύκολη, δυναμική, μη υπερφορτωμένο, ...)	
είναι ανοιχτό και επιτρέπει μια πληθώρα λύσεων που ποικίλλουν ως προς τη δυσκολία	
είναι διασκεδαστικό, οι μαθητές εμπλέκονται σε δραστηριότητες χωρίς φόβο και χωρίς συναίσθημα	
οι μαθητές πρέπει να κινητοποιήσουν τις γνώσεις τους, για να επιτύχουν, αντιμετωπίζουν τα προβλήματα	
(Άλλα)	
Ποια στοιχεία παιχνιδιού και ποιοι κινητήριοι παράγοντες χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι;	
στόχοι και ανταγωνισμός (τύπος νίκης, τύπος ανταγωνισμού, ...)	
φαντασία (αφηγηματικό σενάριο, αναγνώριση ρόλου, ερεθίσματα)	
τύχη και μυστήριο (πιθανά γεγονότα, επίπεδο πολυπλοκότητας και το άγνωστο)	
διαχείριση κινδύνου και έλεγχος (κέρδος / απώλεια, έλεγχος)	
συνεργασία	
αναγνώριση (αποδόσεις, λήψη θετικών σχολίων, ...)	
πρόκληση (να ξεπεράσεις τον εαυτό σου, να φτάσεις σε ένα επίπεδο στο παιχνίδι ...)	
(Άλλα)	

4. Τι χρειάζομαι πρακτικά;

Ιδέες	Σημειώσεις
Ποια όρια πρέπει να λάβω υπόψιν;	
χρόνος (για το σχεδιασμό / την οργάνωση, για να καλύπτουν οι δραστηριότητες του παιχνιδιού το χρονοδιάγραμμα)	
κόστος (επιπλέον άνθρωποι/ οικονομικοί πόροι)	
πρόσβαση (εκπαιδευτικοί και εκπαιδευόμενοι)	
αποδοχή (από το προσωπικό, το ίδρυμα, τις οικογένειες, ...)	
(Άλλα)	
Ποια κίνητρα και υποστήριξη χρειάζεται / διατίθεται από το ίδρυμά μου (ΤΠΕ, παιχνίδια, παιδαγωγική προσέγγιση, ...);	
Ποιο παιχνίδι σκοπεύω να χρησιμοποιήσω;	
“Village Voices”;	
“Iconoscope”;	
... και ένα υπάρχον ψηφιακό παιχνίδι (ανοιχτού κώδικα, ελεύθερο, λογισμικό)	
... και ένα υπάρχον περιβάλλον παιχνιδιών εξατομικευμένο (ανοιχτού κώδικα, δωρεάν, λογισμικό)	
... και ένα νέο περιβάλλον παιχνιδιού που δημιουργήθηκε χρησιμοποιώντας ένα μοντέλο (εργαλείο δημιουργίας παιχνιδιών) ένα νέο περιβάλλον παιχνιδιού που δημιουργήθηκε από το μηδέν με βάση τα υπάρχοντα εργαλεία (forum, chat, wiki, ...)	
(Άλλα)	
Πώς θα δουλέψω;	
μόνος	
με μια κοινότητα εκπαιδευτικών (ενιαίων ή πολλαπλών κλάδων)	
με μια μεικτή ομάδα καθηγητών και άλλων επαγγελματιών (ερευνητών, σχεδιαστών παιχνιδιών / προγραμματιστών παιχνιδιών) ή / και μαθητών	
(Άλλα)	
Υπάρχουν (καλές) πρακτικές στις οποίες μπορώ να αναφερθώ; Έρευνα στη μάθηση με βάση το παιχνίδι;	

5. Πώς σχεδιάζω το εκπαιδευτικό σενάριο;

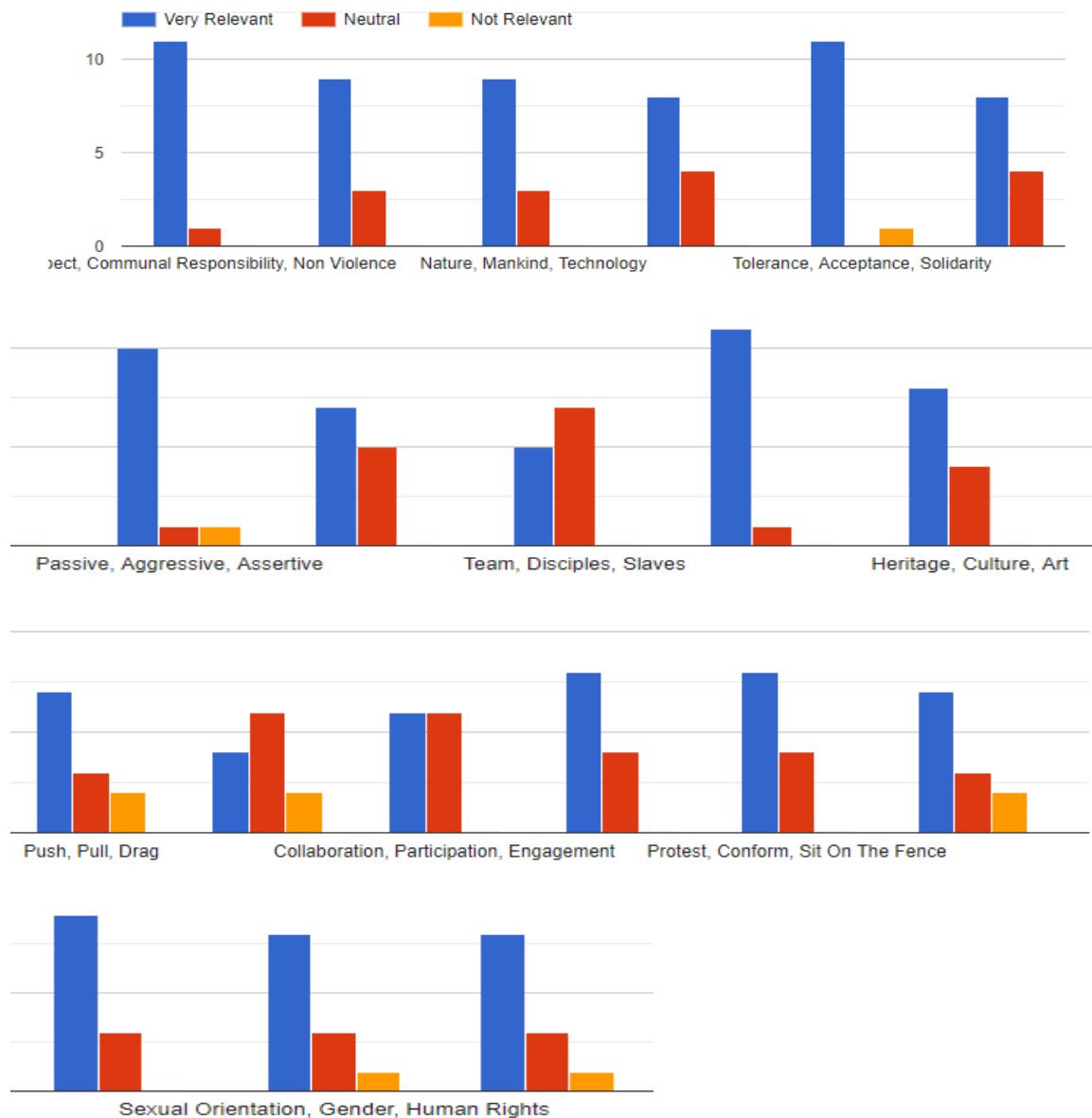
Ιδέες	Σημειώσεις
ποιες είναι οι προθέσεις μου (όσον αφορά τις γνώσεις, τις δεξιότητες, τις στάσεις και το πρόγραμμα σπουδών);	
ποια είναι η παιδαγωγική στρατηγική που θέλω να υιοθετήσω (διερευνητική, ανακαλυπτική μέθοδος, επίλυση προβλήματος, συνεργατική μάθηση, ...)	
ποιες διδακτικές ενότητες-φάσεις περιλαμβάνει (ενημέρωση, εκπαιδευτικά παιχνίδια, απολογισμός και ολοκλήρωση); Πόσες διδακτικές ενότητες;	
ποιες είναι οι δραστηριότητες που θέλω να συμπεριλάβω; ποιοι είναι οι ρόλοι, οι πόροι, τα εργαλεία, ο χώρος (στην τάξη, μέσω διαδικτύου, ανάμεικτη μάθηση), οι ομάδες / μεμονωμένες δραστηριότητες; πώς μπορώ να φανταστώ μια κατάσταση ξεκινώντας από ένα υπάρχον παιχνίδι ή και από ένα πρόγραμμα σπουδών;	
ποιο είναι το ζητούμενο του διδάσκοντος (να είστε πιο κοντά στους μαθητές, να εργαστεί με όλη την τάξη, να δώσει σαφείς στόχους, ...) και ο ρόλος του εκπαιδευτή (χαρακτήρας στο παιχνίδι, κύριος χαρακτήρας του παιχνιδιού, διευκολυντής, ...)	
(Άλλα)	

6. Πώς θα γίνει η αξιολόγηση;

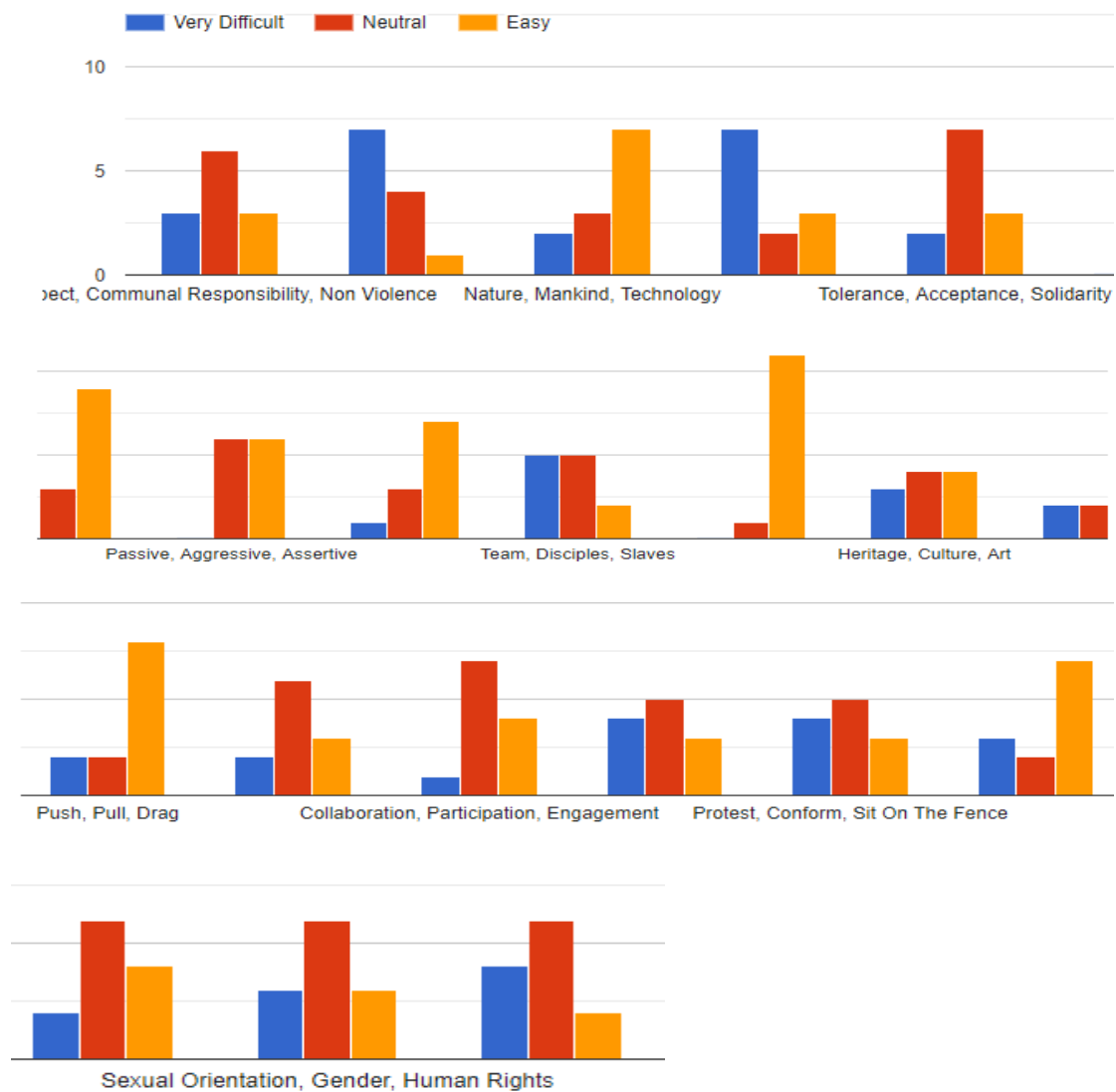
Ιδέες	Σημειώσεις
Τι θα αξιολογήσω (αποτελέσματα, μέθοδοι, συνέπειες); Πότε (κατά τη διάρκεια ή μετά το παιχνίδι); Πώς; Τι είδους αξιολόγηση (αυτοαξιολόγηση, αξιολόγηση από ομοτίμους, αξιολόγηση τον καθηγητή, ...)	
Πώς θα κρίνω αν η εμπειρία συνολικά ήταν αποτελεσματική;	
Πώς αξιοποιώ την εμπειρία για τον εαυτό μου και για τους άλλους;	
(Άλλα)	

Στο τέλος αυτού του σεμιναρίου, οι εκπαιδευτικοί ήταν σε θέση να αντιληφθούν τα οφέλη και τους περιορισμούς της εργαλειοθήκης eCrisis. Επιπλέον, βάσει προηγούμενων εμπειριών τους συνέκριναν τη μεθοδολογία και την τεχνολογία eCrisis με τις συμβατικές μεθόδους διδασκαλίας. Προκειμένου να συγκεντρωθούν οι απόψεις των εκπαιδευτικών αναφορικά με τα εργαλείων διδασκαλίας eCrisis, επιλέχθηκε ένα ημι-δομημένο ερωτηματολόγιο ως το κατάλληλο εργαλείο αξιολόγησης. Στα Παραρτήματα 1.2 παρακάτω μπορείτε να δείτε τα ερωτηματολόγια των εκπαιδευτικών.

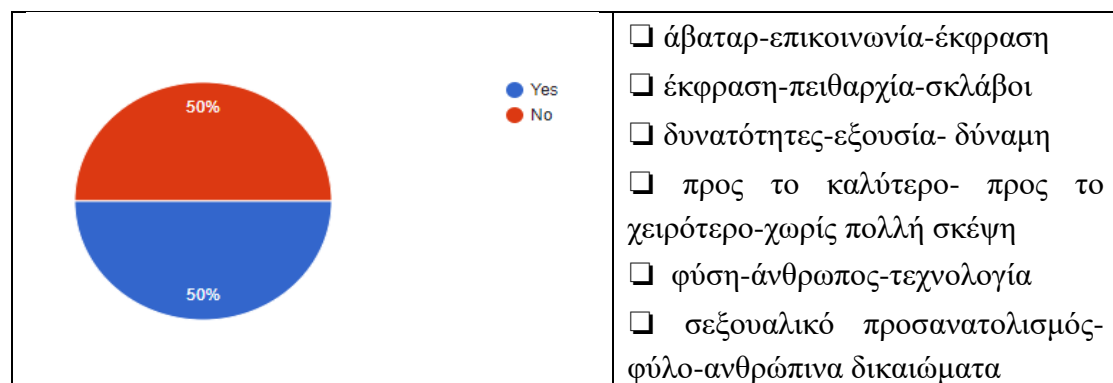
Αναλυτικότερα, ζητήσαμε από τους εκπαιδευτικούς να αξιολογήσουν τις τριπλέτες εννοιών που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι όσον αφορά τη συνάφειά τους με τα θέματα της κοινωνικής ένταξης, του προβληματισμού, της επίλυσης συγκρούσεων και της δημιουργικότητας. Οι τριπλέτες στην πλειονότητα τους αξιολογήθηκαν ως σχετικές. Ένα μέρος των εκπαιδευτικών θεώρησε μερικές από αυτές ουδέτερες με τη συγκεκριμένη θεματολογία και πολύ λίγες από αυτές ως μη σχετικές.



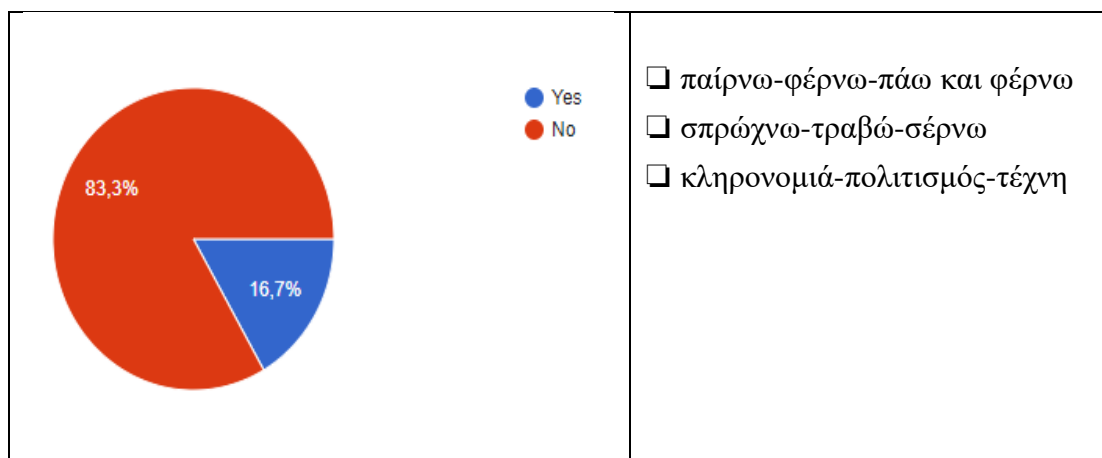
Επιπλέον, όπως απεικονίζεται στο παρακάτω γράφημα, οι εκπαιδευτικοί αξιολόγησαν τη δυσκολία κατανόησης της έννοιας των τριπλετών. Σε αυτό το γράφημα, οι απόψεις των εκπαιδευτικών ήταν ποικίλες σε σχέση με τις προηγούμενες.



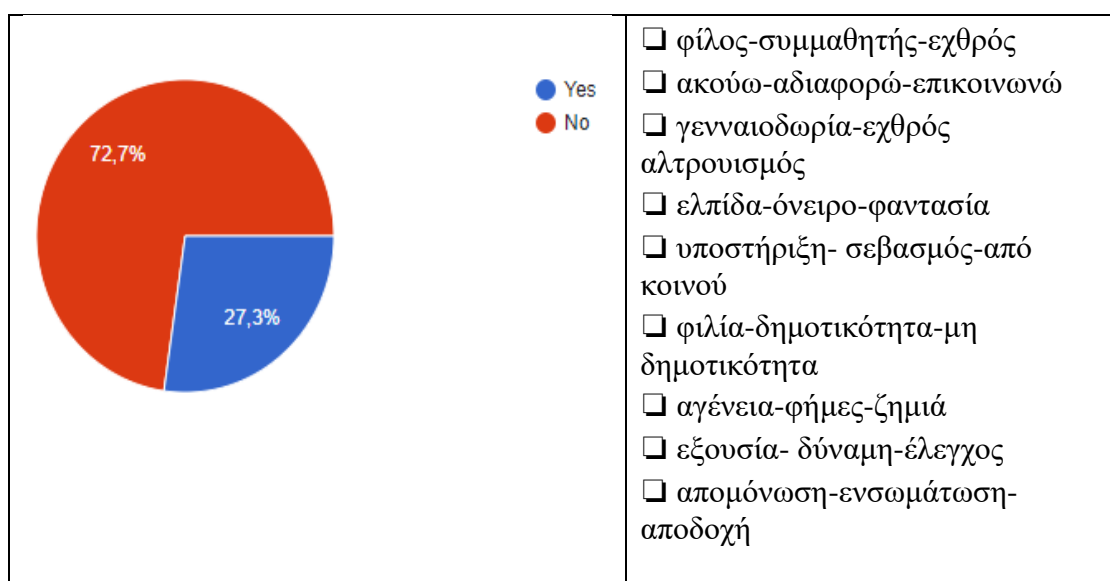
Επίσης, οι μισοί εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν σε αυτή την έρευνα θα ήθελαν να αλλάξουν κάποιες από τις τριπλέτες εννοιών του παιχνιδιού. Οι ακόλουθες τριπλέτες είναι αυτές που πρότειναν για αλλαγή:



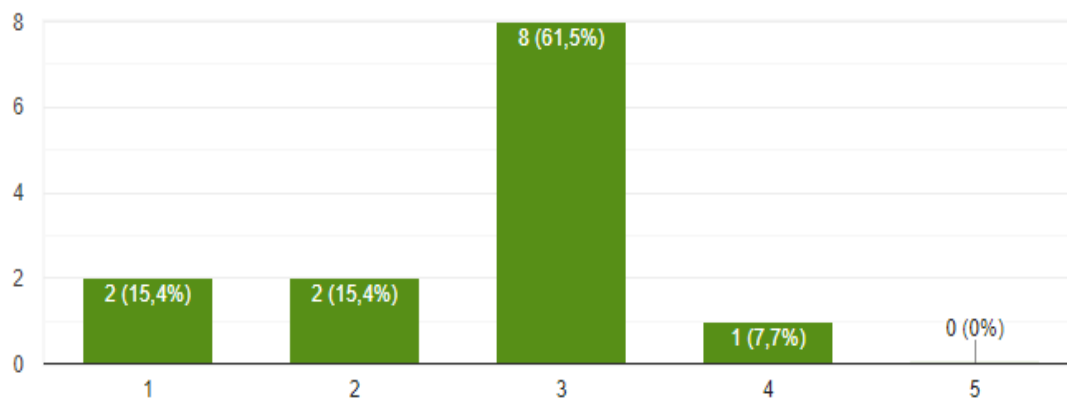
Σύμφωνα με αυτή την έρευνα, το 16,7% των εκπαιδευτικών πιστεύει ότι μερικές τριπλέτες εννοιών θα πρέπει να διαγραφούν από το “Iconoscope”. Αυτές είναι οι τριάδες που οι εκπαιδευτικοί πρότειναν να αφαιρεθούν από το παιχνίδι:



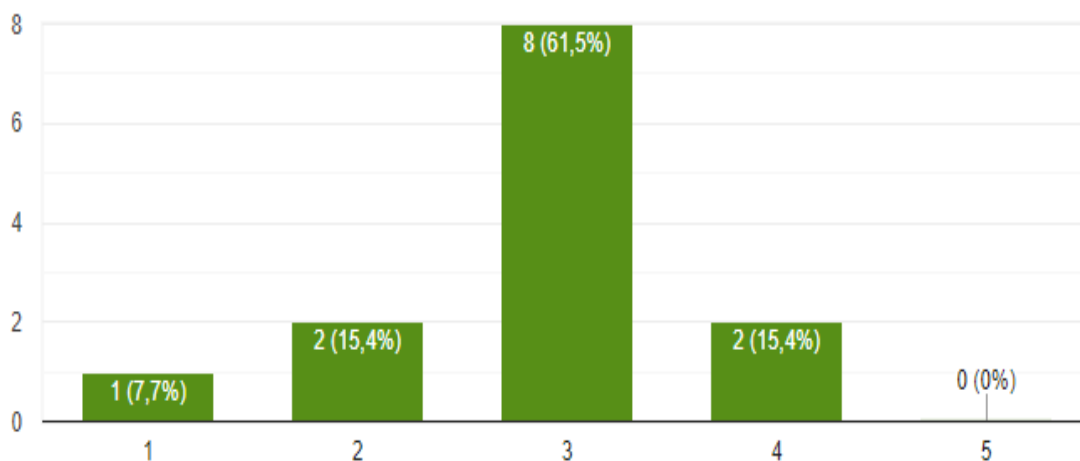
Τέλος, το 27,3% των εκπαιδευτικών θα ήθελε να προσθέσει στο παιχνίδι τις ακόλουθες τριπλέτες.



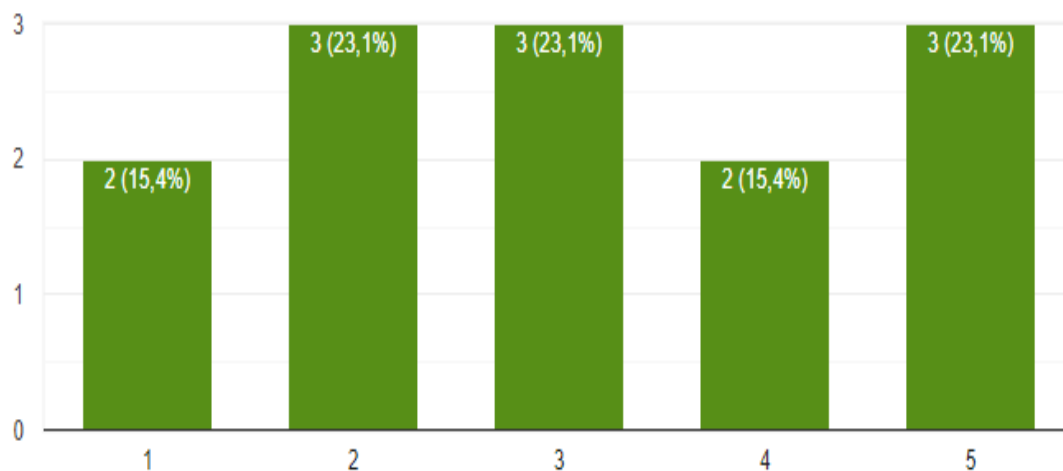
Το δεύτερο ερωτηματολόγιο δημιουργήθηκε, για να αντλήσουμε πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι “Village Voices”. Το πρώτο ερώτημα της έρευνας αφορούσε την απλοϊκότητα του παιχνιδιού. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας, η πλειονότητα των ερωτηθέντων διαπίστωσε ότι το παιχνίδι δεν ήταν ούτε εύκολο ούτε πολύ δύσκολο ως προς τη χρήση.



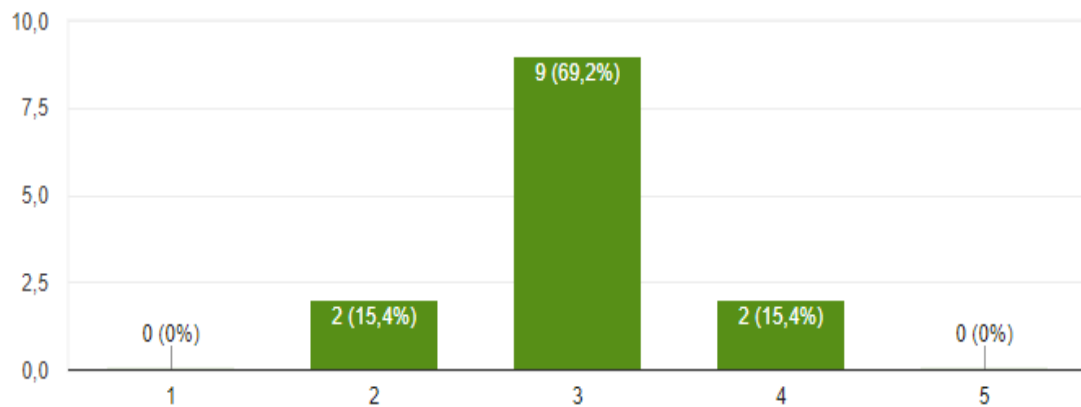
Επιπρόσθετα, το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα αναφέρεται στη δυσκολία κατανόησης των κανόνων του παιχνιδιού. Το 61,5% των εκπαιδευτικών πιστεύει ότι οι κανόνες του παιχνιδιού δεν είναι δύσκολοι ως προς την κατανόηση.



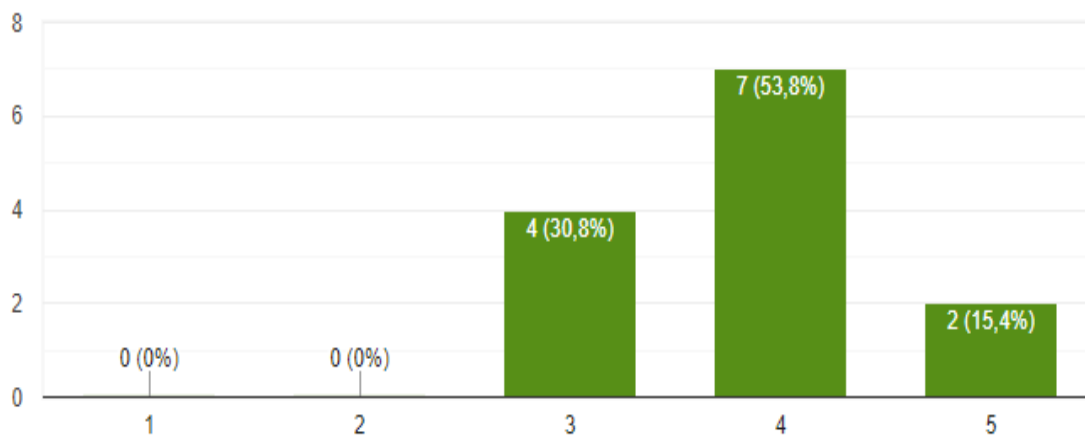
Όσον αφορά την εγκατάσταση του παιχνιδιού, οι απαντήσεις διανεμήθηκαν με πιο ισοδύναμο τρόπο.



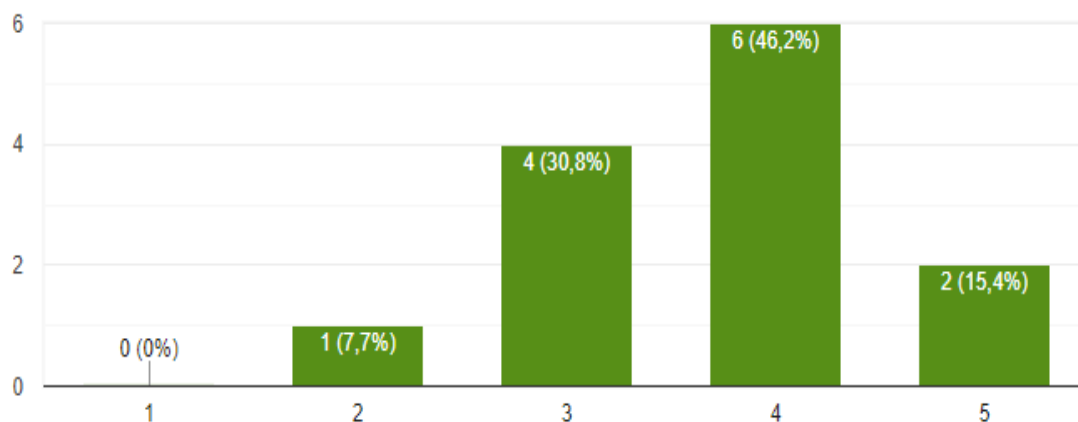
Ένα άλλο σημαντικό ζήτημα είναι ο χρόνος του παιχνιδιού. Οι απαντήσεις αποδεικνύουν ότι υπήρξε μέτρια εντύπωση σε αυτό το θέμα.



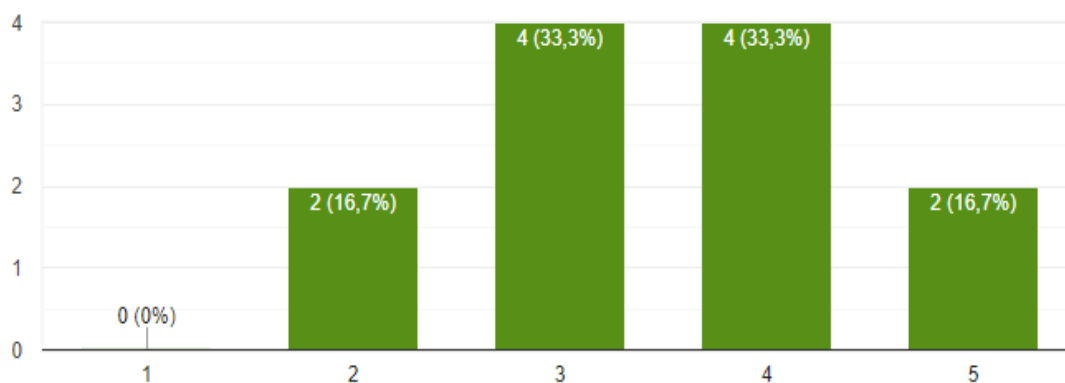
Οι εκπαιδευτικοί αξιολόγησαν επίσης την ιδέα του παιχνιδιού. Τα παρακάτω αποτελέσματα δείχνουν τις θετικές εντυπώσεις των ερωτηθέντων.



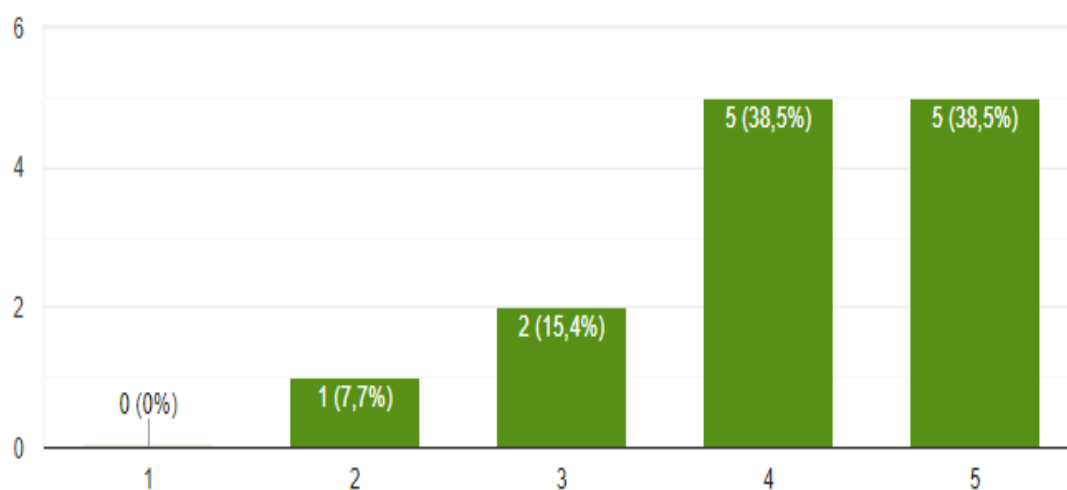
Είναι σημαντικό στους εκπαιδευτικούς να αρέσει το παιχνίδι, αλλιώς δεν θα το ενσωματώσουν στις μεθόδους διδασκαλίας τους. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας, οι εκπαιδευτικοί βρήκαν το παιχνίδι ελκυστικό ως εκπαιδευτικό εργαλείο.



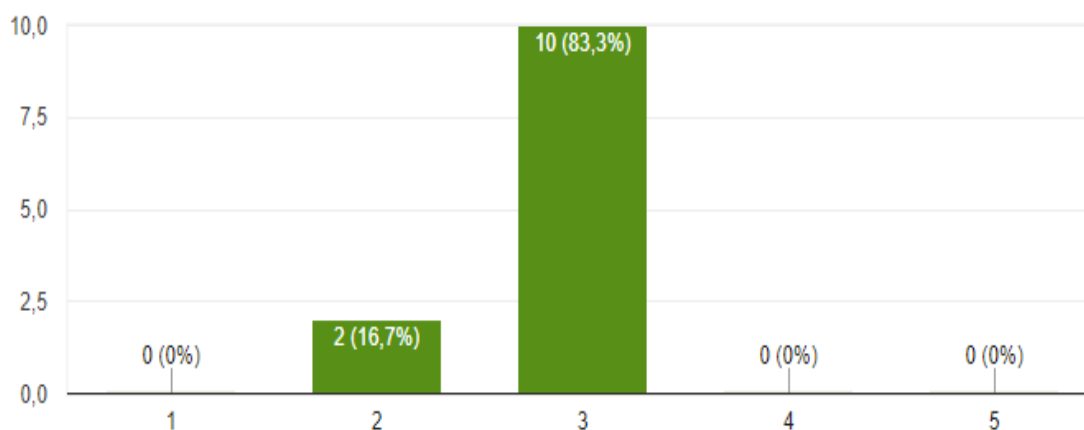
Σύμφωνα και με τις απαντήσεις που δόθηκαν παραπάνω , οι εκπαιδευτικοί απάντησαν και σε αυτό το σημείο ότι θα χρησιμοποιούν συχνά αυτό το παιχνίδι στις τάξεις τους.



Η πλειονότητα των εκπαιδευτικών αξιολόγησε αυτό το παιχνίδι ως διαδραστικό.



Στην επόμενη ερώτηση οι συμμετέχοντες αξιολόγησαν τις επιλογές που προσφέρει το παιχνίδι στους παίκτες. Με βάση το παρακάτω γράφημα συμπεραίνουμε ότι οι εκπαιδευτικοί θα προτιμούσαν ένα μεγαλύτερο αριθμό επιλογών.



Επίσης, οι εκπαιδευτικοί ανέφεραν ότι το αγαπημένο τους μέρος του παιχνιδιού είναι η ανταλλαγή αγαθών μεταξύ των παικτών, προκειμένου να επιτευχθεί ο στόχος του παιχνιδιού και γενικά η προσπάθεια του παίκτη να ολοκληρώσει τις αποστολές του. Μια άλλη πτυχή του παιχνιδιού που βρήκαν ελκυστική είναι η σχέση που δημιουργείται μεταξύ των παικτών και η αλληλεπίδραση μεταξύ τους. Κάποιοι συμμετέχοντες αναφέρουν επίσης τη δυνατότητα κλοπής και καταστροφής του σπιτιού των άλλων ως ένα σημαντικό μέρος του παιχνιδιού.

Όσον αφορά τις δυσκολίες του παιχνιδιού, η εγκατάσταση και η έναρξη του παιχνιδιού είναι τα πιο δύσκολα στοιχεία του παιχνιδιού σύμφωνα με τις απόψεις των εκπαιδευτικών. Βρήκαν επίσης κάποιες αποστολές δύσκολες, καθώς και την επικοινωνία μέσω μηνυμάτων. Άλλα δύσκολα σημεία θεωρήθηκαν η ανταλλαγή και η κλοπή των αγαθών.

Επιπρόσθετα, οι εκπαιδευτικοί πρότειναν τη βελτίωση των γραφικών και της γραμματοσειράς. Το χρώμα του δέρματος, το φύλο και τα ονόματα των παικτών πρέπει επίσης να βελτιωθούν σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας. Πρότειναν επίσης να υπάρξει ένας ευκολότερος τρόπος, για να ξεκινήσει το παιχνίδι. Πιστεύουν ότι πρέπει να προστεθούν περισσότεροι χαρακτήρες και περισσότερες αποστολές στο παιχνίδι, ειδικά αν το παιχνίδι απευθύνεται σε μαθητές γυμνασίου. Συγκεκριμένα, μερικοί από αυτούς θεωρούν ότι οι χαρακτήρες του παιχνιδιού (ξενοδόχος, αλχημιστής, ξυλουργός, σιδηρουργός) δεν είναι τόσο ενδιαφέροντες για τους μαθητές που φοιτούν στο γυμνάσιο.

Τα δεδομένα που συλλέχθηκαν από αυτά τα ερωτηματολόγια οδήγησαν σε περαιτέρω βελτίωση των παιχνιδιών.

3.2 Επιμορφωτικό Σεμινάριο στην Ελλάδα

Αυτό το επιμορφωτικό σεμινάριο διεξήχθη στις εγκαταστάσεις του σχολείου, Ελληνογερμανική Αγωγή, τον Ιούλιο του 2018 σε συνεργασία με το θερινό σχολείο της Ελληνογερμανικής Αγωγής με στόχο την κατάρτιση των εκπαιδευτικών (<http://play-create-learn.ea.gr/>). Με αυτό τον τρόπο δόθηκε η ευκαιρία σε διεθνείς καθηγητές να συμμετάσχουν και ταυτόχρονα να μάθουν για τη μεθοδολογία του έργου eCrisis. Μια ζωντανή κοινότητα εκπαιδευτικών από τη Μάλτα, την Ελλάδα και τη Βιέννη έφερε μαζί της τις εμπειρίες της και μοιράστηκε τη γνώση της στο πλαίσιο μιας πληθώρας δραστηριοτήτων με επίκεντρο τον μαθητή.

Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι όλοι οι συμμετέχοντες απέκτησαν πρόσβαση σε έναν κοινό χώρο εργασίας (<https://fit-bscw.fit.fraunhofer.de/bscw/bscw.cgi/48484105>) με σκοπό να μοιράζονται και να ανταλλάσσουν το περιεχόμενο της δουλειάς τους, αλλά και να επικοινωνούν μεταξύ τους κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσής τους. Επιπλέον, αυτή η πλατφόρμα περιείχε πληροφορίες σχετικά με τη μεθοδολογία eCrisis και ορισμένα άρθρα αναφορικά με τη μάθηση, την καινοτομία και τη δημιουργικότητα. Οι εκπαιδευτικοί ανέβασαν σε αυτήν την πλατφόρμα και μοιράστηκαν με όλη την ομάδα τα παιδαγωγικά σενάρια που δημιούργησαν κατά τη διάρκεια του σεμιναρίου.

Συγκεκριμένα, η πρώτη ημέρα ξεκίνησε με μια εισαγωγή στη δημιουργική μάθηση και τα ψηφιακά παιχνίδια. Έγιναν συζητήσεις σχετικά με μελέτες περίπτωσης και τις εμπειρίες των συμμετεχόντων. Ο κύριος σκοπός της πρώτης ημέρας ήταν να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να μιλήσουν για τη διδακτική τους προσέγγιση και τους στόχους τους σε σχέση με τη μεθοδολογία του σεμιναρίου.

Οι επόμενες δύο ημέρες αφιερώθηκαν στη μεθοδολογία eCrisis και τα πιθανά αποτελέσματα της εφαρμογής στην τάξη. Επιπλέον, παρουσιάστηκαν άλλα δύο ευρωπαϊκά ερευνητικά έργα, το “Gaia” (<https://gaia-challenge.com/>) και το “Envisage” (<http://www.envisage-h2020.eu/>), των οποίων η μεθοδολογία βασίζεται στο εκπαιδευτικό παιχνίδι. Οι συμμετέχοντες παρακολούθησαν τις ακόλουθες ομιλίες με σκοπό να διευρύνουν τους ορίζοντές τους όσον αφορά τη μάθηση:

- ❑ Evidence-driven learning design to support computational thinking education, Michail Giannakos, Norwegian University of Science and Technology, Norway
- ❑ Game literacy: digital games opportunities for critical thinking and reflection, Iro Voulgari, University of Malta, Malta
- ❑ Player-learner experience, Kostas Karpouzis, Institute of Communication and Computer Systems, National Technical University of Athens, Greece

- ❑ Immersive virtual environments for effective promotion of knowledge in education and cultural heritage, Leyteris Anastasovitis, Centre for Research and Technology Hellas, Greece
- ❑ Playful and IT-based action for energy efficiency in schools and smart cities, Georgios Mylonas, Computer Technology Institute and Press "Diophantus", Greece

Τις επόμενες ημέρες δόθηκε έμφαση σε βιωματικές δραστηριότητες και στην ανάπτυξη διδακτικών πρακτικών, που οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν απευθείας στα σχολεία τους. Οι εκπαιδευτικοί συνεργάστηκαν μεταξύ τους, για να σχεδιάσουν και να αναπτύξουν πρακτικές διδασκαλίας. Σχεδίασαν και παρουσίασαν τα δικά τους παιχνίδια. Στη συνέχεια, δημιούργησαν τα δικά τους παιδαγωγικά σενάρια. Ορισμένοι από τους εκπαιδευτικούς επέλεξαν να αναπτύξουν περαιτέρω και να εμπλουτίσουν τα σενάρια που είχαν ξεκινήσει κατά τη διάρκεια της κατάρτισης τους στη Μάλτα, ενώ άλλοι που ενδιαφέρθηκαν να εξερευνήσουν άλλους τομείς μάθησης δημιούργησαν νέες διδασκαλίες. Στο τέλος, ανέβασαν τα σενάρια τους στην πλατφόρμα και τα παρουσίασαν την τελευταία ημέρα του σεμιναρίου. Όπως αναφέρθηκε παραπάνω στο Παράρτημα 5, μπορείτε να δείτε τα παιδαγωγικά σενάρια, που δημιουργήθηκαν κατά τη διάρκεια των δύο επιμορφωτικών σεμιναρίων.

Την τελευταία ημέρα της κατάρτισης μοιράστηκε ένα ερωτηματολόγιο σε όλους τους εκπαιδευτικούς που παρακολούθησαν την εκπαίδευση, για να αξιολογήσουν αυτό το σεμινάριο. Στο παράρτημα 3, παρουσιάζεται αυτό το ερωτηματολόγιο. Σε γενικές γραμμές, όλοι οι συμμετέχοντες απάτησαν θετικά όσον αφορά την έννοια, το περιεχόμενο και τις μεθόδους του σεμιναρίου. Επιπλέον, οι εντυπώσεις τους ήταν καλές όσον αφορά τους ομιλητές και τους δασκάλους της εκπαίδευσης. Απάντησαν επίσης θετικά σχετικά με το χώρο διεξαγωγής του σεμιναρίου, την οργάνωση και τη φιλοξενία. Όσον αφορά τη δεύτερη ερευνητική ερώτηση, στους περισσότερους εκπαιδευτικούς άρεσε περισσότερο η συνεργασία και η ανταλλαγή ιδεών. Περιέγραψαν αυτό το σεμινάριο ως μια μεγάλη ευκαιρία εξέλιξης στο επάγγελμά τους. Σε ορισμένους από αυτούς άρεσε περισσότερο ότι ήταν ένα καλά δομημένο σεμινάριο, που προσέφερε ιδέες και μεθόδους που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την υλοποίηση της ψηφιακής μάθησης. Σύμφωνα με άλλες απόψεις, μια άλλη ενδιαφέρουσα πτυχή του σεμιναρίου ήταν οι πληροφορίες σχετικά με τις ψηφιακά παιχνίδια που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν στην τάξη. Οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες δήλωσαν επίσης ότι θα επιθυμούσαν να συμμετάσχουν σε περισσότερες βιωματικές δραστηριότητες και να ακούσουν λιγότερες ομιλίες. Άλλοι θα ήθελαν να μάθουν περισσότερα παιχνίδια. Ένας εκπαιδευτικός δήλωσε ότι θα προτιμούσε το σεμινάριο να πραγματοποιηθεί σε ένα πιο φυσικό περιβάλλον. Δύο καθηγητές από την Αυστρία, η Theresia Schmall και ο Bernhard Zangl, που παρακολούθησαν το σεμινάριο έστειλαν την ακόλουθη επιστολή που περιγράφει την εμπειρία τους στην Αθήνα:

Το σεμινάριο έλαβε χώρα στο όμορφο ξενοδοχείο “Golden Coast” στο Μαραθώνα και ξεκίνησε την Κυριακή το βράδυ με μια κοινή εναρκτήρια συνεδρίαση για όλους τους συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς.

Τη Δευτέρα, όπως και όλες τις άλλες μέρες, πήγαμε από το ξενοδοχείο με λεωφορείο στην Ελληνογερμανική Αγωγή, στην Παλλήνη, όπου μας υποδέχτηκαν θερμά ο Παύλος Κουλούρης και η ομάδα του. Ξεκινήσαμε με μια εισαγωγή στην παιγνιώδη και δημιουργική μάθηση και πληροφορηθήκαμε για τα ευρωπαϊκά ερευνητικά έργα “C2learn”, “eCrisis”, “GAIA” και “ENVISAGE”.

Συμμετείχαμε σε βιωματικές πρακτικές και επιμορφωθήκαμε για το σχεδιασμό παιχνιδιών . Μας άρεσε να συνεργαζόμαστε με τους Έλληνες φίλους μας δημιουργώντας το παιχνίδι μας. Ήταν ενδιαφέρον που παρακολουθήσαμε τις παρουσιάσεις των άλλων ομάδων μένοντας έκπληκτοι για τη δημιουργικότητά τους.

Για να διευρύνουμε τους ορίζοντές μας, παρακολουθήσαμε ομιλίες για ενδιαφέροντα ευρωπαϊκά έργα. Ήταν συναρπαστικό για μας να γνωρίσουμε και να ακούσουμε τον Μιχαήλ Γιαννάκος από το Πανεπιστήμιο Επιστήμης και Τεχνολογίας της Νορβηγίας, καθώς ο ίδιος και η ομάδα του ανέπτυξαν την ελεύθερη πλατφόρμα μάθησης Kahoot!, την οποία θέλουμε να ενσωματώσουμε στις διδακτικές μας μεθόδους.

Περιηγηθήκαμε στο σχολείο θαυμάζοντας πόσο καλά εξοπλισμένο είναι· μας έκανε εντύπωση το Αστεροσκοπείο και το Επιστημονικό Κέντρο, η πισίνα ολυμπιακών διαστάσεων και τόσα άλλα που λείπουν από τα σχολεία μας.

Την Πέμπτη βράδυ, πραγματοποιήθηκε το αποχαιρετιστήριο δείπνο στο ξενοδοχείο μας με τους Έλληνες και τους Μαλτέζους φίλους μας και την Παρασκευή το σεμινάριο ολοκληρώθηκε με τις τελικές παρουσιάσεις των παιδαγωγικών σεναρίων.

Το πρόγραμμα ήταν καλά οργανωμένο και περάσαμε όμορφα στην Ελλάδα. Συγκεκριμένα εμβαθύναμε τη σχέση μας με τους Έλληνες και τους Μαλτέζους φίλους μας, καθώς και με την ομάδα των ερευνητών του Πανεπιστημίου της Βιέννης συνομιλώντας μαζί τους.

Είμαστε ευγνώμονες που συμμετείχαμε στο σεμινάριο.

4. Πιλοτικά Μαθήματα στα Σχολεία

Η μεθοδολογία και η τεχνολογία του έργου eCrisis δοκιμάστηκε σε σχολεία της Ελλάδας και της Μάλτας. Συγκεκριμένα, οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στα επιμορφωτικά σεμινάρια που διοργανώθηκαν στη Μάλτα και στην Ελλάδα παρουσίασαν τη μεθοδολογία eCrisis, την εργαλειοθήκη και τον εγχειρίδιο χρήσης του έργου στους καθηγητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στις χώρες τους. Όλοι οι εκπαιδευτικοί που επιλέχθηκαν για τη διεξαγωγή των πιλοτικών μαθημάτων επιμορφώθηκαν μέσω σεμιναρίων με σκοπό:

- να γνωρίσουν τη μεθοδολογία του έργου eCrisis
- να εξοικειωθούν με τη χρήση της εργαλειοθήκης eCrisis
- να λάβουν γνώση των δραστηριοτήτων τους

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι όλοι οι εμπλεκόμενοι εκπαιδευτικοί σχεδίασαν και προγραμματίσαν τις δραστηριότητες τους στα σχολεία, πριν ξεκινήσει η πιλοτική φάση. Όρισαν το χρονοδιάγραμμα των δραστηριοτήτων και προετοίμασαν τα διδακτικά σενάρια. Η πιλοτική εφαρμογή αξιολογήθηκε μέσω ερωτηματολογίων και εκθέσεων των εκπαιδευτικών. Οι εμπλεκόμενοι εκπαιδευτικοί περιγράφουν τις διαδικασίες μάθησης και μοιράζονται τις εμπειρίες τους σχετικά με τους μαθητές. Προέβησαν σε συγκρίσεις με τις παραδοσιακές μεθόδους, σχολίασαν και αξιολόγησαν τη μεθοδολογία και την τεχνολογία του έργου eCrisis.

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως πριν από την έναρξη της εφαρμογής στην τάξη, συλλέξαμε τις πρώτες εντυπώσεις και τις προσδοκίες των εκπαιδευτικών σχετικά με τη μεθοδολογία και την τεχνολογία eCrisis. Με αυτό τον τρόπο καταφέραμε να συγκρίνουμε τις πρώτες εντυπώσεις σε σχέση με τις εντυπώσεις τους στο τέλος. Κυρίως εστίασαμε στις προσδοκίες τους σχετικά με τη μεθοδολογία eCrisis, πριν διεξαγάγουν τις δοκιμές, για να αξιολογήσουμε στο τέλος εάν οι προσδοκίες τους έχουν εκπληρωθεί ή όχι. Είναι αλήθεια ότι το κρίσιμο χαρακτηριστικό κάθε αξιολόγησης είναι να παρέχει τις καλύτερες δυνατές πληροφορίες που θα μπορούσαν να συλλεχθούν υπό τις συγκεκριμένες συνθήκες. Στο επόμενο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα πιλοτικά μαθήματα στα σχολεία της Ελλάδας και της Μάλτας και η αξιολόγηση της παιδαγωγικής προσέγγιση eCrisis από τους εκπαιδευτικούς.

4.1 Πιλοτικά Μαθήματα στην Ελληνογερμανική Αγωγή

Οι εκπαιδευτικοί που διδάσκουν στην τέταρτη τάξη του δημοτικού σχολείου και στην πρώτη τάξη του γυμνασίου συμμετείχαν στην πιλοτικά εφαρμογή του έργου στην Ελλάδα. Η επιμόρφωσή τους έγινε στις εγκαταστάσεις της Ελληνογερμανικής Αγωγής τον Νοέμβριο του 2018. Κατά τη διάρκεια της επιμόρφωσης οι δάσκαλοι εξοικειώθηκαν με την παιδαγωγική προσέγγιση του παιχνιδιού eCrisis και προσάρμοσαν δημιουργικά αυτή τη μεθοδολογία στα δικό τους εκπαιδευτικό πλαίσιο.

Το εγχειρίδιο διδασκαλίας eCrisis τους βοήθησε να κατανοήσουν τη μεθοδολογία και τις οδηγίες των παιχνιδιών. Τα παιδαγωγικά σενάρια που περιλαμβάνονται στον οδηγό ήταν χρήσιμα σύμφωνα με τις απόψεις τους, καθώς τους καθοδήγησαν σαν ως προς τον τρόπο ενσωμάτωσης και εφαρμογής της μεθοδολογίας eCrisis στην τάξη τους. Επιπλέον, χρησιμοποίησαν τις οδηγίες του οδηγού, για να εξηγήσουν τους κανόνες των παιχνιδιών στους μαθητές. Σε γενικές γραμμές, πιστεύουν ότι αυτός ο οδηγός είναι ένα καλά οργανωμένο έγγραφο και είναι ειδικά σχεδιασμένο για τις ανάγκες των εκπαιδευτικών.

Συγκεκριμένα, οκτώ καθηγητές του δημοτικού σχολείου διενήργησαν τις πρώτες δοκιμές και σχεδίασαν το ακόλουθο παιδαγωγικό σενάριο:

Διδακτικό Σενάριο 1^ο

Ταυτότητα Σεναρίου

Τάξη : 4η τάξη Δημοτικού, μαθητές ηλικίας 9 ετών

Αναλυτικό Πρόγραμμα σπουδών: Θρησκευτικά, Ενότητα: Επίλυση συγκρούσεων

Πλαίσιο Σεναρίου

Χώρος-Οργάνωση: Η πιλοτική εφαρμογή πραγματοποιήθηκε στην τάξη, όπου οι μαθητές έχουν συνηθίσει να κάνουν όλες τις δραστηριότητές τους. Φορητοί υπολογιστές τοποθετήθηκαν στα θρανία των μαθητών. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες των τεσσάρων παικτών. Οι ομάδες καθορίστηκαν από τον δάσκαλο με βάση τη συμπεριφορά των μαθητών και το γνωστικό επίπεδό τους.

Λογισμικό: Village voices

Διδακτικοί στόχοι:

Οι μαθητές αναμένεται να αναπτύξουν:

- κοινωνικές δεξιότητες
- δεξιότητες διαχείρισης συγκρούσεων
- δεξιότητες παραγωγής και κατανόησης προφορικού λόγου

Μαθησιακά οφέλη:

Οι μαθητές επιδιώκεται να είναι σε θέση :

- να συνειδητοποιήσουν τους λόγους που οδηγούν τους ανθρώπους να ζουν σε κοινότητες.
- να κατανοήσουν την αλληλεπίδραση ατόμου-ομάδας
- να αντιληφθούν ότι είναι φυσικό να δημιουργούνται προβλήματα, τα οποία μπορούν και πρέπει να ξεπερνιούνται.
- να μάθουν να αποδέχονται τη διαφορετική οπτική των άλλων ανθρώπων στο ίδιο θέμα.

- να κατανοήσουν την αναγκαιότητα της επικοινωνίας με τους συνανθρώπους μας.
- να αναπτύξουν πνεύμα συνεργασίας.
- να κατανοήσουν την σημασία των κανόνων για τη εύρυθμη λειτουργία της κοινωνίας.

Χρόνος: 5 ώρες

Εφαρμογή Σεναρίου

Προετοιμασία: (15 λεπτά)

Ο δάσκαλος προετοιμάζει την αίθουσα διδασκαλίας, έτσι ώστε οι μαθητές να μπορούν να εργαστούν σε ομάδες και να τοποθετούνται οι υπολογιστές στα θρανία των σπουδαστών. Χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες των τεσσάρων παιδιών. Στη συνέχεια εξηγεί στους μαθητές τους κανόνες του παιχνιδιού και τον χρόνο που έχουν στη διάθεσή τους για αυτή τη δραστηριότητα.

Μέρος (30 λεπτά): Παιχνίδι

Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι και ο δάσκαλος τις παρατηρεί. Οι μαθητές εργάζονται αυτόνομα και ο εκπαιδευτικός παρεμβαίνει μόνο όταν οι μαθητές χρειάζονται διευκρινίσεις σχετικά με τους κανόνες του παιχνιδιού.

Μέρος Β: Δραστηριότητες μετά το παιχνίδι

1. Η τάξη χωρίζεται σε τέσσερις ομάδες και κάθε ομάδα παίρνει ένα από τα παρακάτω φύλλα εργασίας. Οι μαθητές παρουσιάζουν το υλικό που ετοίμασαν στην τάξη.

Ομάδα Α

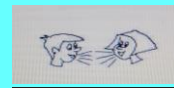


Α) Συζητήστε: Τι προσφέρει ο κάθε ήρωας στο χωριό;

Β) Συζητήστε και καταγράψτε συνοπτικά τι θα συνέβαινε αν δεν υπήρχε ο ξυλουργός και γιατί.

.....

Ομάδα Β



Α) Συζητήστε: Τι προσφέρει ο κάθε ήρωας στο χωριό;

Β) Συζητήστε και καταγράψτε συνοπτικά τι θα συνέβαινε αν δεν υπήρχε ο αλχημιστής και γιατί.

.....

Ομάδα Γ

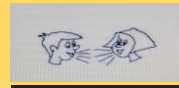


A)Συζητήστε: Τι προσφέρει ο κάθε ήρωας στο χωριό;

B)Συζητήστε και καταγράψτε συνοπτικά τι θα συνέβαινε αν δεν υπήρχε ο ξενοδόχος και γιατί.

.....
.....

Ομάδα Δ



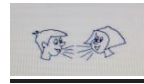
A)Συζητήστε: Τι προσφέρει ο κάθε ήρωας στο χωριό;

B)Συζητήστε και καταγράψτε συνοπτικά τι θα συνέβαινε αν δεν υπήρχε ο σιδηρουργός και γιατί.

.....
.....

2. Οι μαθητές ολοκληρώνουν τα παρακάτω φύλλα εργασίας και πραγματοποιείται συζήτηση στην τάξη.

Ομάδα Α

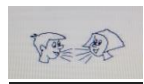


A)Συζητήστε τον τρόπο με τον οποίο συνεργαστήκατε.

B)Συζητήστε και καταγράψτε τρία στοιχεία που βοήθησαν τη συνεργασία σας.

.....
.....

Ομάδα Β



A)Συζητήστε τον τρόπο με τον οποίο συνεργαστήκατε.

B)Συζητήστε και καταγράψτε τρία στοιχεία που δυσκόλεψαν τη συνεργασία σας.

.....
.....

3. Οι μαθητές καλούνται να γράψουν σε post-it σημειώματα τις ιδέες τους για το πώς μπορούν να επιλύσουν μια διαφωνία με τους συνομηλίκους τους και να τα κολλήσουν στον πίνακα. Ακολουθεί συζήτηση στην τάξη.

4. Οι μαθητές φτιάχνουν αφίσες εκφράζοντας τις ιδέες και τα συναισθήματά τους αναφορικά με την έννοια της συνεργασία και την επίλυση συγκρούσεων.

Η δεύτερη πιλοτική εφαρμογή πραγματοποιήθηκε στο Γυμνάσιο και τέσσερις δάσκαλοι συμμετείχαν. Αυτό είναι το διδακτικό σενάριο που σχεδίασαν οι εκπαιδευτικοί:

Διδακτικό Σενάριο 2^ο

Ταυτότητα Σεναρίου

Τάξη : 1η τάξη Γυμνασίου, μαθητές ηλικίας 12 ετών

Αναλυτικό Πρόγραμμα σπουδών: Ελληνική Γλώσσα

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό: “Iconoscope” DIY

- 1.φυσικό περιβάλλον-ανθρωπογενές περιβάλλον-πλανήτη
- 2.ρύπανση – εκμετάλλευση – αδιαφορία
- 3.οργανισμοί – άνθρωπος – κόσμος
- 4.επιβίωση – διαμόρφωση – αλλοίωση
- 5.σεβασμός – αδιαφορία – συνεργασία
- 6.φυσικό φαινόμενο –καταστροφή – θεομηνία
- 7.προστασία – εξάντληση – προοπτική
- 8.παρελθόν – παρόν – μέλλον
- 9.φύση – τέχνη – πολιτισμός
- 10.ευαισθητοποίηση – δραστηριοποίηση – εθελοντισμός

Χώρος-Οργάνωση Τάξης: Αυτή η πιλοτική εφαρμογή πραγματοποιήθηκε σε μια αίθουσα πληροφορικής. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες 2-3 μαθητών. Οι ομάδες ορίστηκαν από τον δάσκαλο με κριτήρια το γνωστικό επίπεδο και τη συμπεριφορά των μαθητών.

Χρόνος: 3 ώρες

Διδακτικοί στόχοι:

Οι μαθητές αναμένεται:

- να αναπτύξουν δημιουργική σκέψη
- να αναπτύξουν την κριτική ικανότητα
- να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες
- να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους

Πλαίσιο Σεναρίου

Προετοιμασία (15 λεπτά)

Ο δάσκαλος προετοιμάζει την αίθουσα διδασκαλίας έτσι ώστε οι μαθητές να μπορούν να εργαστούν σε ομάδες και χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες 2-3 μαθητών. Στη συνέχεια εξηγεί στους μαθητές τους κανόνες του παιχνιδιού και το χρονικό πλαίσιο για αυτή τη δραστηριότητα.

Μέρος Α: Παιχνίδι (30 λεπτά)

Οι μαθητές παίζουν αυτόνομα το παιχνίδι και οι εκπαιδευτικοί τους παρατηρούν.

Μέρος Β: Δραστηριότητες μετά από το Παιχνίδι (2 ώρες)

Οι μαθητές κάνουν τις ακόλουθες δραστηριότητες σε ομάδες και παρουσιάζουν το έργο τους στην τάξη. Μετά από κάθε δραστηριότητα πραγματοποιείται συζήτηση στην τάξη:

1. Ζωγραφίστε το εικονίδιο της ομάδας σας στο παρακάτω κουτί. Περιγράψτε και εξηγήστε τι απεικονίζει.

2. Ποια στάση οφείλει να τηρεί ο άνθρωπος απέναντι στο φυσικό περιβάλλον;

3. Δημιουργήστε μια αφίσα με σκοπό την οικολογική ευαισθητοποίηση των συμμαθητών σας. Να συνδυάσετε εικόνα και κείμενο.

4.1.1 Ερωτηματολόγια Εκπαιδευτικών

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, ήταν σημαντικό να συλλέξουμε μέσω ερωτηματολογίων τις απόψεις των εκπαιδευτικών πριν ξεκινήσει η πιλοτική φάση του έργου, επειδή αυτές οι πληροφορίες θα μπορούσαν να αποδειχθούν χρήσιμες για την έρευνά μας. Στο παράρτημα 4 παρουσιάζεται το εν λόγω ερωτηματολόγιο.

Σύμφωνα με τις πληροφορίες που λάβαμε από τους Έλληνες εκπαιδευτικούς, οι μαθητές ως προς το γνωστικό επίπεδο δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερες μαθησιακές δυσκολίες. Ωστόσο, ορισμένοι μαθητές τους αντιμετωπίζουν μαθησιακές δυσκολίες και δυσκολίες ως προς τη συμπεριφορά τους. Τα κύρια κοινωνικά ζητήματα, που απασχολούν τους ίδιους και τους μαθητές τους παρουσιάζονται παρακάτω:

- επίλυση συγκρούσεων
- σχολικός εκφοβισμός
- περιβαλλοντικά προβλήματα
- διαπροσωπικές σχέσεις, αποδοχή από τους συνομηλίκους τους
- ομαδική εργασία, αλληλεγγύη, ισότητα

Επιπρόσθετα, οι εκπαιδευτικοί δήλωσαν ότι συζητούν συχνά με τους μαθητές αυτά τα κοινωνικά θέματα, θέτουν πιθανά φανταστικά ερωτήματα και οι μαθητές τους προτείνουν λύσεις. Μερικές φορές ιστορίες κοινωνικού περιεχομένου παρουσιάζονται στην τάξη π.χ. Πώς θα αισθανόταν η Σάρα αν ένας από τους συμμαθητές της την κοροΐδευε; Γενικά, προσπαθούν να δημιουργήσουν καλές σχέσεις προσδιορίζοντας και αναγνωρίζοντας το πρόβλημα, προτείνοντας πολλές λύσεις, αξιολογώντας και επιλέγοντας μια που φαίνεται πιο αποτελεσματική και στη συνέχεια αξιολογώντας το αποτέλεσμα καθορίζουν εάν το πρόβλημα έχει επιλυθεί. Συμμετέχουν επίσης σε ευρωπαϊκά προγράμματα με κοινωνικά θέματα.

Όλοι οι Έλληνες εκπαιδευτικοί εκτός από έναν απάντησαν θετικά όσον αφορά τη χρήση των τεχνολογικών εργαλείων στην τάξη. Τα εργαλεία που χρησιμοποιούν συχνά στην τάξη είναι ταμπλέτες, φορητοί υπολογιστές και διαδραστικοί πίνακες. Κάνουν συχνά χρήση του διαδικτύου. Επιπλέον, συμμετέχουν σε πολλά ευρωπαϊκά εκπαιδευτικά προγράμματα και χρησιμοποιούν πλατφόρμες που ενθαρρύνουν τους μαθητές να σκέφτονται κριτικά και να συνεργάζονται.

Το αυστηρό αναλυτικό πρόγραμμα αποτελεί εμπόδιο, όπως αναφέρθηκε, σχετικά με τη χρήση της τεχνολογίας. Ένα άλλο εμπόδιο που επεσήμαναν είναι η δυσκολία αλλαγής από τον παλιό τρόπο στον καινούριο. Επιπλέον, πιστεύουν επίσης ότι πρέπει να μάθουν πώς να ενσωματώσουν την τεχνολογία στην τάξη. Γενικά, η δυσκολία επαγγελματικής εξέλιξης, η καινοτομία και ο χρόνος είναι τα κύρια εμπόδια αναφορικά με τη χρήση της τεχνολογίας σύμφωνα με τη γνώμη των εκπαιδευτικών.

Όλοι οι εκπαιδευτικοί, εκτός από έναν, ενδιαφέρονται να χρησιμοποιήσουν την παιδαγωγική προσέγγιση eCrisis στην τάξη για διάφορους λόγους. Ο δάσκαλος που απάντησε αρνητικά σε αυτή την ερώτηση δεν χρησιμοποιεί τεχνολογικά εργαλεία στην τάξη. Συγκεκριμένα, οι άλλοι δάσκαλοι δήλωσαν ότι η μεθοδολογία eCrisis είναι ένας ενδιαφέρον, διαφορετικός τρόπος προσέγγισης και προβληματισμού για τα κοινωνικά

προβλήματα. Επιπλέον, πιστεύουν ότι τα παιδιά είναι πρόθυμα να ασχοληθούν με τη μαθησιακή διαδικασία, όταν χρησιμοποιούν μεθόδους, όπως η μεθοδολογία eCrisis. Τέτοιες μεθοδολογίες που σχετίζονται με τον τρόπο διαχείρισης των σχέσεων και των συγκρούσεων είναι πολύ σημαντικές για αυτούς. Ένας άλλος λόγος που ανέφεραν είναι ότι η μεθοδολογία eCrisis καλλιεργεί το πνεύμα της ομαδικής εργασίας και της αυτο-αποτελεσματικότητας στους μαθητές.

Τέλος, όσον αφορά την εφαρμογή της εργαλειοθήκης eCrisis στην τάξη, όλοι οι εκπαιδευτικοί πιστεύουν ότι τα αυτά τα παιχνίδια θα μπορούσαν να αποτελέσουν αφετηρία μιας διδακτικής ενότητας στην τάξη. Επιπλέον, θα πρέπει να επιτρέπεται στους μαθητές να παίζουν το παιχνίδι, να ενεργούν και να επιλύουν τα προβλήματα αυτόνομα. Δήλωσαν επίσης ότι μετά το παιχνίδι θα πρέπει να ακολουθήσει μια συζήτηση στην τάξη.

4.1.2 Έκθεση Εκπαιδευτικών (Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση)

Αρχικά, έπρεπε να επιλέξουμε ποιο παιχνίδι της εκπαιδευτικής εργαλειοθήκης eCrisis θα εφαρμόσουμε στις τάξεις μας. Αποφασίσαμε ότι το παιχνίδι “Village Voices” είναι ένα πιο κατάλληλο παιχνίδι για τους μαθητές μας από το “Iconoscope” για διάφορους λόγους. Πρώτα απ' όλα, το “Village Voices” είναι ένα παιχνίδι για την επίλυση συγκρούσεων και συνδέεται ως προς τη θεματολογία με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών. Πιστεύουμε επίσης ότι οι συγκρούσεις είναι ένα βασικό ζήτημα που αντιμετωπίζουν οι μαθητές στην καθημερινότητά τους. Τέλος, θεωρούμε ότι το “Iconoscope” είναι πιο δύσκολο ως προς την κατανόηση εννοιών και την απεικόνιση τους για έναν μαθητή δημοτικού σχολείου.

Παρατηρήσαμε τους μαθητές μας, ενώ έπαιζαν το παιχνίδι “Village Voices”. Οι μαθητές εργάστηκαν αυτόνομα και ολοκλήρωσαν τα αιτήματα του παιχνιδιού ακολουθώντας την οπτική και προφορική ανατροφοδότηση που λάμβαναν από το λογισμικό. Κάποιοι από αυτούς χρειάστηκαν περαιτέρω οδηγίες για την ανταλλαγή αγαθών. Μερικές φορές οι υπολογιστές αποσυνδέονταν και το παιχνίδι σταματούσε. Για το λόγο αυτό, οι μαθητές έπρεπε να ξαναρχίσουν το παιχνίδι και να επαναλάβουν τις αποστολές του παιχνιδιού. Άλλες φορές λόγω τεχνικών λόγων δεν μπορούσαν να ανταλλάξουν αγαθά με τις άλλες ομάδες.

Εν γένει, όλοι οι μαθητές ήταν πολύ ικανοποιημένοι και ήθελαν να συνεχίσουν να παίζουν, όταν τους ζητήσαμε να σταματήσουν το παιχνίδι. Παρ' όλ' αυτά, μερικοί από αυτούς ήταν θυμωμένοι, επειδή οι συμμαθητές τους δεν δέχτηκαν την ανταλλαγή και έκλεψαν αγαθά που χρειαζόνταν. Όλοι οι μαθητές συμμετείχαν στην μαθησιακή διαδικασία, ακόμη και εκείνοι που συνήθως χάνουν εύκολα το ενδιαφέρον τους. Συνεργάστηκαν μεταξύ τους, αντάλλαξαν ιδέες και ήταν πρόθυμοι να μοιραστούν τις σκέψεις τους στην τάξη. Προσπάθησαν να αναπτύξουν και να εφαρμόσουν μια κατάλληλη στρατηγική. Συγκρίνοντας με τις συμβατικές μεθόδους, οι μαθητές ήταν

σε εγρήγορση. Οι μαθητές μας είπαν ότι από αυτό το παιχνίδι τους βοήθησε να συνεργαστούν μεταξύ τους και να μάθουν πώς να αντιμετωπίζουν τις συγκρούσεις.

Σε γενικές γραμμές, πιστεύουμε ότι το παιχνίδι “Village Voices” ενθαρρύνει την αυτόνομη και διερευνητική μάθηση. Επιπλέον, παροτρύνει τους μαθητές να συνεργαστούν και να επικοινωνήσουν. Ως εκ τούτου, θα θέλαμε να ενσωματώσουμε την παιδαγωγική προσέγγιση eCrisis στις μεθόδους διδασκαλίας μας.



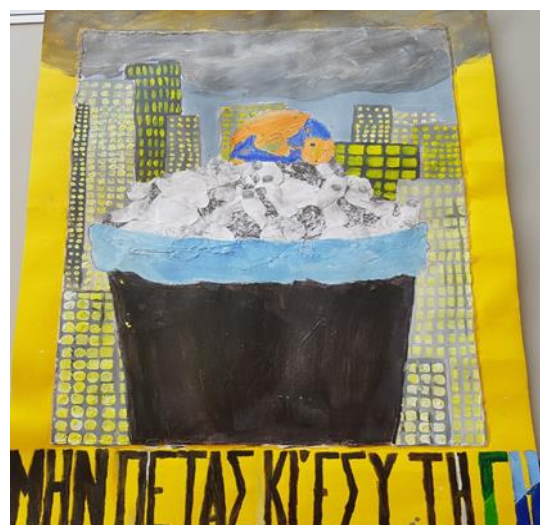
4.1.2.1 Έκθεση Εκπαιδευτικών (Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση)

Πιστεύουμε ότι το παιχνίδι “Iconoscope” είναι ένα καταλληλότερο εκπαιδευτικό εργαλείο από το “Village voices” λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες των μαθητών μας. Πιστεύουμε επίσης ότι το “Village voices” είναι πιο κατάλληλο για μαθητές δημοτικού.

Οι μαθητές ακολούθησαν εύκολα τις οδηγίες του παιχνιδιού. Δεν χρειάστηκαν περαιτέρω οδηγίες από τον δάσκαλο. Το παιχνίδι ήταν αρκετά ελκυστικό για τους μαθητές και επομένως έμειναν συγκεντρωμένοι σε αυτό μέχρι το τέλος. Φαίνονταν ενθουσιασμένοι και ικανοποιημένοι, ενώ έπαιζαν το παιχνίδι. Στην πραγματικότητα, ήθελαν περισσότερο χρόνο, για να παίξουν και τις επόμενες μέρες μας ζήτησαν να παίξουν ξανά το παιχνίδι “Iconoscope”. Κατά τη διάρκεια αυτής της μαθησιακής διαδικασίας, οι μαθητές μιλούσαν, έπαιζαν και συνεργάζονταν με τους συμμαθητές

τους. Προσπάθησαν επίσης να δουν τα πράγματα με νέους τρόπους ή από διαφορετική οπτική και να δημιουργήσουν νέες δυνατότητες ή νέες εναλλακτικές λύσεις.

Θα θέλαμε να ενσωματώσουμε το παιχνίδι “Iconoscope” στις μεθόδους διδασκαλίας μας, διότι συμβάλλει στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας και ενισχύει τις κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών. Επιπλέον, είναι αλήθεια ότι οι μαθητές είναι πιο συγκεντρωμένοι και κατανοούν πιο εύκολα τις διδακτικές ενότητες που προσεγγίζονται με μεθόδους, που περιλαμβάνουν ψηφιακό παιχνίδι.



4.2 Πιλοτικά Μαθήματα στην Μάλτα

Στη Μάλτα, τέσσερις εκπαιδευτικοί πραγματοποίησαν τα πιλοτικά μαθήματα στα σχολεία. Οι δάσκαλοι της Μάλτας σχεδίασαν επίσης τα δικά τους σενάρια και τα υλοποίησαν στις τάξεις τους. Απάντησαν στα ερωτηματολόγια, παρουσίασαν τα αποτελέσματα των δοκιμών στην τάξη και μοιράστηκαν τις εμπειρίες τους.

4.2.1 Ερωτηματολόγιο Εκπαιδευτικών

Οι Μαλτέζοι εκπαιδευτικοί ανέφεραν τα ακόλουθα κοινωνικά ζητήματα που εμφανίζονται στις τάξεις τους:

- οι μαθητές στερούνται βασικών αξιών όσον αφορά τους ρόλους και τις ευθύνες τους στην κοινωνία και τις οικογένειές τους
- ποικιλομορφία
- εκφοβισμός, ρατσισμός, γλωσσικά εμπόδια

Προσπαθούν να αντιμετωπίσουν αυτά τα ζητήματα μέσω συζητήσεων και παιχνιδιών. Συγκεκριμένα, συζητούν σε κύκλο αυτά τα κοινωνικά ζητήματα και δικαιολογούν μαζί με τους ίδιους τους μαθητές, γιατί αυτά τα ζητήματα πρέπει να αντιμετωπιστούν και με ποιο τρόπο.

Όλοι τους χρησιμοποιούν διάφορα τεχνολογικά εργαλεία ανάλογα με τα θέματα που πρέπει να αντιμετωπίσουν, συμπεριλαμβανομένων των απλών παρουσιάσεων του PowerPoint, video clips, gifs, μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, παιχνιδιών drag and drop, την πλατφόρμα Kahoot για την αξιολόγηση των θεμάτων, το Edmodo και Trello, για να παρέχουν στους μαθητές εκπαιδευτικό υλικό, και να επικοινωνούν μαζί τους, όταν δεν είναι στην τάξη. Χρησιμοποιούν επίσης ένα διαδραστικό πίνακα και το διαδίκτυο.

Η έλλειψη εργαστηρίων με ηλεκτρονικούς υπολογιστές στο σχολείο και μερικές φορές τα προβλήματα του δικτύου αναφέρθηκαν ως τα κύρια εμπόδια στη χρήση της τεχνολογίας στην τάξη.

Θα ήθελαν να χρησιμοποιήσουν την παιδαγωγική προσέγγιση eCrisis, κυρίως επειδή θεωρούν ότι συνάδει με τον τρόπο ζωής του σήμερα και είναι μια επίκαιρη μέθοδος. Πιστεύουν ότι τα παιχνίδια eCrisis είναι δύο ευέλικτα παιχνίδια που μπορούν να συσχετιστούν με διδακτικές ενότητες και θέματα και μπορούν να βοηθήσουν στο μαθησιακό αποτέλεσμα. Επιπλέον, τα παιδιά δίνουν μεγαλύτερη προσοχή και κατανοούν ευκολότερα, όταν η διδασκαλία στηρίζεται σε ένα παιχνίδι. Ένας εκπαιδευτικός δήλωσε ότι η μεθοδολογία eCrisis προωθεί συγκεκριμένες αξίες, προάγει τη δημιουργικότητα και τη φαντασία και την περιέργεια του εκπαιδευόμενου, ώστε τα παιδιά να κάνουν τα προβλήματα δικά τους. Σύμφωνα με την άποψη ενός άλλου εκπαιδευτικού, το όραμα του έργου eCrisis μπορεί να αποτελέσει μέσο επίλυσης συγκρούσεων. Τέλος, επιθυμούν να χρησιμοποιήσουν αυτή τη μέθοδο ξεκινώντας την

εκάστοτε διδακτική ενότητα από το παιχνίδι και στη συνέχεια συζητώντας με τους μαθητές όλα τα θέματα που προέκυψαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

4.2.2 Έκθεση Εκπαιδευτικών

1. Ανθρωπιστικές Επιστήμες: PSCD και Οικογένεια

Εκπαιδευτικοί: Angel Shaikh και Amanda Farrugia

Θέμα: Οικογενειακοί ρόλοι και ευθύνες

Λογισμικό: Village voices

Γνωστικοί Στόχοι :

Οι μαθητές αναμένεται:

- να γνωρίζουν διαφορετικούς τύπους οικογενειών.
- να αναγνωρίζουν διάφορους ρόλους και ευθύνες διαφορετικών ατόμων σε μια οικογένεια.

Κατά τη διάρκεια του κοινού μας μαθήματος είχαμε 16 μαθητές, που χωρίστηκαν σε τέσσερις ομάδες. Το μάθημα πραγματοποιήθηκε σε ένα εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών και το παιχνίδι εγκαταστάθηκε πριν την έναρξη του μαθήματος. Εξηγήσαμε το παιχνίδι και τους κανόνες, καθώς οι μαθητές έπρεπε να γνωρίζουν ότι είναι υπεύθυνοι για τις ενέργειές τους και τις συνέπειές των ενεργειών τους. Οι μαθητές έπαιζαν για περίπου 30 λεπτά. Ήταν πολύ ενθουσιασμένοι και σε εγρήγορση, πρώτα απ' όλα, επειδή δεν συνηθίζεται το μάθημά μας να γίνεται σε ένα εργαστήριο πληροφορικής και δεύτερον γιατί δεν μπορούσαν να καταλάβουν ποια ήταν η σχέση του παιχνιδιού με το θέμα. Οι μαθητές απολάμβαναν το παιχνίδι και το αντιλήφθηκαν σε σύντομο χρονικό διάστημα. Αυτό προφανώς οδήγησε σε επίλυση συγκρούσεων σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού. Ειδικά, όταν οι άλλοι μαθητές κατέστρεψαν και έκλεψαν μέρος του έργου τους, για να διεκπεραιώσουν τα καθήκοντά τους. Σε αυτό το στάδιο, οι μαθητές έπρεπε να εξερευνήσουν το παιχνίδι, να δημιουργήσουν σχέσεις με τους άλλους μαθητές και να καταφέρουν να ολοκληρώσουν τις αποστολές τους. Μετά από 30 λεπτά παιχνιδιού, οι μαθητές συγκεντρώθηκαν σε κύκλο και τους ρωτήσαμε πώς ένιωθαν. Παρατηρήσαμε ότι δημιουργήθηκαν ορισμένες συγκρούσεις, επειδή επικεντρώθηκαν στον εαυτό τους κυρίως και όχι στην ομάδα ή στους άλλους. Αδράξαμε την ευκαιρία, για να εξηγήσουμε τη σημασία της ανάληψης της ευθύνης των ενεργειών μας. Συζητήσαμε τους διάφορους ρόλους και τις ευθύνες στο σπίτι μας και διαπιστώσαμε ότι οι περισσότεροι μαθητές δεν αναλαμβάνουν τις υποχρεώσεις τους στο σπίτι τους, καθώς αυτές γίνονται κυρίως από τους γονείς τους.

2. Γνωστικό Αντικείμενο: Ιταλική Γλώσσα

Εκπαιδευτικοί: Clifton Casha , Clayton Brincat

Θέμα: Οικογένεια

Λογισμικό: Iconoscope

Τάξη- Επίπεδο: 13-14 ετών (9-10 ετών) με μεικτές ικανότητες.

Σύντομη περιγραφή σεναρίων: Στα δύο μαθήματά μας, υπό το πρίσμα του έργου eCrisis, προσπαθήσαμε να κινητοποιήσουμε το ενδιαφέρον των μαθητών δείχνοντάς τους ένα βίντεο με θέμα «Η Οικογένεια». Στο βίντεο παρουσιάστηκαν στους μαθητές διαφορετικά είδη οικογενειών και στη συνέχεια συζητήσαμε ότι αυτό έχει γίνει ο κανόνας. Προσπαθήσαμε επίσης να εμπνεύσουμε το σεβασμό μεταξύ των εκπαιδευομένων, εισάγοντας διαφορετικό λεξιλόγιο, το οποίο σχετίζεται με την οικογένεια, σε μια διασκεδαστική ατμόσφαιρα.

Σενάριο μαθήματος (Μάθημα 1). Οι κύριες δεξιότητες στις οποίες επικεντρωθήκαμε ήταν: Ακρόαση, ομιλία, ανάγνωση και μάθηση. Θέλαμε οι μαθητές να αναγνωρίσουν, να χρησιμοποιήσουν και να κατανοήσουν το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τα μέλη της οικογένειας, να ρωτήσουν, να απαντήσουν και να κατανοήσουν τις ερωτήσεις για τα μέλη της οικογένειας και τέλος να περιγράψουν τη σχέση μεταξύ των διαφόρων μελών της οικογένειας. Τα δύο μαθήματα περιείχαν βασικό λεξιλόγιο που αναφέρεται στα μέλη της οικογένειας. Χρησιμοποιήσαμε την τεχνολογία, για να προσελκύσουμε όσο το δυνατόν περισσότερο το ενδιαφέρον των μαθητών. Τους δείξαμε κάρτες, για να τις κολλήσουν σε πραγματικά αντικείμενα της τάξης, ενώ για το άλλο λεξιλόγιο και τα θέματα γραμματικής, νοητικοί χάρτες βοήθησαν τους εκπαιδευόμενους να απομνημονεύσουν τα θέματα που μελετήθηκαν. Συζητήθηκαν οι οικογενειακοί δεσμοί και οι μαθητές έμαθαν να αποδέχονται διαφορετικούς τύπους οικογενειών μέσω διαφορετικών εικόνων και βίντεο, τα οποία αργότερα αποτέλεσαν μια ενδιαφέρουσα συζήτηση. Μετά το σύντομο κλιπ που παρουσιάστηκε (οι μαθητές έπρεπε να δουν διαφορετικά είδη οικογενειών) εξηγήσαμε στους μαθητές το “Iconoscope”, για να αποκτήσουν το νέο επιθυμητό λεξιλόγιο. Στη συνέχεια, εκτέθηκαν σε κλιπ ακρόασης, όπου οι συνομιλητές περιγράφουν τη σχέση μεταξύ των μελών της οικογένειάς τους και στους μαθητές ανατέθηκαν διαφορετικοί ρόλοι. Περιέγραψαν επίσης προφορικά τη σχέση μεταξύ των διαφόρων μελών ενός οικογενειακού δέντρου σύμφωνα με όσα άκουσαν προηγουμένως. Μερικοί μαθητές χρειάστηκαν τη βοήθεια από κάρτες flash με εκτυπωμένες λέξεις και εικόνες. Άλλοι μαθητές πρόσθεσαν περισσότερες πληροφορίες στην περιγραφή τους, χρησιμοποιώντας ένα επίθετο που περιέγραφε το μέλος μιας οικογένειας. Μετά από αυτή την άσκηση, τους δώσαμε ένα φυλλάδιο εργασίας, που απεικόνιζε ένα οικογενειακό δέντρο και με τη βοήθεια εικόνων, συμπλήρωσαν διαλόγους με συγκεκριμένες λέξεις και κενά με τις απαραίτητες πληροφορίες.

Σενάριο μαθήματος (Μάθημα 2). Στο δεύτερο μάθημα πραγματοποιήθηκε μια συζήτηση για τα πραγματικά μέλη της οικογένειάς τους. Ζήτησαν πληροφορίες από τους συνομηλίκους τους και τους ενημέρωσαν αμοιβαία. Οι μαθητές έγραψαν τα ουσιαστικά ονόματα (ονόματα σχέσεων, π.χ. zio, zii, cugino κ.λπ.), όταν τους ζητήθηκε με εικόνες. Τους δώσαμε επίσης ένα άλλο φυλλάδιο, όπου έπρεπε να περιγράψουν γραπτώς τη σχέση μεταξύ δύο ατόμων σύμφωνα με τις εικόνες που απεικονίζονταν στο φυλλάδιο. Ως δραστηριότητα στο σπίτι τους ζητήσαμε να δημιουργήσουν προτάσεις

με τις νέες λέξεις που έμαθαν από το παιχνίδι Iconoscope, καθώς και από την προηγούμενη προφορική δραστηριότητα. Οι μαθητές κλήθηκαν επίσης να σχεδιάσουν ένα οικογενειακό δέντρο, για να περιγράψουν την οικογένειά τους. Τέλος, οι κύριοι στόχοι μας ήταν να διδάξουμε στους μαθητές πώς να κατανοούν και να γράφουν λέξεις που σχετίζονται με οικογενειακούς δεσμούς και να συμμετέχουν σε συζητήσεις, για να περιγράψουν τη σχέση μεταξύ διαφορετικών μελών της οικογένειας.

Αυτοαξιολόγηση και ανατροφοδότηση: Η πλειονότητα της τάξης: 1. Αναγνώρισε συγκεκριμένες πληροφορίες στα αποσπάσματα ομιλίας. 2. Συνδύασε τους ήχους με εικόνες και εκτυπωμένες λέξεις. 3. άκουσε και κατανόησε λέξεις ή απλές φράσεις που περιγράφουν τη σχέση μεταξύ των διαφόρων μελών της οικογένειας. 4. αναγνώρισε και παρήγαγε διαφορές στον τόνο (ερώτηση-απάντηση). 5. συμμετείχε σε σύντομες εργασίες προφορικού λόγου χρησιμοποιώντας γραπτές συμβουλές. 6. έκανε απλές δηλώσεις και συμμετείχε σε συνομιλίες. 7. έδωσε κάποιες προφορικές πληροφορίες (φυσική ιδιότητα) για τα μέλη της οικογένειάς τους. 8. επανέλαβε τις σωστές λέξεις, για να περιγράψει τη σχέση μεταξύ των διαφόρων μελών της οικογένειας χρησιμοποιώντας το βασικό λεξιλόγιο και σχηματίζοντας απλές προτάσεις. 9. αντέγραψε σωστά τις λέξεις . Το μόνο μειονέκτημα που αντιμετωπίσαμε ήταν ότι δεν μπορούσαμε να μεταδώσουμε στους μαθητές το αληθινό συναίσθημα της ζωής σε ένα οικογενειακό περιβάλλον, που είναι διαφορετικό από το δικό τους. Μόνο μια προσομοίωση των διαφορετικών οικογενειών παρουσιάστηκε μέσω της χρήσης πολυμέσων.

5. Δραστηριότητες στην Αυστρία

Η Αυστρία δεν έχει ως εταίρο κάποιο σχολείο, γι' αυτό το λόγο το Πανεπιστήμιο της Βιέννης προσπάθησε να συμμετάσχει σε εθελοντικές προσπάθειες όσο το δυνατόν περισσότερο. Έχει συνάψει εθελοντική σύμβαση με τους εκπαιδευτικούς για τις επιμορφώσεις του έργου και για περαιτέρω εθελοντική συνεργασία με τους συναδέλφους τους.

Τρεις διδάσκοντες δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και ένας αυτοαπασχολούμενος αντιπροσωπεύουν τη βασική ομάδα, που εκπροσωπεί την Αυστρία. Δύο εκπαιδευτικοί διδάσκουν σε ένα μια τριτοβάθμια επαγγελματική σχολή που προσφέρει εκπαίδευση και κατάρτιση σε 740 μαθητές. Οι φοιτητές μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα σε τέσσερις κλάδους: τη βιομηχανία μόδας και ενδυμάτων, τη διαχείριση προϊόντων, τον τουρισμό και τις υπηρεσίες. Ο τρίτος δάσκαλος εργάζεται σε ένα Κέντρο ένταξης. Είναι ένα σχολείο για μαθητές με ειδικές ανάγκες. Μικρές τάξεις με μέγιστο αριθμό 10 μαθητές και δύο εκπαιδευτικούς. Ο βασικός εμπλεκόμενος φορέας εργάζεται και ζει σε ένα «Tagstätte», το οποίο είναι μια κατοικία για άτομα με αναπηρίες και μαθησιακές δυσκολίες.

Και οι τέσσερις εκπαιδευτικοί συμμετείχαν στα επιμορφωτικά σεμινάρια στην Μάλτα και στην Αθήνα (C1, C2) Και οι δύο δραστηριότητες συνδέονται στενά με το IO3 και IO4. Οι ενδιαφερόμενοι εκπαιδευτήκαν, προκειμένου να υλοποιήσουν τα σενάρια του έργου eCrisis και να προωθήσουν τη μάθηση με βάση το παιχνίδι στην τάξη τους. Επιπλέον, προσαρμόσαν τα σενάρια στις ανάγκες των σπουδαστών τους.

Σε συνέχεια των δύο επιμορφωτικών σεμιναρίων, το πανεπιστήμιο της Βιέννης (UVIE) διοργάνωσε στις 10 Οκτωβρίου 2018, στη Βιέννη, ένα επιπλέον εθελοντικό πρόγραμμα επιμόρφωσης εκπαιδευτικών. Σκοπός ήταν (1) η περαιτέρω εμπάθυνση των γνώσεων των ενδιαφερομένων από τα C1 και C2 και (2) η ενημέρωση και άλλων εκπαιδευτικών και ενδιαφερομένων για τις δραστηριότητες και τις μεθόδους eCrisis. Οι εκπαιδευτικοί παρουσίασαν τις γνώσεις τους και τις εμπειρίες τους. Στη συνέχεια, το περιεχόμενο του έργου συζητήθηκε αναφορικά με την κοινωνική ένταξη στην τάξη και για το πώς θα εφαρμοστεί στην τάξη αυτή η μαθησιακή προσέγγιση που βασίζεται στο παιχνίδι. Όλοι οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία να δοκιμάσουν την εργαλειοθήκη του έργου eCrisis.

6.Επίλογος

Στο εν λόγω παραδοτέο γίνεται περιγραφή της κατάρτισης των εκπαιδευτικών και των πιλοτικών μαθημάτων που έλαβαν χώρα στην Ελλάδα και στη Μάλτα. Επίσης, το παρόν έγγραφο καθορίζει τα μεθοδολογικά εργαλεία αυτής της αξιολόγησης. Η μεθοδολογία και η τεχνολογία του έργου eCrisis δοκιμάστηκαν σε πραγματικές αίθουσες διδασκαλίας και η αποτελεσματικότητά αυτής της διδακτικής μεθόδου αξιολογήθηκε από τους εκπαιδευτικούς.

Με βάση τα δεδομένα που συλλέχθηκαν, οι εκπαιδευτικοί θα ήθελαν να χρησιμοποιήσουν στις τάξεις τους την παιδαγωγική προσέγγιση του eCrisis, καθώς εκπαιδεύει τους μαθητές στο να αντιμετωπίζουν κοινωνικές προκλήσεις, όπως οι συγκρούσεις και πώς να ανταποκρίνονται με κριτική και δημιουργική σκέψη στα κοινωνικά προβλήματα. Συγκρίνοντας με τις συμβατικές μεθόδους διδασκαλίας οι εκπαιδευτικοί πιστεύουν ότι η εργαλειοθήκη eCrisis ενθαρρύνει τους μαθητές να συμμετέχουν στη μαθησιακή διαδικασία, να σκέφτονται κριτικά, δημιουργικά και να συνεργάζονται μεταξύ τους.

Στο επόμενο στάδιο αυτού του έργου, οι μέθοδοι και η τεχνολογία του έργου eCrisis θα δοκιμαστούν σε μεγαλύτερη κλίμακα, καθώς περισσότεροι μαθητές και εκπαιδευτικοί θα συμμετέχουν σε πιλοτικά μαθήματα στα σχολεία.

Παράρτημα 1. Ερωτηματολόγιο Εκπαιδευτικών (Iconoscope game), (C1)

<https://docs.google.com/forms/d/1FrUxsIH6pFbHLXLss7hSUka41Tdgeu0JfCH2FOo4wTU/edit>

Παράρτημα 2. Ερωτηματολόγιο Εκπαιδευτικών (Village voices game), (C1)

<https://docs.google.com/forms/d/1Xnrb3w1TRe1KU21IHFO-exY-KZp2oHRzW6O709x3srY/edit?ts=5c826017>






Παράρτημα 3: Ερωτηματολόγιο Εκπαιδευτικών (C2)

Play-Create-Learn Summer Academy 2018

eCrisis C2 Επιμορφωτικό Σεμινάριο

Αξιολόγηση Σεμιναρίου

Η γνώμη σας για το σεμινάριο:

Ιδέα:	
Περιεχόμενο:	
Μέθοδοι:	
Επιμορφωτές και Ομιλητές:	
Χώρος:	

Οργάνωση και
Φιλοξενία:



.....με απλά λόγια

Μου άρεσε περισσότερο:

Τι θα μπορούσε να βελτιωθεί:

Άλλα σχόλια:

Παράρτημα 4. Ερωτηματολόγιο Εκπαιδευτικών

https://docs.google.com/forms/d/17_asy4_dp3ltixSqE7060PgZrQGlrCLnTxgul7n4AU/edit

Παράρτημα 5: Ecrisis Παιδαγωγικά Σενάρια

Αυτό το έγγραφο δημιουργήθηκε από τους εκπαιδευτικούς που συμμετείχαν στο έργο eCrisis.

Σε αυτό το έγγραφο γίνεται αναφορά στα κοινωνικά θέματα που αντιμετωπίζουν διάφορες ευρωπαϊκές χώρες, συμπεριλαμβανομένων των τριών χωρών-εταίρων του έργου, της Αυστρίας, της Ελλάδας και της Μάλτας και είναι δομημένο σε σχέση με αυτά τα θέματα.

Παρουσιάζονται ιδέες για σενάρια διδασκαλίας, που εφαρμόζονται στην τάξη, στα οποία χρησιμοποιούνται τα παιχνίδια της εργαλειοθήκης eCrisis, Village Voices και Iconoscope. Οι εκπαιδευτικοί έλαβαν υπόψη τις διαφορετικές ικανότητες, τα χαρακτηριστικά των μαθητών τους, καθώς και το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών κατά το σχεδιασμό των δραστηριοτήτων.

1.Ρατσισμός

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας: Ειρήνη Νάτσιου

Ελληνικογερμανική Αγωγή, Ελλάδα

Κυρία Ιδέα:

Οι μαθητές στην τάξη μπορεί να περιθωριοποιηθούν συνειδητά ή ασυνείδητα από άλλους μαθητές λόγω του κοινωνικοοικονομικού τους επιπέδου, του χρώματος τους ή ακόμα και του φύλου τους. Αυτά είναι προβλήματα που πρέπει να προσεγγίζονται και αντιμετωπίζονται κατάλληλα από τον εκπαιδευτικό.

Τάξη-Επίπεδο: Δημοτικό Σχολείο, Στ' Τάξη, Προχωρημένο Επίπεδο

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: Αγγλική γλώσσα ως ξένη γλώσσα

Πλαίσιο Σεναρίου

Παιδαγωγική Μέθοδος: Συνεργατική μάθηση, “Project”

Λογισμικά και Εποπτικό Υλικό: “Village Voices”, βίντεο, ιστοσελίδες, linoit.com

Διδακτικοί Στόχοι: Στόχος είναι οι μαθητές να εδραιώσουν νέο λεξιλόγιο και να το εμπλουτίσουν ταυτόχρονα, να αναπτύξουν δεξιότητες προφορικού λόγου, την κριτική τους σκέψη και να ενισχυθεί η αυτοπεποίθησή τους. Επίσης, να μάθουν να σέβονται την διαφορετικότητα και να χρησιμοποιήσουν τη δημιουργικότητα τους.

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα:

Τάξη : 3 διδακτικές ενότητες

40': εισαγωγή στο θέμα μέσα από την προβολή ενός βίντεο

40': εκπαιδευτικό παιχνίδι

40': συζήτηση σχετική με το παιχνίδι και με την βιντεοσκόπηση

Προαύλιο: 1 διδακτική ενότητα

40': βιντεοσκόπηση

Εργαλεία Αξιολόγησης: Οι μαθητές καταγράφουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους και τα παρουσιάζουν στο eu.linoit.com

Στο τέλος, οι μαθητές θα πρέπει να επισκεφτούν έναν ιστότοπο που ονομάζεται linoit από το σπίτι, να καταγράψουν τις σκέψεις τους και γενικά τα συναισθήματά τους σχετικά με τον ρατσισμό και το ίδιο το έργο, το οποίο θα ανατεθεί από τον

εκπαιδευτικό. Όταν όλοι οι μαθητές τοποθετήσουν τις σκέψεις τους σε σημειώματα σε αυτόν τον ψηφιακό πίνακα, ο εκπαιδευτικός μπορεί να τα τυπώσει και να τα τοποθετήσει στον τοίχο της τάξης ως μια ισχυρή υπενθύμιση ορισμένων αξιών, όπως η ισότητα, η ανοχή, ο σεβασμός, η ευθύνη και ο τρόπος επίλυσης των συγκρούσεων μεταξύ των μαθητών.

Εφαρμογή Σεναρίου

Τάξη : 3 διδακτικές ενότητες

40': εισαγωγή στο θέμα μέσα από την προβολή ενός βίντεο, συζήτηση και ανταλλαγή προσωπικών εμπειριών.

Συνιστάται να ξεκινήσει η εισαγωγή στο θέμα μέσω της προβολής ενός βίντεο και στη συνέχεια να γίνει στην τάξη μια σύντομη αλλά ουσιαστική συζήτηση, για να εκφράσουν και να ανταλλάξουν οι μαθητές απόψεις και ιδέες. Ακολουθεί το εκπαιδευτικό παιχνίδι, για τις ανάγκες, του οποίου οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες των τεσσάρων μαθητών.

Προβολή βίντεο: Ο εκπαιδευτικός μιλάει και εξηγεί το ρατσισμό και τις διακρίσεις.

10': οι κανόνες του εκπαιδευτικού παιχνιδιού "Village voices"

30': εκπαιδευτικό παιχνίδι

20': συζήτηση για την επίλυση συγκρούσεων

Ενδεικτικές Ερωτήσεις:

Μετά το παιχνίδι είναι απαραίτητο να γίνουν συζητήσεις σε ομάδες, για να επιλύσουμε τις αναμενόμενες συγκρούσεις και να παρέχουμε στους μαθητές την ευκαιρία να εκφράσουν τις απόψεις τους, να ανταλλάξουν ιδέες και να προκαλέσουν τις σκέψεις και τα συναισθήματα των συμμαθητών τους σχετικά με ορισμένες συμπεριφορές.

- Πώς αισθανόσασταν πριν από αυτό το έργο;
- Πώς αισθάνεστε τώρα; Υπάρχει κάποια αλλαγή στη στάση ή την αντίληψη σας;
- Ποια ήταν τα συναισθήματα σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Γιατί θεωρούμε τους εαυτούς μας πιο σημαντικούς και καλύτερους από άλλα άτομα;
- Θα προσεγγίζατε ανθρώπους από άλλη φυλή τώρα με διαφορετικό τρόπο;
- Ποια χειρονομία θα κάνατε, για να δείξετε την αλλαγή που έχετε βιώσει μέσα από αυτή τη μαθησιακή εμπειρία;
- Ποιες είναι οι ευθύνες μας ως κοινωνία;
- Αντιμετωπίσατε δυσκολίες στη συνεργασία με τους συμμαθητές σας;

20 ': καταιγισμός ιδεών και λήψη αποφάσεων για τα κινηματογραφικά σενάρια

Προαύλιο: 1 ενότητα

40': Βιντεοσκόπηση

Μια ταινία στην οποία συμμετείχαν οι μαθητές θα μπορούσε να είναι απολαυστική και ταυτόχρονα να χρησιμεύσει ως ανάμνηση αυτής της συγκεκριμένης προσέγγισης.

Στην ακόλουθη διεύθυνση μπορείτε να δείτε το βίντεο:

<https://www.youtube.com/watch?v=IC7iEmMuoug>

(Τίτλος: Ellinogermaniki Agogi Respect Diversity - Fight Racism)

2.Επίλυση Συγκρούσεων

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας: Γιώργος Παπαδάκος

Ελληνογερμανική Αγωγή, Ελλάδα

Κύρια Ιδέα: Επίλυση και Διαχείριση συγκρούσεων, Ηθική και Συναισθήματα των ανθρώπων (οι μαθητές να κατανοήσουν πώς αισθάνονται οι άλλοι), Κοινωνική μάθηση.

Πολύ συχνά τα παιδιά χρειάζονται βοήθεια, για να συνειδητοποιήσουν ότι υπάρχουν κοινωνικές αξίες που πρέπει να αποκτήσουν στη ζωή τους και για την τάξη, όπως η ατομικότητα, η διαφορετικότητα και ο σεβασμός προς τους άλλους. Μέσω αυτών των αξιών θα μάθουν πώς να συνεργάζονται, για να επιτύχουν τους στόχους τους και θα βρουν τρόπους επίλυσης συγκρούσεων που προκύπτουν μεταξύ τους.

Κάποιες φορές οι μαθητές αναπτύσσουν έντονη συμπεριφορά και προκύπτουν πολλές συγκρούσεις μεταξύ τους. Αυτή είναι η κατάλληλη στιγμή, ώστε να παίξουν το “Village Voices”, για να δουν στη πράξη να προκύπτουν αυτές οι συμπεριφορές και να προσπαθήσουν να τις επιλύσουν μέσω της συζήτησης.

Τάξη- Επίπεδο: Δ' Δημοτικού (9-10 ετών), Ποικίλα μαθησιακά επίπεδα

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: Ελληνική Γλώσσα – Ιστορία

Πλαίσιο Σεναρίου

Παιδαγωγική Μέθοδος: Συνεργατική μάθηση, διερευνητική μάθηση, επίλυση προβλήματος

Λογισμικά και Εποπτικό Υλικό: “Village Voices”, βίντεο, φύλλο εργασίας

Διδακτικοί Στόχοι : Επίλυση Συγκρούσεων, Διάλογος, Συνεργασία

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα : Οι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι με τη συνεργατική μάθηση και μπορούν να δουλεύουν σε ομάδες. Στο μάθημα της Ελληνικής Γλώσσας και της Ιστορίας υπάρχει η ενότητα αναφορικά με τη διαχείριση της σύγκρουσης και η εισαγωγή γίνεται μέσω ενός βίντεο (1 ή 2 ώρες).

A) Οδηγίες παιχνιδιού (10 λεπτά)

B) Παιχνίδι (40 λεπτά)

- Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των τεσσάρων παικτών. Ο χωρισμός γίνεται τυχαία (5 λεπτά).
- Οι Η/Υ μοιράζονται στους μαθητές (5 λεπτά)
- Ο δάσκαλος εξηγεί το παιχνίδι στους μαθητές (5 λεπτά)
- Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι (25 λεπτά)

Γ) Δραστηριότητες (30-40 λεπτά)

- Οι μαθητές συμπληρώνουν κάρτες στην οποίες καταγράφουν τα συναισθήματά τους (ένα θετικό και ένα αρνητικό συναίσθημα),(10 λεπτά)
- Συζήτηση με αναφορά στην επίλυση συγκρούσεων (20-30 λεπτά)

Συνολικός χρόνος (80-90 λεπτά)

Εργαλεία Αξιολόγησης: Παρατήρηση της συμπεριφοράς των μαθητών.

Μετά το παιχνίδι και τη συζήτηση ο δάσκαλος πρέπει να παρακολουθήσει τους μαθητές του και να ελέγξει αν υπάρχουν αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο επιλύουν τις συγκρούσεις που προκύπτουν μεταξύ τους γενικά στο σχολείο (στην τάξη και έξω από την τάξη).

Εφαρμογή Σεναρίου

Εισαγωγή: Στην Ιστορία οι μαθητές μαθαίνουν για τον εμφύλιο πόλεμο μεταξύ της Αθήνας (Αθηναϊκή Συμμαχία) και της Σπάρτης (Πελοποννησιακή Συμμαχία) και στο μάθημα της Ελληνικής Γλώσσας υπάρχει ενότητα αναφορικά με τη διαφωνία και τη σύγκρουση μεταξύ των φίλων. Το “Village Voices” είναι ένα κατάλληλο παιχνίδι (ένα παιχνίδι που μπορεί να αναδείξει «κρυφές συγκρούσεις» στην τάξη). Ενώ συζητάτε μαζί τους ως δάσκαλος πρέπει να προσπαθήσετε οι μαθητές να κατανοήσουν τις συνέπειες της σύγκρουσης μεταξύ των ανθρώπων στο μικρόκοσμο της τάξης και γενικά στον κόσμο. Μετά από αυτό μπορείτε να συζητήσετε τους τρόπους επίλυσης των συγκρούσεων. Μπορείτε να τους δείξετε ένα βίντεο σχετικά με τη σύγκρουση αυτών των δύο μεγάλων πόλεων.

Παιχνίδι: Ο δάσκαλος περιγράφει το παιχνίδι στους μαθητές χωρίς να τους μιλήσει για τη σύγκρουση. Εξηγεί τους κανόνες της ομαδικής εργασίας και προετοιμάζει την τάξη, για να εργαστεί σε ομάδες.

Δραστηριότητες: Οι μαθητές πρέπει να ερωτηθούν για τα θετικά και αρνητικά συναισθήματα, που προέκυψαν από ορισμένες συμπεριφορές από τους συμπαίκτες τους. Πρέπει επίσης να γράψουν το πιο όμορφο συναίσθημα που αισθάνθηκαν, ενώ έπαιζαν το παιχνίδι και τη χειρότερη στιγμή τους με ένα χαρακτηρισμό (λυπημένος, απογοητευμένος κλπ.) σε μια κάρτα. Ο δάσκαλος θα λάβει αυτές τις ανώνυμες κάρτες

και θα προσπαθήσει να αναλύσει αυτά τα συναισθήματα στην τάξη συζητώντας τα με τα παιδιά.

Στη συνέχεια, ο δάσκαλος πρέπει να συζητήσει με τα παιδιά τη σημασία του διαλόγου. Δεν χρειάζεται να κάνουν κάποιον άνθρωπο λυπημένο, για να επιτύχουν αυτό που θέλουν, διότι στη ζωή μας έχουμε ανάγκη τους άλλους, για να επιβιώσουμε. Μπορούν να αξιοποιήσουν και το ακόλουθο παράδειγμα μέσα από το παιχνίδι: Εάν δεν συμπαθώ τον ξενοδόχο και αρνούμαι να ανταλλάξω πόρους μαζί του, δεν θα μπορέσω να προχωρήσω σε υψηλότερα επίπεδα του παιχνιδιού. Αυτό το παράδειγμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για περιστάσεις της πραγματικής ζωής μέσα στην τάξη ή το εργασιακό περιβάλλον. Οι μαθητές πρέπει να κατανοήσουν τη σημασία της συνεργασίας. Προκειμένου να συνεργαστούν με τους άλλους, πρέπει να τους σέβονται ως προσωπικότητες και να λαμβάνουν υπόψη τα συναισθήματά τους. Όσον αφορά το μάθημα της ιστορίας, ο δάσκαλος μπορεί να κάνει τη σύνδεση και να επισημάνει τη σημασία της συνεργασίας αναφερόμενος στις συνέπειες των εμφύλιων πολέμων.

Ενδεικτικές Ερωτήσεις:

- Πόσοι από εσάς αισθανθήκατε λυπημένοι ή απογοητευμένοι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Πόσοι από εσάς αισθανθήκατε χαρούμενοι, όταν λάβατε βοήθεια από τους συμπαίκτες σας;
- Νιώσατε χαρά, όταν βοηθούσατε άλλους;
- Θέλατε να σας βοηθήσουν όσοι βοηθήσατε;
- Πώς αισθανθήκατε, όταν σας εξαπάτησαν;
- Πώς αισθάνθηκαν οι άλλοι συμμαθητές σας, όταν τους εξαπατήσατε ή κλέψατε από αυτούς;

Σημείωση : Θέλουμε να υπάρξουν συγκρούσεις, αλλά δεν θέλουμε να κορυφωθεί η ένταση μεταξύ των μαθητών στην τάξη. Προκειμένου να επιτευχθεί αυτό, ο δάσκαλος πρέπει να καταλάβει ότι είναι ο συντονιστής όλης της εκπαιδευτικής διαδικασίας και να παρατηρεί τη συμπεριφορά των μαθητών, ενώ παίζουν. Πρέπει την κατάλληλη στιγμή να σταματήσουν οι μαθητές το παιχνίδι (οι συγκρούσεις να μην είναι πολύ έντονες και οι μαθητές να μην βαρεθούν το παιχνίδι).

Ο δάσκαλος είναι επίσης ο συντονιστής της συζήτησης μετά το παιχνίδι. Μπορεί να κατευθύνει τη συζήτηση σύμφωνα με τους στόχους που έχει θέσει.

3.Επίλυση Συγκρούσεων και Συμμετοχή

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας: Μαρίνα Παπαϊωάννου,

Ελληνογερμανική Αγωγή, Ελλάδα

Κύρια Ιδέα: Είναι αλήθεια ότι ο αριθμός των μαθητών που δυσκολεύεται να συγκεντρωθεί συνεχώς αυξάνεται, το οποίο συμβάλλει στη χαμηλή συμμετοχή στην τάξη. Επιπλέον, συχνά οι μαθητές δεν διαθέτουν κοινωνικές δεξιότητες και δεν είναι σε θέση να εργαστούν σε μια ομάδα. Το “Village Voices” μπορεί χρησιμοποιηθεί στο μάθημα και ο στόχος είναι να βοηθηθούν οι νέοι μαθητές να επιλύσουν τυχόν συγκρούσεις που μπορεί να προκύψουν, να ενισχύσουμε τις γλωσσικές τους ικανότητες μέσω μιας μη συμβατικής διδακτικής δραστηριότητας και να προσελκύσουμε το ενδιαφέρον τους.

Επίπεδο-Τάξη: Δ’ τάξη Δημοτικού, Μαθητές ηλικίας 9-10 ετών, Επίπεδο Α1.1

Αναλυτικό Πρόγραμμα-Γνωστικό Αντικείμενο: Γερμανική Γλώσσα

Πλαίσιο Σεναρίου

Παιδαγωγική Μέθοδος: Συνδυασμός συνεργατικής μάθησης, διερευνητικής μάθησης, και επίλυση προβλήματος

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό: Βίντεο, “Village Voices”, χρονόμετρο, πίνακας, Η/Υ, ερωτηματολόγιο.

Διδακτικοί Στόχοι: Επίλυση σύγκρουσης, οι μαθητές να εμπλουτίσουν και να ενισχύσουν το λεξιλόγιό τους, να αναπτύξουν δεξιότητες συζήτησης, να αυξηθεί η συμμετοχή τους στην τάξη

Οργάνωση Τάξης: Η διδασκαλία θα πραγματοποιηθεί στην τάξη. Αυτό συμβαίνει, γιατί είναι σημαντικό για τους μαθητές να αισθάνονται ασφαλείς και να θεωρούν τη δραστηριότητα μέρος του μαθήματος. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες 3-4 παιδιών. Αυτή η διαίρεση δεν γίνεται τυχαία, αλλά βασίζεται σε μαθησιακά κριτήρια. Κάθε ομάδα αποτελείται από δυνατούς και αδύναμους μαθητές. Ταυτόχρονα, θα πρέπει επίσης να λάβουμε υπόψη τις σχέσεις που έχουν αναπτύξει οι μαθητές μεταξύ τους.

Χρονοδιάγραμμα : Όλη η εκπαιδευτική διαδικασία διαρκεί 90 λεπτά, 3 διδακτικές ώρες:

- Εισαγωγή (20 λεπτά)
- Παιχνίδι (40 λεπτά)
- Δραστηριότητες (30 λεπτά)

Εργαλεία Αξιολόγησης: Ερωτηματολόγιο, Συζήτηση

Ερωτηματολόγιο:



1. Σου άρεσε το σημερινό μάθημα;



2. Συνεργάστηκες με τους άλλους;



3. Το μάθημα σε βοήθησε να εμπλουτίσεις το λεξιλόγιό σου;



4. Τι σου άρεσε περισσότερο;



5. Θα ήθελες να κάνουμε ξανά ένα παρόμοιο μάθημα;



Εφαρμογή Σεναρίου

A. Εισαγωγή (20 λεπτά)

- 15 λεπτά: Παιχνίδι, επεξήγηση των χαρακτήρων, των κανόνων και διασαφήνιση άγνωστων λέξεων .
- 5 λεπτά: Χωρισμός των μαθητών σε ομάδες. Κάθε ομάδα αποτελείται από 3-4 μαθητές. Για να αποφευχθούν οι εντάσεις, χρησιμοποιούμε ένα χρονόμετρο, το

οποίο υπενθυμίζει στους μαθητές πόσο χρόνο έχουν στη διάθεσή τους να παίξουν.

Β. Παιχνίδι (40 λεπτά)

Γ. Δραστηριότητες (30 λεπτά)

- οι Η/Υ μαζεύονται και τα σκορ γράφονται στον πίνακα
- τα ερωτηματολόγια δίνονται στους μαθητές, για να τα συμπληρώσουν
- οι μαθητές ενθαρρύνονται να συζητήσουν ανοιχτά για τα συναισθήματα, τις σκέψεις τους και να προσπαθήσουν να επιλύσουν προβλήματα που μπορεί να έχουν προκύψει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

4.Οικογένεια

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφείς: Clayton Brincat & Clifton Casha

St Ignatius College, Μάλτα

Κύρια Ιδέα: Οικογένεια – Ιταλική Γλώσσα

Κίνητρο: Εμπλοκή των μαθητών με κάτι που τους αρέσει (βίντεο κλιπ, δραστηριότητα μέσω διαδικτύου κλπ.) σχετικά με το κύριο θέμα του μαθήματος.

Σημείωση: Στο σημείο του μαθήματος που προσελκύουμε το ενδιαφέρον των μαθητών, το οποίο είναι αφιερωμένο στην οικογένεια, ο εκπαιδευτικός θα αφιερώσει τα πρώτα δέκα λεπτά στο “Iconoscope” και θα χρησιμοποιήσει τρεις από τις λέξεις λεξιλογίου που σχετίζονται με το θέμα.

- Κοινωνική πρόκληση: να εξηγήσουμε στους μαθητές ότι σήμερα ζούμε σε μια κοινωνία, στην οποία υπάρχουν διαφορετικά είδη οικογενειών. Οι μαθητές πρέπει να μάθουν ότι αυτό έχει γίνει ο κανόνας και όλοι πρέπει να σέβονται τις απόψεις των άλλων σχετικά με το είδος της οικογένειας στην οποία ζουν.
- Τι σκοπεύω να επιτύχω μέσω της συμβατικής διδασκαλίας: να εμπνεύσω το σεβασμό μεταξύ των μαθητών και να εισάγω νέο λεξιλόγιο, το οποίο σχετίζεται με την οικογένεια, σε ένα διασκεδαστικό κλίμα που κινητοποιεί τους μαθητές.
- Δεν μπορεί να επιτευχθεί μέσω της συμβατικής διδασκαλίας: δεν μπορούμε να μεταδώσουμε στους μαθητές το αληθινό συναίσθημα ενός διαφορετικού οικογενειακού περιβάλλοντος που είναι διαφορετικό από το δικό τους. Μόνο μια προσομοίωση των διαφορετικών οικογενειών, μπορεί να παρουσιαστεί μέσω της χρήσης διάφορων πολυμέσων.

Επίπεδο -Τάξη : 11 - 12 χρονών (7^η – 8^η χρονιά), μαθητές με ποικίλες μαθησιακές επιδόσεις.

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: Η οικογένεια

Ακουστική κατανόηση, Προφορικός Λόγος, Ανάγνωση

Διδακτικοί στόχοι: Ο μαθητής αναμένεται:

- να αναγνωρίζει, να χρησιμοποιεί και να κατανοεί το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τα μέλη της οικογένειας
- να ρωτάει, να απαντάει και να κατανοεί τις ερωτήσεις σχετικά με τα μέλη της οικογένειας
- να περιγράφει τη σχέση μεταξύ των διαφόρων μελών της οικογένειας
- να κάνει μία σύντομη συζήτηση για ένα μέλος της οικογένειας

Πλαίσιο Σεναρίου

Παιδαγωγική Μέθοδος: “Project”, διερευνητική μάθηση, επίλυση προβλήματος, συνεργατική μάθηση.

Αυτή η σειρά μαθημάτων περιλαμβάνει βασικό λεξιλόγιο, το οποίο αναφέρεται στα μέλη της οικογένειας. Ο δάσκαλος ενθαρρύνεται να κάνει χρήση της τεχνολογίας όσο το δυνατόν περισσότερο δεδομένου ότι αυτό παρακινεί τους μαθητές. Εκτός αυτού, θα πρέπει να συνεχίσει να τονίζει την ομοιότητα των λέξεων στα μαλτέζικα και τα ιταλικά, ιδιαίτερα όταν συζητούν για τα μέλη της οικογένειας. Ο δάσκαλος συμβουλεύεται να προετοιμάσει ένα σύνολο καρτών, για να τις κολλήσει σε πραγματικά αντικείμενα στην τάξη, ενώ για τα άλλα θέματα λεξιλογίου και γραμματικής οι νοητικοί χάρτες θα βοηθήσουν τους μαθητές να απομνημονεύσουν το θέμα που μελετάμε. Οι οικογενειακοί δεσμοί συζητούνται σε αυτή την ενότητα και οι μαθητές θα πρέπει να αναγνωρίζουν και να αποδέχονται διαφορετικούς τύπους οικογενειών μέσω εικόνων ή βίντεο.

Παράδειγμα Μαθήματος:

Εισαγωγή: Οι μαθητές θα ακούσουν τις ηχογραφήσεις που περιέχουν τις λέξεις που σχετίζονται με τους οικογενειακούς δεσμούς, τις γνωριμίες και τις σχέσεις. (2 λεπτά)

Οι μαθητές παίζουν “Iconoscope” με το νέο λεξιλόγιο. (10 λεπτά)

Μέρος 1ο:

Οι μαθητές ακούν ηχογραφήσεις, όπου οι συνομιλητές περιγράφουν τη σχέση μεταξύ των μελών της οικογένειάς τους και στη συνέχεια φτιάχνουν ζευγάρια και ανατίθενται ρόλοι.

Περιγράφουν προφορικά τη σχέση μεταξύ των διαφόρων μελών ενός οικογενειακού δέντρου σύμφωνα με όσα άκουσαν. Μερικοί μαθητές θα χρειαστούν τη βοήθεια καρτών με εκτυπωμένες λέξεις και εικόνες. Οι μαθητές προσθέτουν κάποιες επιπλέον πληροφορίες στην περιγραφή, όπως η χρήση ενός επιθέτου που περιγράφει ένα μέλος της οικογένειας. Διενεργούνται διάφορες εργασίες: Συμπλήρωση ενός οικογενειακού δέντρου (Παρακαλούμε δείτε το “Family Tree” με τη βοήθεια εικόνων, συμπλήρωση διαλόγου με δεδομένες λέξεις, κάρτες και συμπλήρωση με τις απαραίτητες πληροφορίες.(15 λεπτά)

Μέρος 2ο:

Ορισμένοι μαθητές πραγματοποιούν μια συζήτηση σχετικά με τα πραγματικά μέλη της οικογένειάς τους. Ζητούν πληροφορίες από τους συνομηλίκους τους και τους ενημερώνουν αμοιβαία. Οι μαθητές γράφουν τα ουσιαστικά (ουσιαστικά της σχέσης, π.χ. zio, zii, cugino κ.λπ.), που απεικονίζονται σε εικόνες. Περιγράφουν γραπτώς τη σχέση μεταξύ δύο ατόμων στις εικόνες (περιγράφοντας το Δελτίο αριθ. 2 - Οικογενειακό Δέντρο) (15 λεπτά)

Εργασία για το σπίτι:

Προσπαθούν να συμπληρώσουν τις προτάσεις που χρησιμοποίησαν στην προηγούμενη προφορική δραστηριότητα και να σχεδιάσουν τη δική τους οικογένεια. Πρέπει να δοθεί προσοχή στις ορθογραφικές δεξιότητες. (Παρακαλούμε δείτε το Φύλλο Εργασίας - Συμπληρώστε τα κενά).

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό: Rete! Junior A+CD; Rete!, βίντεο, Lo Stivale (online); L'italiano per noi. La lingua in gioco (Caon& Rutka). <http://www.italianoinfamiglia.it/corso.asp>, Iconoscope game

Διδακτικοί Στόχοι (Δεξιότητες, Γνώσεις):

Ο δάσκαλος θα διδάξει στους μαθητές:

- να αναγνωρίζουν συγκεκριμένες πληροφορίες στα αποσπάσματα προφορικού λόγου.
- να ταιριάζουν τους ήχους με εικόνες και λέξεις.
- να ακούν και να κατανοούν λέξεις ή απλές φράσεις που περιγράφουν τη σχέση μεταξύ διαφορετικών μελών της οικογένειας.
- να αναγνωρίζουν και να παράγουν διαφορές στον τόνο (ερώτηση-απάντηση).
- να συμμετέχουν σε σύντομες προφορικές εργασίες ομιλίας χρησιμοποιώντας λόγια γραμμένα.
- να κάνουν απλές ερωτήσεις και να απαντούν, να κάνουν απλές δηλώσεις και να συμμετέχουν σε απλές συνομιλίες πρόσωπο με πρόσωπο.
- να δίνουν μερικές προφορικές πληροφορίες (ένα φυσικό χαρακτηριστικό) για τα μέλη της οικογένειάς τους.
- να επαναλαμβάνουν τις σωστές λέξεις, για να περιγράψουν τη σχέση μεταξύ των διαφόρων μελών της οικογένειας (ομιλία) χρησιμοποιώντας το βασικό λεξιλόγιο, για να σχηματίσουν απλές προτάσεις.
- να αντιγράφουν σωστά τις λέξεις.

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα: Ατομικά, Εργασία σε ζευγάρια ή σε ομαδικές εργασίες.

Κατανομή χρόνου: 9 διδακτικές ώρες, Διάρκεια: 40 λεπτά (6 ώρες)

Εργαλεία Αξιολόγησης: Το μάθημα τελειώνει με τη συζήτηση όλων όσων έγιναν κατά τη διάρκεια των 40 λεπτών στην τάξη. Η συζήτηση είναι το κλειδί της επικοινωνίας.

Εφαρμογή Σεναρίου

Μαθησιακές δραστηριότητες: Τα παρακάτω είναι προτάσεις που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για τον εμπλουτισμό των διδακτικών προσεγγίσεων, που χρησιμοποιούνται στη διδασκαλία διαφόρων θεμάτων.

Ακουστική κατανόηση, προφορικός λόγος, ανάγνωση, γραφή: Οι μαθητές διερευνούν και αξιοποιούν τις δυνατότητες εγγραφής και αναπαραγωγής του “Easi speaking”. Οι μαθητές καταγράφουν σύντομα τμήματα ήχου για τη γνώση ή τον αναστοχασμό. Οι μαθητές χρησιμοποιούν το “Audacity”, για να επεξεργαστούν τις φωνητικές τους εγγραφές για εισαγωγή σε άλλα προγράμματα εφαρμογών.

Οι μαθητές χρησιμοποιούν ένα απλό ημερολόγιο, για να φτιάξουν μια εφημερίδα με όσα έμαθαν και να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους: <http://www.webbedfeetuk.com/a-simple-diary.php>

Οι μαθητές χρησιμοποιούν της πηγές του διαδικτύου, για να εξοικειωθούν με την ακουστική διαφόρων λέξεων που σχετίζονται με τον οικογενειακό δεσμό, προφορικών εκφράσεων, που χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια τηλεφωνικών συνομιλιών και χαιρετισμών στην ιταλική γλώσσα:

<http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/italian/italian.htm>

Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί διάφορα κείμενα κατανόησης κειμένου χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα “Comprehension Task Maker” για τους μαθητές, για να προσδιορίσουν τις διάφορες μορφές πληθυντικού των συγκεκριμένων άρθρων που μελετήθηκαν σε αυτή την ενότητα. Ο δάσκαλος δημιουργεί προτάσεις με διάφορες δυσκολίες, χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα “Sentence Game Maker”:

<http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/comprehension/index.htm>

<http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/sentence/index.htm>

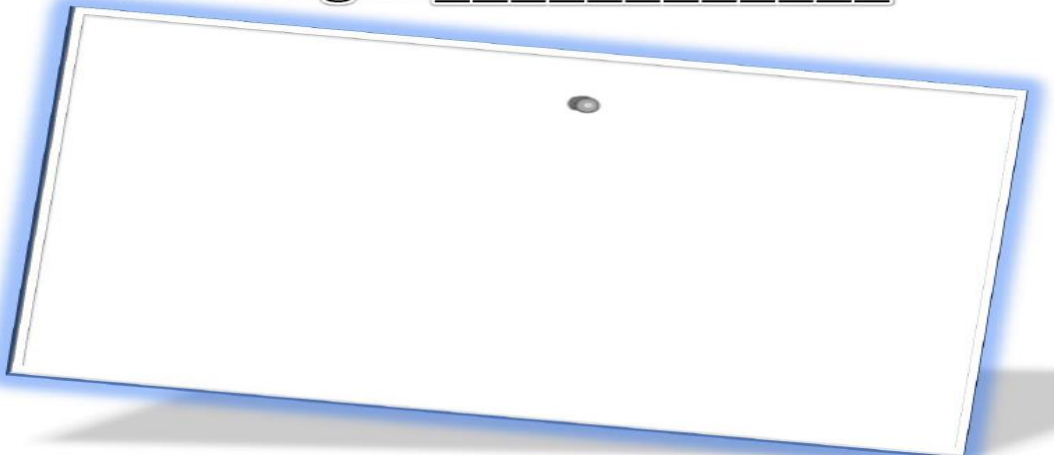
Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί διάφορα παιχνίδια μνήμης χρησιμοποιώντας τα ακόλουθα: κείμενο - κείμενο, κείμενο - εικόνα ή κείμενο - ήχος του προγράμματος Memory Game Maker, ώστε οι μαθητές να επεξεργαστούν και να μετρήσουν το επίπεδο κατανόησης του θέματος υπό μελέτη.

<http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/memory/index.htm>

Οι μαθητές χρησιμοποιούν τα εργαλεία του προγράμματος “Cartoon Story Maker”, για να φτιάξουν μια ιστορία χρησιμοποιώντας όσα έχουν μάθει.

<http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/cartoon/index.htm>

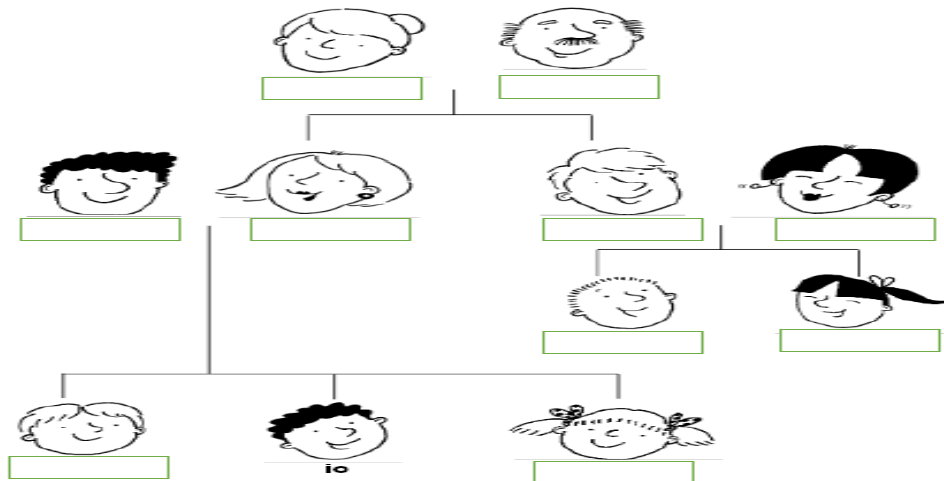
La famiglia _____



Ciao, mi chiamo _____ e ho _____ anni. Abito a _____. Il mio colore preferito è il _____. Nella mia famiglia, siamo _____ membri. Mia madre si chiama _____ e mio padre si chiama _____. Ho un/una _____ che si chiama _____.

Come animale domestico, a casa io ho un/una _____ e si chiama _____. Il suo colore è _____. _____ ha _____ anni e ama tantissimo giocare con me. Tutta la mia famiglia ama il nostro animale domestico!

L'albero Genealogico



5.Οικογενειακοί Ρόλοι και Υπευθυνότητες

Κύρια ιδέα: Οι μαθητές στο μάθημα θα γνωρίσουν την "οικογένεια" ως κοινωνικό θεσμό και τη συμβολή στην οικογενειακή ζωή ως προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των μελών της. Θα είναι σε θέση να αναγνωρίσουν τη σημασία της ανάπτυξης και ενίσχυσης των οικογενειακών σχέσεων, της αλληλεξάρτησης και αλληλεπίδρασης μεταξύ ατόμων και οικογενειών. Μέχρι το τέλος του μαθήματος οι μαθητές θα μπορούν να αναγνωρίσουν τις διαφορετικές και μεταβαλλόμενες ανάγκες των μελών της οικογένειας.

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας : Amanda Farrugia

St Ignatius College, Μάλτα

Τάξη- Επίπεδο: Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, Ηλικία: 13- 15 ετών, ποικίλα μαθησιακά επίπεδα.

Η τάξη αποτελείται από τους πολύ ταλαντούχους μαθητές, αλλά και μαθητές βασικών δεξιοτήτων. Οι μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, όπως ΔΕΠΥ, αυτισμός, δυσλεξία κλπ. συμμετέχουν στη μαθησιακή διαδικασία, επομένως τα μαθήματα θα προσαρμοστούν και θα αλλάξουν, για να ανταποκρίνονται σε διαφορετικές ικανότητες.

Αναλυτικό πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: “Home Economics”

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό : Εκπαιδευτικό παιχνίδι: “Village voices”

Διδακτικοί Στόχοι:

Οι μαθητές αναμένεται:

- να είναι εξοικειωμένοι με διαφορετικούς τύπους οικογενειών.
- να αναγνωρίζουν διάφορους ρόλους και ευθύνες διαφορετικών ατόμων μέσα σε μια οικογένεια.
- να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές τις συνέπειες της κακής διαχείρισης.

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα: Οι μαθητές πρόκειται να χωριστούν σε τέσσερις ομάδες των 4 παιδιών, οι κανόνες και οι οδηγίες θα δοθούν εκ των προτέρων.

Προτεινόμενο χρονοδιάγραμμα: Διπλό μάθημα 80 λεπτών

- 5 λεπτά: Προετοιμασία

- 10 λεπτά: Επεξηγήσεις παιχνιδιών και κανόνων
- 20 λεπτά: Χρόνος παιχνιδιού
- 10 λεπτά: Αυτοαξιολόγηση και Αναστοχασμός
- 10 λεπτά: Οι μαθητές ορίζουν τον όρο "Οικογένεια" – καταιγισμός ιδεών
- 15 λεπτά: Οι μαθητές αναγνωρίζουν διάφορους ρόλους και ευθύνες διαφορετικών ατόμων μέσα σε μια οικογένεια.
- 15 λεπτά: Συνεδρία αξιολόγησης (Ωρα συζήτησης)

Εφαρμογή Σεναρίου

Προκειμένου οι μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με τους διάφορους ρόλους και τις ευθύνες που έχει κάθε άτομο μέσα σε μια οικογένεια, παροτρύνονται να εξερευνήσουν το παιχνίδι “Village Voices”. Ο δάσκαλος θα πρέπει να καταστήσει σαφές στους μαθητές ότι κάθε πράξη τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα έχει συνέπεια. Πρέπει να συνειδητοποιήσουν ότι υπάρχουν διάφοροι τρόποι, για να προχωρήσουν μέσα στο παιχνίδι και ότι διαφορετικοί τύποι σχέσεων (θετικοί /αρνητικοί) είναι το αποτέλεσμα της δράσης τους.

Μετά το παιχνίδι οι μαθητές ενθαρρύνονται να προβληματιστούν σχετικά με τις ενέργειές τους, πώς αισθάνονται για τους άλλους και πώς θα το συνδέσουν αυτό με την προσωπική τους ζωή. Οι μαθητές θα κατανοήσουν ότι η ποιότητα των σχέσεων στο σπίτι επηρεάζεται από τον τρόπο με τον οποίο τα μέλη της οικογένειας επικοινωνούν, μοιράζονται, αναλαμβάνουν την ευθύνη και αλληλοβοηθούνται.

Ενδεικτικές Ερωτήσεις:

Κάποια ερωτήματα που μπορούν να τεθούν κατά τη διάρκεια της συζήτησης:

- Ποια είναι τα συναισθήματά σας σχετικά με το παιχνίδι;
- Τι σχέσεις δημιουργήσατε μέσα στο παιχνίδι; (Θετικές και Αρνητικές)
- Ποιες ήταν οι στρατηγικές σας για την ολοκλήρωση των αποστολών;
- Ποιες ήταν οι συνέπειες;
- Πώς μπορούμε να συσχετίσουμε αυτό το παιχνίδι με την προσωπική μας ζωή;
- Ποιοι είναι οι ρόλοι μας στις οικογένειές μας;
- Ποιες είναι οι ευθύνες μας στις οικογένειές μας;
- Ποιες είναι οι συνέπειες αν δεν αναλαμβάνουμε τις ευθύνες μας στο σπίτι;
- Πώς μπορεί αυτό να επηρεάσει τα διάφορα μέλη με μια οικογένεια;

Συμβουλές:

- Οι φοιτητές πρέπει να χωριστούν σε μικρές ομάδες, για να αποφευχθεί η ένταση κατά τη διάρκεια του μαθήματος.
- Υπενθυμίστε στους μαθητές να παραμείνουν επικεντρωμένοι στο έργο τους. Υπενθυμίστε στους μαθητές το στόχο των μαθημάτων.
- Οι μαθητές πρέπει να εποπτεύονται.

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας : Angel Shaikh

St Ignatius College, Μάλτα

Τάξη- Επίπεδο: Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, Ηλικία: 13- 15 ετών, ποικίλα μαθησιακά επίπεδα.

Η τάξη αποτελείται από τους πολύ ταλαντούχους μαθητές, αλλά και μαθητές βασικών δεξιοτήτων. Οι μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, όπως ΔΕΠΥ, αυτισμός, δυσλεξία κλπ. έχουν παράλληλη στήριξη.

Αναλυτικό πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: “Personal, Social and Career Development”

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό : Εκπαιδευτικό παιχνίδι: “Village voices”

Διδακτικοί Στόχοι:

Οι μαθητές αναμένεται:

- να είναι εξοικειωμένοι με διαφορετικούς τύπους οικογενειών.
- να αναγνωρίζουν διάφορους ρόλους και ευθύνες διαφορετικών ατόμων μέσα σε μια οικογένεια.
- να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές τις συνέπειες της κακής διαχείρισης.

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα: Κανονικά, κατά τη διάρκεια ενός μαθήματος «PSCD», υπάρχουν 16 μαθητές, για να παίξουν το παιχνίδι "Village Voices", οι οποίοι πρέπει να χωριστούν σε ομάδες των τεσσάρων παικτών. Κάθε υποομάδα πρέπει να διαθέτει έναν υπολογιστή και καλή σύνδεση στο διαδίκτυο, επομένως η καλύτερη επιλογή είναι να χρησιμοποιηθεί ένα εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών. Το πρόβλημα είναι ότι στο σχολείο μας είναι πολύ δύσκολο να είναι διαθέσιμο ένα εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών. Θα πρέπει να γίνει από πριν συνεννόηση, για να το χρησιμοποιήσουμε. Κάθε υποομάδα επιλέγει έναν από τους ρόλους που υπάρχουν στο "Village Voices": ο ξενοδόχος, ο σιδηρουργός, ο αλχημιστής και ο ξυλουργός.

Προβλεπόμενος χρόνος : 2 διδακτικές ώρες:80 λεπτά

5 λεπτά :Προετοιμασία

10 λεπτά: Οδηγίες παιχνιδιού

25 λεπτά - Παιχνίδι

15 λεπτά - Διαδικασία

20 λεπτά – Διασαφήνιση των ρόλων και των υπευθυνοτήτων μέσα σε μια οικογένεια

5 λεπτά – Αξιολόγηση και Συμπεράσματα

Εφαρμογή Σεναρίου

Θα πρέπει να δοθούν σαφείς οδηγίες των κανόνων του παιχνιδιού στους μαθητές. Είναι πολύ σημαντικό για τον δάσκαλο να εξηγήσει ότι παρόλο που μπορούν να κλέψουν ο ένας από τον άλλο και να καταστρέψουν τα σπίτια των άλλων, μπορούν στη συνέχεια να αντιμετωπίσουν τις συνέπειες βάσει των δικών τους συναισθημάτων. Ως εκ τούτου, οι μαθητές πρέπει να αφεθούν να εξερευνήσουν το παιχνίδι ως υποομάδες και να καταλάβουν ποια ομάδα δημιούργησε θετική σχέση με άλλους και κατάφερε επίσης να ολοκληρώσει τις αποστολές. Οι μαθητές πρέπει να συνειδητοποιήσουν ότι παρόλο που ορισμένες ομάδες μπορεί να ολοκληρώσουν τις αποστολές γρηγορότερα μπορεί να δημιουργούν αρνητικές σχέσεις με τους συμμαθητές τους.

Προκειμένου να συνδεθεί το παιχνίδι “Village Voices” με το θέμα “Ρόλοι και ευθύνες”, πρέπει να τεθούν ερωτήσεις στους μαθητές. Παρόλο που όλες οι ομάδες δεν θα έχουν ολοκληρώσει τις αποστολές, οι μαθητές πρέπει να σταματήσουν να παίζουν μετά το χρονικό πλαίσιο, που έχει αρχικά οριστεί. Στη συνέχεια οι μαθητές ενθαρρύνονται να προβληματιστούν για το τι συνέβη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ενδεικτικές Ερωτήσεις:

Κάποια ερωτήματα που μπορούν να τεθούν κατά τη διάρκεια της συζήτησης:

- Ποια ήταν τα συναισθήματά σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Αναπτύχθηκε κάποια θετική ή αρνητική σχέση μεταξύ σας;
- Ποια στρατηγική ακολουθήσατε, για να ολοκληρώσετε τις αποστολές σας;
- Σε τι είδους συνέπειες έχετε εμπλακεί;
- Πώς μπορείτε να συνδέσετε το παιχνίδι με την προσωπική σας ζωή;
- Ποιοι είναι οι ρόλοι μας στις οικογένειές μας;
- Ποιες είναι οι υπευθυνότητές μας στην οικογένειά μας;
- Πώς μπορούμε να συσχετίσουμε το παιχνίδι “Village Voices” με το ρόλο μας και τις υπευθυνότητές μας στο σπίτι ;
- Ποιες είναι οι συνέπειες αν ξεχάσουμε κάποια υπευθυνότητά μας στο σπίτι;
- Πώς αυτές θα επηρεάσουν την οικογένειά μας;
- Τι μάθατε από αυτό το μάθημα;

Συμβουλές: Εάν υπάρχει μια ομάδα που ξεχωρίζει στην τάξη, είναι προτιμότερο να δοθεί σε κάθε άτομο συγκεκριμένο ρόλος, όπως: ο ηγέτης, ο εκφωνητής και ο διαχειριστής των συγκρούσεων.

6.ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΠΟΛΙΤΕΣ

Κύρια Ιδέα: Κατά τη διάρκεια της διδακτικής μας εμπειρίας έχουμε παρατηρήσει ότι προκύπτουν συγκρούσεις μεταξύ των παιδιών, όταν υπάρχει αλληλεπίδραση και συνεργασία μεταξύ τους. Μερικές φορές αυτό συμβαίνει, επειδή μερικά από τα παιδιά επικεντρώνονται μόνο στον εαυτό τους και τα συναισθήματά τους. Δεν θεωρούμε λοιπόν ότι η κρίση στην τάξη μας δεν θα βοηθήσει τα παιδιά να αναπτύξουν καλύτερη στάση ο ένας απέναντι στον άλλο. Επιπλέον, θα θέλαμε να γνωρίζουν τα παιδιά μας τις ανάγκες και τα συναισθήματα των άλλων. Πιστεύουμε ότι αυτός ο στόχος μάθησης θα βοηθήσει τα παιδιά να αποτρέψουν τις συγκρούσεις και να τις επιλύουν, όταν αυτές προκύπτουν.

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας: Mariella Buhagiar

St Ignatious College, Μάλτα

Επίπεδο-Τάξη: Πρωτοβάθμια εκπαίδευση, 6^{ος} χρόνος, Μαθητές στο 6^ο επίπεδο, Άλλα επίπεδα – 1^ο ή 2^ο επίπεδο. Μαθητές που μαθαίνουν τη γλώσσα ως ξένη γλώσσα.

Μαθησιακές Δυσκολίες: ΔΕΠΥ, Αυτισμός, Γνωστικές δυσκολίες

Αναλυτικό πρόγραμμα και Διδακτικά Αντικείμενα: Αγγλική και Μαλτέζικη Γλώσσα

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό: Εκπαιδευτικό παιχνίδι “Iconoscope”

Διδακτικοί Στόχοι:

- Να αναπτύξουν οι μαθητές τη δημιουργικότητά τους
- Να προκληθεί η περιέργεια των μαθητών και να δημιουργηθούν ερωτήματα
- Συνεργασία μεταξύ των μαθητών
- Να ασκηθούν οι μαθητές στο λεξιλόγιο

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα:

Προβλεπόμενος χρόνος: Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί στη αρχή, στη μέση ή στο τέλος του μαθήματος.

Εφαρμογή Σεναρίου

Εισαγωγή:

Οι μαθητές θα προσπαθήσουν να βρουν την έννοια των λέξεων δημιουργώντας διαγράμματα και μαντεύοντάς την.

Μετά την εισαγωγή νέου λεξιλογίου σε ένα μάθημα γραμματικής, κατανόησης κειμένου ή γραπτής έκφρασης, το νέο λεξιλόγιο θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σε τριπλέτες στο παιχνίδι.

Οι μαθητές μπορούν να παίξουν το “Iconoscope”, για να παρουσιάσουν τις επιλεγμένες λέξεις μέσω εικονικών διαγραμμάτων. Θα χρησιμοποιήσουν τη δημιουργικότητά τους, για να φτιάξουν τα διαγράμματα. Μετά την υποβολή των διαγραμμάτων, θα μαντέψουν και θα ψηφίσουν τις εικόνες των άλλων.

Οι μαθητές θα βιώσουν μια αίσθηση περιέργειας για τα εικονικά διαγράμματα και για το τι προσπάθησε να επιτύχει ο δημιουργός του διαγράμματος επιλέγοντας τα συγκεκριμένα σχήματα και χρώματα.

Δομή Μαθήματος:

Μετά την εξήγηση του νέου λεξιλογίου, τα παιδιά μπορούν για την κατανόησή του να παίξουν “Iconoscope” χρησιμοποιώντας τριπλέτες, που εμπεριέχουν το νέο λεξιλόγιο.

Αξιολόγηση του μαθήματος:

Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος, ο δάσκαλος μπορεί να αξιολογήσει την κατανόηση του νέου λεξιλογίου, αφήνοντάς τα να παίξουν “Iconoscope” και παρατηρώντας το παιχνίδι τους.

Ενδεικτικές Ερωτήσεις-Δραστηριότητες:

Ο δάσκαλος μπορεί να κοιτάξει τα εικονικά διαγράμματα που δημιουργήθηκαν και να τα χρησιμοποιήσει, για να ξεκινήσει διάλογο και συζήτηση για την επιλογή των σχημάτων και των χρωμάτων και για το τι είχαν κατά νου οι δημιουργοί.

Συμβουλές:

Δεδομένου του χρονικού περιορισμού των μαθημάτων, κάθε μαθητής μπορεί να σχεδιάσει ένα ή δύο εικόνες ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο.

Κατά την άποψή μου, αυτή η δραστηριότητα λειτουργεί καλύτερα αν ακολουθούν ερωτήσεις και διάλογος. Η συζήτηση μπορεί να πραγματοποιηθεί ανά δύο μαθητές ή σε μεγαλύτερες ομάδες ή σε επίπεδο τάξης και αυτό εξαρτάται από την ικανότητα των παιδιών.

Μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες: Μπορούν να έχουν τον ορισμό των λέξεων μπροστά τους για περαιτέρω βοήθεια.

Μαθητές υψηλής ικανότητας: Μπορεί να τους ζητηθεί να δημιουργήσουν νέες τριάδες, που ανήκουν στο ίδιο θέμα.

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας: Jeremy Mercieca

St Ignatius College, Μάλτα

Τάξη -Επίπεδο:

- Δημοτικό Σχολείο
- Στ' Τάξη
- Ηλικία Μαθητών:10-11 χρονών

- Μαθητές στο 6^ο επίπεδο
- Ποικίλα Επίπεδα – Επίπεδο 1^ο ή 2^ο
- Μαθητές που μαθαίνουν τη γλώσσα ως ξένη γλώσσα

Μαθησιακές Δυσκολίες :

- ΔΕΠΥ
- Αυτισμός
- Σωματική Αναπηρία

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: “Circle Time”

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό: Εκπαιδευτικό Παιχνίδι:“Village Voices”

Διδακτικοί Στόχοι:

- Να προωθήσει συγκεκριμένες αξίες
- Να ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα και τη φαντασία
- Να προκαλέσει την περιέργεια του μαθητή
- Να οικειοποιηθούν οι μαθητές τα προβλήματά τους

Εφαρμογή Σεναρίου

- Στα Δημοτικά σχολεία της Μάλτας, οι δάσκαλοι προτείνεται οι μαθητές να κάθονται σε κύκλο στις αίθουσες διδασκαλίας τους. Επομένως, αυτή η

συζήτηση πρέπει να γίνει με τη μορφή ενός κύκλου, έτσι ώστε το κάθε παιδί να κοιτάζει το άλλο. Ο δάσκαλος πρέπει να βρει λίγο ελεύθερο χρόνο κατά τη διάρκεια του ωραρίου του, ώστε να συζητήσει με τους μαθητές πιθανές συγκρούσεις στην τάξη. Πρέπει να δημιουργηθεί ένα κατάλληλο περιβάλλον στην τάξη και οι μαθητές να χρειάζονται την βοήθεια των άλλων, για να παίξουν το παιχνίδι, καθώς θα πρέπει να ανταλλάξουν αγαθά μεταξύ τους.

- ❑ Το “Village voices” θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στη συγκεκριμένη περίπτωση, επειδή είναι ένα παιχνίδι, το οποίο σχετίζεται με την επίλυση συγκρούσεων. Δεδομένου ότι η ιστορία διαδραματίζεται σε διαφορετικό χωριό και έχει διαφορετικά επαγγέλματα, τα παιδιά θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν αυτό το παιχνίδι, για να συζητήσουν τις διαφορές με το περιβάλλον της τάξης. Τα παιδιά πρέπει να ξεχάσουν τις διαφορές τους, να συνεργαστούν, για να επικοινωνήσουν και να ανταλλάξουν τα αγαθά μεταξύ τους. Η διαδικασία ανταλλαγής δημιουργεί συγκρούσεις για διάφορα θέματα, τις οποίες οι ίδιοι οι μαθητές πρέπει να επιλύσουν.

- ❑ Το ίδιο σενάριο που θα πραγματοποιηθεί με τους μαθητές καθισμένους σε κυκλική διάταξη, είναι το ίδιο που δημιουργήθηκε σε αυτό το παιχνίδι. Κάποια παιδιά θα μπορούσαν να συμφωνήσουν ή να διαφωνήσουν με άλλα παιδιά για ένα συγκεκριμένο θέμα και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το ίδιο το παιχνίδι αλλάζει, για να επηρεάσει την επίλυση των συγκρούσεων.

Κατανομή Χρόνου : Θα πρέπει να δοθεί χρόνος στους μαθητές, για να συζητήσουν.

Εισαγωγή: Ο εκπαιδευτικός θα αρχίσει τη συζήτηση. Στους μαθητές ζητείται να μοιραστούν με την τάξη θέματα, τα οποία δημιουργούν διαμάχη μεταξύ τους.

Μέρος 1ο: Αυτές οι διαφωνίες θα πρέπει να επιλυθούν. Οι μαθητές με τη βοήθεια του δασκάλου τους θα πρέπει να επιλύσουν τις καταστάσεις, που προκύπτουν στην τάξη.

Μέρος 2^ο : Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το παιχνίδι ‘Village Voices’ στους μαθητές. Θα πρέπει να εξηγήσει του κανόνες του παιχνιδιού. Τέλος, οι μαθητές θα πρέπει να χωριστούν σε ομάδες, προκειμένου να παίξουν το παιχνίδι.

Επίλογος: Ο δάσκαλος μαζί με τους μαθητές θα πρέπει να αξιολογήσει τις διαφωνίες, που προέκυψαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Θα πρέπει να συζητήσουν αν οι διαφωνίες τους έχουν επιλυθεί.

Ενδεικτικές Ερωτήσεις/Δραστηριότητες:

- ❑ Είναι σημαντικό ο εκπαιδευτικός να καθοδηγήσει το παιχνίδι, ώστε να γίνει η επιθυμητή συζήτηση. Επίσης, να δοθούν διευκρινίσεις σχετικά με το παιχνίδι.
- ❑ Μετά το παιχνίδι, οι δάσκαλοι θα πρέπει να αξιολογήσουν την αντίληψη των μαθητών σχετικά με τις διαφωνίες που δημιουργήθηκαν και την ικανότητα των μαθητών να επιλύουν τις συγκρούσεις.

- ❑ Διαγράμματα αξιολόγησης θα μπορούσαν να δημιουργηθούν, για να καταγραφούν οι συγκρούσεις.
- ❑ Αυτό το παιχνίδι θα μπορούσε να βοηθήσει να μάθουν οι μαθητές πώς να σκέφτονται και να αμφισβητούν, έτσι ώστε να είναι περίεργοι για τους άλλους. Σε συναισθηματικό επίπεδο προσφέρει πλούσιες εμπειρίες για τα παιδιά.
- ❑ Αυτό το παιχνίδι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για να βοηθήσει τα παιδιά να χρησιμοποιούν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους για να εκφράζονται, προκειμένου να επιλύουν τη σύγκρουση.
- ❑ Τα παιδιά θα μπορούσαν να συζητήσουν την κατάσταση και να κάνουν συνδέσεις με άλλες αξίες.

Συμβουλές:

- ❑ Είναι σημαντικό οι μαθητές να χωριστούν σε ομάδες, για να παίξουν το παιχνίδι ‘Village Voices’. Οι τάξεις μας είναι αρκετά μεγάλες, ωστόσο υπάρχουν λίγοι Η/Υ προς χρήση. Θα πρέπει να είναι δύο ή τρεις μαθητές σε κάθε ομάδα και να μοιράζονται τις απόψεις και τις ιδέες για το θέμα της ανταλλαγής με τους φίλους τους.
- ❑ Θα πρέπει να δοθεί στους μαθητές χρόνος μετά το παιχνίδι, για να καταγράψουν τα συναισθήματά τους ή άλλες διαφωνίες, οι οποίες δεν έχουν συζητηθεί ή κάποιος ντροπαλός μαθητής δεν είχε αναφέρει.

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας: : Stephanie Rose Portelli

St Ignatious College, Μάλτα

Επίπεδο-Τάξη: Πρωτοβάθμια εκπαίδευση, 6^{ος} χρόνος, μαθητές ηλικίας 10 έως 11 ετών.

Ανάμεικτες επιδόσεις ενδιάμεσες και υψηλές γνώσεις. Έχουμε επίσης παιδιά με διαφορετικές θρησκείες.

Μαθησιακές Δυσκολίες: ΔΕΠΥ

Αναλυτικό πρόγραμμα και Διδακτικά Αντικείμενα: Γλώσσες και Κοινωνικές Σπουδές

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό: Εκπαιδευτικό Παιχνίδι: “Village Voices”

Διδακτικοί Στόχοι: Δεδομένου ότι έχουμε μαθητές που προέρχονται από διαφορετικό υπόβαθρο, τα παιδιά θα μάθουν να αποδέχονται ο ένας τον άλλο, να συνεργάζονται και να παίζουν μαζί. Οι μαθητές θα μάθουν ότι ακόμα κι αν είναι διαφορετικοί, είναι όλοι ίσοι.

Εφαρμογή Σεναρίου

Αυτό το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί, για να βοηθήσει τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν ότι ακόμα κι αν ο καθένας είναι μοναδικός και προέρχεται από διαφορετικό υπόβαθρο, όλοι χρειαζόμαστε ο ένας τον άλλον. Προκειμένου να παίξουν το Village voices, πρέπει να βάλουν τις διαφορές τους στην άκρη και να συνεργαστούν μεταξύ τους, για να ολοκληρώσουν τις αποστολές στο παιχνίδι.

Αυτό το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί μετά την εισαγωγή, κατά την ανάπτυξη του μαθήματος στην ενότητα «Ζούμε μαζί» στις Κοινωνικές Σπουδές. Σε αυτό το θέμα οι μαθητές θα μάθουν για διαφορετικούς πολιτισμούς. Ως εκ τούτου, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι, για να συνειδητοποιήσουν ότι όλοι είμαστε διαφορετικοί, αλλά χρειαζόμαστε ο ένας τον άλλον. Οι μαθητές θα μπορούν να συνεργάζονται μεταξύ τους, για να επιτύχουν το στόχο τους στο παιχνίδι.

Εισαγωγή: Ο δάσκαλος θα δείξει διαφορετικές εικόνες που δείχνουν διαφορετικούς πολιτισμούς, για να παρουσιάσει το θέμα.

Ενότητα 1: Οι μαθητές θα συζητήσουν για διαφορετικούς πολιτισμούς. Θα συζητήσουν μαζί με τον καθηγητή τους ότι μπορεί να προκύψουν συγκρούσεις μεταξύ τους και πώς μπορούν να επιλυθούν αυτές οι συγκρούσεις.

Ενότητα 2: Ο δάσκαλος θα παρουσιάσει το παιχνίδι “Village Voices”. Πρέπει να εξηγήσει τους κανόνες αυτού του παιχνιδιού και οι μαθητές πρέπει να χωριστούν σε ομάδες.

Επίλογος: Οι μαθητές θα συζητήσουν μαζί με τους συμμαθητές τους ποιες συγκρούσεις αντιμετώπισαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και πώς αντιμετωπίστηκαν.

Ερωτήσεις

Μετά το παιχνίδι θα μπορούσε να γίνει μια συζήτηση, στην οποία οι μαθητές παρουσιάζουν τις απόψεις και τις διαφορές τους που θα μπορούσαν να δημιουργήσουν συγκρούσεις και αναφέρουν πώς θα μπορούσαν να τις επιλύσουν.

Συμβουλή:

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι καλύτερο οι μαθητές να εργάζονται σε ομάδες.

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας: Σταυρούλα Θεοδωροπούλου

Ελληνογεμανική Αγωγή, Ελλάδα

Κύρια Ιδέα: Μια σοβαρή πτυχή της κρίσης, η οποία δεν είναι πάντα εμφανής, είναι η αδιαφορία για την ίδια την κρίση. Ενώ ορισμένες ομάδες υφίστανται τις επιπτώσεις αυτού του σημερινού φαινομένου, ένα μέρος της κοινωνίας εξακολουθεί να παραμένει παθητικό, είτε λόγω έλλειψης ενδιαφέροντος είτε λόγω της κυρίαρχης αντίληψης ότι τέτοια προβλήματα πρέπει να αντιμετωπίζονται μόνο από πολιτικούς. Η συνεργασία και η αλληλεπίδραση μέσα στην τάξη μπορεί να συμβάλει στην καλλιέργεια της ευθύνης και της ενεργού στάσης απέναντι στα κοινωνικά προβλήματα.

Τάξη -Επίπεδο: Γυμνάσιο (12-15 ετών), Ανάμεικτες μαθησιακές επιδόσεις

Αναλυτικό Πρόγραμμα -Διδακτικό Αντικείμενο: Ελληνική Γλώσσα και Λογοτεχνία

Πλαίσιο Σεναρίου

Παιδαγωγική Μέθοδος: Διερευνητική μάθηση, επίλυση προβλήματος

Λογισμικό και Εποπτικά Μέσα: “Iconoscope” (DIY).

Διδακτικοί Στόχοι:

- Εξοικείωση με κείμενα της λογοτεχνίας που επικεντρώνονται σε συγκεκριμένα κοινωνικά προβλήματα
- Βελτίωση των προφορικού και γραπτού λόγου
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης και αναστοχασμός

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα:

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των τεσσάρων παιδιών. Οι ομάδες καθορίζονται από τον εκπαιδευτικό, ώστε να αποτελούνται από μαθητές μεικτής ικανότητας. Τα μέλη κάθε ομάδας συζητούν για τα θέματα που τίθενται στην αρχή του μαθήματος και παρουσιάζουν τις σκέψεις και συμπεράσματά τους στην τάξη.

Συνολικός Χρόνος: 80 λεπτά

- Μελέτη κειμένων συναφών με το θέμα (15 λεπτά)
- Συζήτηση (10 λεπτά)
- Παρουσίαση-Οδηγίες παιχνιδιού (5 λεπτά)
- Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι (20 λεπτά)
- Αυτοαξιολόγηση μαθητών μέσω φύλλων εργασίας (15 λεπτά)
- Συζήτηση (15 λεπτά)

Εργαλεία Αξιολόγησης: Η διαδικασία αξιολόγησης θα μπορούσε να γίνει μέσω της παρατήρησης των παιδιών κατά τη διάρκεια της συζήτησης και του παιχνιδιού. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί το παρακάτω ερωτηματολόγιο:

Πόσο σημαντικά θεωρείτε αυτά τα προβλήματα ;

1 2 3 4 5

(1: καθόλου – 5: πολύ)

Πιστεύετε ότι οι άνθρωποι έχουν διαφορές;

1 2 3 4 5

(1: καθόλου – 5: πολύ)

Ποιο ήταν το κυρίαρχο συναίσθημά σου, αφού διάβασες το κείμενο?

1 2 3 4 5

(1:θυμός, 2:απογοήτευση, 3: αδιαφορία, 4:ικανοποίηση, 5:χαρά)

Έχει αλλάξει η στάση σας αναφορικά με τον κύριο χαρακτήρα μετά από τη συζήτηση και το παιχνίδι;

1 2 3 4 5

(1: καθόλου – 5: πολύ)

Σας βοήθησε το παιχνίδι να κατανοήσετε το σεβασμό και την αλληλεγγύη;

1 2 3 4 5

(1: καθόλου – 5: πολύ)

Ποια ιδέα έχετε επιλέξει να απεικονίσετε; Γιατί αποφασίσατε να το απεικονίσετε αυτό τον τρόπο;

Γιατί επιλέξατε αυτά τα συγκεκριμένα χρώματα;

Ποιο είναι το μήνυμα που θέλετε να περάσετε;

Η διαδικασία αυτή σας επηρέασε; Υπάρχει κάποια αλλαγή στη στάση σας απέναντι στον πόλεμο και τις ανθρώπινες διαφορές; (ανοιχτή ερώτηση)

Εφαρμογή Σεναρίου

Προτεινόμενο κείμενο: J. Maglis, "Γιατί;" (Θέτει το ζήτημα των ανθρώπινων σχέσεων κατά τη διάρκεια του πολέμου, της βίας, της ισότητας).

Προτείνεται ο εκπαιδευτικός να ξεκινήσει τη διαδικασία διαβάζοντας το κείμενο μέχρι την κορύφωση της πλοκής. Οι μαθητές καλούνται να μαντέψουν το τέλος της ιστορίας. Η επιβεβαίωση των προσδοκιών τους ή όχι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως αφετηρία για τη συζήτηση.

Κατά τη διάρκεια της συζήτησης τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράσουν τα συναισθήματα που δημιουργεί η ιστορία, να εξηγήσουν τη στάση τους απέναντι στους χαρακτήρες και σε ποια σημεία συμφωνούν ή διαφωνούν.

Σε αυτό το σενάριο η χρήση του “Iconoscope DIY” είναι ζωτικής σημασίας, καθώς επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να εισαγάγει τις ιδέες και τις αξίες που θέλει να συζητήσει.

Αυτή η έκδοση του παιχνιδιού μπορεί να συνδυαστεί με οποιοδήποτε περιεχόμενο και να προσαρμοστεί σε ποικίλα θέματα, αφηρημένα ή περίπλοκα, όπως τα κοινωνικά προβλήματα που τίθενται υπό συζήτηση.

Πρέπει να δοθεί έμφαση στην προσωπική εμπειρία του κάθε μαθητή. Είναι σημαντικό να βεβαιωθείτε ότι όταν ολοκληρωθεί το μάθημα οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν ότι ως μελλοντικοί πολίτες θα έχουν το μερίδιό τους στην επίλυση σοβαρών προβλημάτων.

Θα πρέπει να ζητηθεί από τους μαθητές να :

- να καταγράψουν τις δικές τους σκέψεις, συμπεράσματα και συναισθήματα
- να συνθέσουν παραγράφους
- να δημιουργήσουν έργα μικρής κλίμακας με βάση τη φιλοσοφία του “Iconoscope” (3D κατασκευές, κολάζ κ.α.).

7.Εκφοβισμός

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφείς: Iris Grasel, Charlotte Zerfin, Lena Reinprecht, Lisa-Katharina Möhlen & Daniel Pfeiffer, Πανεπιστήμιο Βιέννης

Κύρια ιδέα: Μπορούμε να παρατηρήσουμε εκφοβισμό αν κάποιος απομονώνεται από το άλλον ή γελούν εις βάρος του. Στην καθημερινή ζωή συμβαίνουν ελάχιστοι αποχωρισμοί από τους άλλους. Μερικές φορές οι άνθρωποι δέχονται εκφοβισμό λόγω των ρούχων, του κουρέματος, του χρώματος του δέρματος, της εθνικότητας, της θρησκείας, της ικανότητας, της κοινωνικής του θέσης, του φύλου, του σεξουαλικού προσανατολισμού ή κάποιας άλλης διαφοράς.

Παραδείγματα εκφοβισμού:

- Τα παιδιά κρύβουν ή καταστρέφουν τα πράγματα μεταξύ τους.
- Γελούν εις βάρος του άλλου λόγω κάποιας διαφοροποίησης.
- Μερικές φορές τα παιδιά επιδεικνύουν την τύχη, τον πλούτο τους και γελούν μεταξύ τους.
- Τα παιδιά έχουν επίσης την τάση να χρησιμοποιούν σωματική βία.

Επιπρόσθετα, οι δάσκαλοι εκφοβίζουν τα παιδιά, όχι εκ προθέσεως, μερικές φορές συμβαίνει ασυνείδητα, π.χ. γράφουν ένα δοκίμιο για τις τελευταίες διακοπές τους. Σε αυτή την περίπτωση τα παιδιά θα μπορούσαν να δεχτούν εκφοβισμό, επειδή δεν πήγαν διακοπές.

Επίπεδο-Τάξη: Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, Αρχάριοι με ανάμεικτες μαθησιακές επιδόσεις.

Αναλυτικό πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: Το σενάριο έχει ως θέμα "Sachbegegnung" (κοινωνικές μελέτες). Ένα μέρος αυτού του μαθήματος είναι η διδασκαλία των κοινωνικών θεμάτων. Η τάξη αποτελεί παράδειγμα μιας κοινωνίας με κανόνες και κοινή λογική. Οι μαθητές μαθαίνουν να αποδέχονται τη νέα τους κατάσταση στο σχολείο και στην τάξη. Διδάσκονται αξίες όπως ο σεβασμός, η φροντίδα, η βοήθεια, η αλληλοβοήθεια.

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό : "Iconoscope DIY"

Παραδείγματα Τριπλετών: περιοχή, προέλευση, εκκλησία, καταστροφή, πόλεμος, πολιτισμός, τροφή, πάχος, ρούχα, γέλιο, λεπτός, μαλλιά, χρώμα δέρματος, γυαλιά, ακουστικό, αναπηρική καρέκλα, αναπηρίες, γλώσσα, ζώα, κολύμπι, αποδοχή, σεβασμός, αυτοπεποίθηση, υποστήριξη, ομαδικό πνεύμα, αλληλεγγύη, χορός, τραγούδι, ομιλία, ντροπαλός, φίλοι

Διδακτικοί Στόχοι:

- Οι μαθητές πρέπει να καταλάβουν ότι όλοι οι άνθρωποι είναι ίσοι.
- Οι μαθητές πρέπει να κατανοήσουν ότι ο εκφοβισμός μπορεί να μας βλάψει σωματικά και συναισθηματικά.
- Οι μαθητές πρέπει να καταλάβουν ότι ο φόβος πονάει.
- Οι μαθητές πρέπει να καταλάβουν πώς ο εκφοβισμός επηρεάζει τους άλλους.

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα:

Φάση 1: Εισαγωγή (10 λεπτά)

Φάση 2: Ώρα παιχνιδιού (30 λεπτά)

Φάση 3: Διάλειμμα (10 λεπτά)

Φάση 4: Συζήτηση-Αναστοχασμός (30 λεπτά)

Εφαρμογή Σεναρίου

Ιδέες – Στρατηγική τάξης

Φάση 1: Εισαγωγή (10 λεπτά)

Οι εκπαιδευτικοί παρουσιάζουν τον εαυτό τους, εξηγούν τι θα κάνουν, δημιουργούν το περιβάλλον και εξηγούν το έργο.

Φάση 2: Χρόνος παιχνιδιού (30 λεπτά)

Οι μαθητές παίζουν μόνοι τους και αν θέλουν μπορούν να συνεργαστούν.

Φάση 3: Διάλειμμα (10 λεπτά)

Οι μαθητές πρέπει να πάρουν κάποιο χρόνο, για να κάνουν ένα διάλειμμα.

Φάση 4: Αναστοχασμός (30 λεπτά)

Μετά το διάλειμμα ο δάσκαλος θέτει στους μαθητές αρκετές ερωτήσεις:

Σας άρεσε το παιχνίδι;

Βρήκατε τη λύση γρήγορα;

Ήταν εύκολο; Δύσκολο;

Τι μάθατε;

Ποια παιχνίδια σας αρέσει να παίζετε; Γιατί; Σας αρέσει να παίζετε σε ομάδες;

Έχετε υποστεί εκφοβισμό στη ζωή ή στο σχολείο σας;

Πώς ήταν; Πώς αισθανθήκατε;

Ερωτήσεις: Εάν οι μαθητές θέτουν ερωτήσεις σχετικά με τον εκφοβισμό προτείνεται να δοθούν περαιτέρω εξηγήσεις. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ερωτηθούν ποια είναι η εμπειρία τους από τον εκφοβισμό.

Δραστηριότητες: Οι μαθητές μπορούν να παίζουν ένα παιχνίδι ρόλων με θέμα τον εκφοβισμό. Ο δάσκαλος μοιράζει στους μαθητές λευκά χαρτιά. Οι μαθητές γράφουν τον αγαπημένο τους ρόλο σε ένα κομμάτι χαρτί. Έτσι, έχουν την ευκαιρία να αποφασίσουν από μόνοι τους ποιους τύπους ρόλων θέλουν να παίζουν. Εάν κάποιοι μαθητές δεν είναι σε θέση να γράψουν ή να κατανοήσουν τη γλώσσα, οι άλλοι μαθητές πρέπει να υποστηρίξουν και να βοηθήσουν αυτούς τους μαθητές. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος συλλέγει όλα τα κομμάτια και τα τοποθετεί σε ένα δοχείο. Κάθε μαθητής επιλέγει ένα χαρτί και παίρνει το ρόλο του. Οι μαθητές σχηματίζουν ομάδες έως τεσσάρων ατόμων. Πρέπει να σκεφτούν γρήγορα το ρόλο τους και πώς μπορεί να γίνει η αλληλεπίδραση. Παίζουν πέντε λεπτά και το παιχνίδι σταματά. Επιπλέον, κάθε μαθητής πρέπει να μιλήσει για τα συναισθήματά του σχετικά με το ρόλο του. Για να χαλαρώσουν από τη μαθησιακή διαδικασία, οι μαθητές πρέπει να ξεκουραστούν και να κάνουν ένα διάλειμμα. Όταν επιστρέψουν στην τάξη, οι μαθητές κάθονται σε κυκλική διάταξη συνεδρίασης και μιλούν σε όλη την ομάδα για την εμπειρία τους με το “Iconoscope” και το παιχνίδι ρόλων.

Συμβουλή: Προτείνεται να παίζετε το παιχνίδι το πρωί, επειδή οι μαθητές είναι πιο ξεκούραστοι.

8.Κοινωνική Μάθηση και Διαχείριση Συγκρούσεων

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας : Daniel Pfeiffer, Αυστρία

Επίπεδο-Τάξη : Επαγγελματική Σχολή (3^{ος} χρόνος ή 6^ο εξάμηνο) ή (4^{ος} χρόνος ή 8^ο εξάμηνο)

Bereich Informatiksysteme (Hardware, Betriebssystem, Netzwerk) - Kaufentscheidung, Fehleranalyse

Bereich Informatiksysteme - Netzwerkadministration

Bereich Informatiksysteme - Netzwerkkonfiguration

Bereich Personale und Soziale Kompetenzen

Ενδιάμεσο επίπεδο, μεικτές ικανότητες

Δυσκολίες: Για να διασφαλιστεί ότι το παιχνίδι θα δουλέψει στην τάξη, θα πρέπει να δοκιμαστεί(ίσως από μια ομάδα καθηγητών)

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό αντικείμενο: Business Informatics

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό: “Village voices”

Διδακτικοί Στόχοι:

Δίκτυο:

- Οι μαθητές κατανοούν πώς λειτουργούν τα δίκτυα
- Οι μαθητές μπορούν να εξηγήσουν τον τρόπο με τον οποίο οι υπολογιστές ανταλλάσσουν πληροφορίες, πώς είναι δυνατόν να παίξουν μαζί μέσω lan / wlan
- Οι μαθητές γνωρίζουν τι είναι η διεύθυνση IP, mac, router, switch κ.λπ.

Κοινωνικότητα:

- Οι μαθητές μπορούν να αναστοχαστούν τις ενέργειες και τη συμπεριφορά τους.

Χρονοδιάγραμμα:

2 μαθήματα (κάθε 50 λεπτά)

Φάση 1: Εισαγωγή (5 λεπτά)

Φάση 2: Παιχνίδι (20 λεπτά)

Φάση 3: Ανάλυση και αναστοχασμός (25 λεπτά)

Φάση 4: Σύνδεση με την πληροφορική, εξερεύνηση της προηγούμενης γνώσης (10 λεπτά)

Φάση 5: Αναζήτηση & Προετοιμασία (25 λεπτά)

Φάση 6: Παρουσίαση και Ανταλλαγή ιδεών (15 λεπτά)

Εφαρμογή Σεναρίου

Φάση 0: Προετοιμασία

Ο δάσκαλος ετοιμάζει το περιβάλλον στους υπολογιστές.

Φάση 1: Εισαγωγή (5 λεπτά)

Ο καθηγητής παρουσιάζει το θέμα και εξηγεί τι πρέπει να κάνουν οι μαθητές, δηλαδή να εξερευνήσουν το παιχνίδι και να κερδίσουν. Μαζί ξεκινούν το παιχνίδι.

Φάση 2: Παιχνίδι (20 λεπτά)

Οι μαθητές (και ο δάσκαλος) παίζουν το Village voices. Όλοι σε έναν υπολογιστή.

Φάση 3: Ανάλυση και αναστοχασμός (25 λεπτά)

Ο δάσκαλος ρωτά τους μαθητές για την εμπειρία τους σχετικά με το παιχνίδι και πώς αυτό το θέμα συνδέεται με το μάθημα. Οι απαντήσεις συλλέγονται μέσω padlet. Ο δάσκαλος θα πρέπει να τους καθοδηγήσει προς τις κοινωνικές πτυχές και να κάνει σύνδεση με την ηθική συμπεριφορά.

Φάση 4: Σύνδεση με την πληροφορική, εξερεύνηση της προηγούμενης γνώσης (10 λεπτά)

Στο τέλος οι δάσκαλοι ρωτούν: "Πώς είναι δυνατόν να παίξουμε μαζί τα παιχνίδια;"

Φάση 5: Αναζήτηση και Προετοιμασία (25 λεπτά)

Οι μαθητές (σε ζεύγη) θα πρέπει να αναζητήσουν συμπαίκτες για τη δημιουργία ενός δικτύου υπολογιστών και να προετοιμάσουν μια μικρή παρουσίαση (έως 2 λεπτά, κάθε άτομο θα πρέπει να παρουσιάσει 1 λεπτό) σχετικά με ένα θέμα (π.χ, το ρούτερ και πώς λειτουργεί αυτό, ποιες είναι καλές επιχειρηματικές λύσεις;)

Φάση 6: Παρουσίαση και Ανταλλαγή ιδεών (15 λεπτά)

Οι μαθητές πρέπει να παρουσιάσουν τα ευρήματά τους και να μοιραστούν την παρουσίασή τους.

Ερωτήσεις/Δραστηριότητες

Οι μαθητές θα μπορούσαν να δημιουργήσουν ένα δίκτυο.

Οι μαθητές θα μπορούσαν να υπολογίσουν το κόστος για μια μικρή επιχείρηση.

Συμβουλή: Εάν οι μαθητές θέλουν να υπάρξει ανατροφοδότηση, θα πρέπει να υπολογιστεί περισσότερο χρόνος για το σενάριο.

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας :Theresia Schmall, Αυστρία

Κύρια ιδέα: Στην κοινωνική μάθηση και τη διαχείριση των συγκρούσεων οι μαθητές γνωρίζουν ποια είναι τα μοντέλα, τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι ως άτομα, ως ομάδα και ως κοινωνία ενεργούν. Αυτό συμβαίνει στη θεωρία και με πρακτικά παιχνίδια μπορούμε να κατανοήσουμε τη θεωρία. Πολύ σημαντική είναι η φάση του ανταναστοχασμού, διότι οι μαθητές πρέπει να συνειδητοποιήσουν «Πώς σχετίζεται η θεωρία με προσωπικό και το κοινωνικό μου περιβάλλον; Πώς μπορώ να εφαρμόσω αυτό που έχω βιώσει στο παιχνίδι στο μέλλον ως προς τη σκέψη και τη δράση μου; »

Επίπεδο-Τάξη : Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: 9^η Χρονιά, Προχωρημένο Επίπεδο

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό αντικείμενο: Κοινωνικές Σπουδές και Διαχείριση Σύγκρουσης.

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό: “Iconoscope”

Διδακτικοί Στόχοι: Οι μαθητές γνωρίζουν την θεωρία του κονστρακτιβισμού,(Paul Watzlawick, Heinz von Foerster and Ernst von Glasersfeld).

Στους μαθητές θα πρέπει συνεχώς να ανατίθενται εργασίες που ξεπερνούν το σημερινό επίπεδο γνώσης τους.

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα: Μία διδακτική ώρα

- Το παιχνίδι χρησιμοποιείται ως αφόρμηση
- Παιχνίδι: 15 λεπτά
- Οι μαθητές ψηφίζουν και αξιολογούν τις ζωγραφιές των συμμαθητών τους: 10 λεπτά
- Θεωρία: 20 λεπτά
- Συσχετισμός παιχνιδιού και θεωρίας: 5 λεπτά

Εφαρμογή Σεναρίου

Ιδέες και Στρατηγική Τάξης:

- Οι μαθητές βρίσκονται στην αίθουσα πληροφορικής
- Εισαγωγή παιχνιδιού (5 λεπτά): Οι μαθητές παίζουν το “Iconoscope” ατομικά, αφού τους δοθούν οδηγίες
- Παρουσιάζει ο δάσκαλος το θεωρητικό πλαίσιο
- Αναστοχασμός

Ενδεικτικές Δραστηριότητες :Εργασία για το σπίτι

Οι μαθητές κάνουν τον αναστοχασμό ως εργασία για το σπίτι και βαθμολογούνται.

Ο αναστοχασμός σχετικά με το “Iconoscope” και η σύνδεση με τη θεωρία του κονστрукτιβισμού προετοιμάζονται στο “LMS” (πλατφόρμα εκμάθησης).

Οι μαθητές συγκεντρώνουν τις σκέψεις τους, που θα συζητηθούν στο επόμενο μάθημα.

Συμβουλή:

Ο δάσκαλος επιλέγει μερικά παραδείγματα εικόνων, που δημιούργησαν οι μαθητές και τα προβάλλει στο διαδραστικό πίνακα στο επόμενο μάθημα. Θα πρέπει να παρουσιαστούν παραδείγματα με πολλές σωστές εικασίες και μερικά παραδείγματα, που οι μαθητές δεν μαντέψανε σωστά. Έτσι, οι μαθητές μπορούν να δουν ότι υπάρχει διαφορετική πραγματικότητα ανάλογα με το τι σκέφτεται ο καθένας και το υπόβαθρο του.

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας: Daniel Pfeiffer, Αυστρία

Τάξη-Επίπεδο:

Πρωτοβάθμια: Το σενάριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εισαγωγή των φράκταλ και να επισημανθούν οι διάφορες δυνατότητες εμφάνισής τους.

Δευτεροβάθμια: Το σενάριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εμβάθυνση των φράκταλ και να επισημανθούν οι διάφορες δυνατότητες εμφάνισής τους.

Επαγγελματική Εκπαίδευση: Το σενάριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επανάληψη των φράκταλ και να επισημανθούν οι διάφορες δυνατότητες εμφάνισής τους.

Ικανότητα: Ενδιάμεσος ή αρχάριος μαθητής με μεικτές ικανότητες.

Δυσκολία: Χρόνος

Προκλήσεις: Οι μαθητές να διαφωνούν έντονα

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: Μαθηματικά (εισαγωγή, επανάληψη και εμβάθυνση στα φράκταλ)

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό: “Iconoscope DIY”: Τριπλέτες από φράκταλ με διαφορετική παρουσίαση μπορούν να δημιουργηθούν π.χ: $3/6$, $2/4$, $16/32$, or 5 , $5/1$, $25/5$ or 3 of 4 , $3/4$, $0,75$

Διδακτικοί Στόχοι:

- Οι μαθητές να γνωρίζουν ότι μπορούν να παρουσιάσουν τα ίδια κλάσματα με διαφορετικούς τρόπους.
- Οι μαθητές να μαθαίνουν στις ομάδες
- Οι μαθητές να μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη θεωρία
- Οι μαθητές να μπορούν να απεικονίσουν κλάσματα με διαφορετικούς τρόπους με αφηρημένα σχήματα

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα:

Προτεινόμενο χρονοδιάγραμμα

Συνολικά: 1 μάθημα με 50 λεπτά

Φάση 1: Εισαγωγή (3 λεπτά)

Φάση 2: Παιχνίδι (12 λεπτά)

Φάση 3: Αναστοχασμός και Συζήτηση (15 λεπτά)

Φάση 4: Σύνοψη και Ανταλλαγή Ιδεών (20 λεπτά)

Εφαρμογή Σεναρίου

Ιδέες /Στρατηγική τάξης

Φάση 0: Προετοιμασία

Ο δάσκαλος ανοίγει το “Iconoscope” σε φορητούς υπολογιστές ή ταμπλέτες.

Φάση 1: Εισαγωγή (3 λεπτά)

Ο δάσκαλος παρουσιάζει το θέμα, εξηγεί το παιχνίδι και αφήνει τους μαθητές να εξερευνήσουν το περιβάλλον του παιχνιδιού.

Φάση 2: Παιχνίδι (12 λεπτά)

Οι μαθητές πρέπει να παίζουν σε ομάδα δύο ή τριών παιδιών και να λύσουν τουλάχιστον δύο τριπλέτες. Μετά την επίλυση, θα πρέπει να ψηφίσουν και να αρχίσουν να συζητούν λύσεις.

Φάση 3: Αναστοχασμός και Συζήτηση (15 λεπτά)

Οι μαθητές πρέπει να μιλήσουν για την εμπειρία τους στο παιχνίδι και να τις συνδέσουν τα φράκταλ με το θέμα. Ειδικότερα, θα πρέπει να μιλήσουν για διαφορετικές εικονογραφήσεις.

Φάση 4: Σύνοψη και Ανταλλαγή Ιδεών (20 λεπτά)

Ο δάσκαλος δείχνει ένα παράδειγμα ενός φράκταλ που έχει διαφορετικούς τρόπους λύσης στους μαθητές. Οι μαθητές πρέπει να γράψουν τη λύση με τα δικά τους λόγια στο πορτφόλιο.

Ερωτήσεις / Δραστηριότητες:

Οι μαθητές θα μπορούσαν να φτιάξουν τις δικές τους τριπλέτες

Οι μαθητές θα μπορούσαν να βρουν και άλλα θέματα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στο Iconoscope.

Συμβουλές:

Ελέγξτε το δίκτυο.

Σκεφτείτε να αλλάξετε το θέμα στη φάση 3 σε διαχείριση των συγκρούσεων, αν οι μαθητές αρχίσουν να διαφωνούν/

Εάν τελειώσει ο χρόνος, οι μαθητές μπορούν να παίξουν το παιχνίδι στο σπίτι και να συνοψίσουν τα ευρήματά τους στο σπίτι.

9.Κλοπή

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας: Bernhard Zangl, Αυστρία

Κύρια Ιδέα: Μερικές φορές τυχαίνει σε σχολεία και αίθουσες διδασκαλίας να κλαπούν χρήματα ή άλλα αντικείμενα. Εάν οι μαθητές δεν μπορούν να βρουν μια λύση από μόνοι τους, έρχονται στους δασκάλους και ζητούν βοήθεια.

Ως εκπαιδευτικοί μπορούμε να προσπαθήσουμε να ανακαλύψουμε το λόγο των προβλημάτων. Ακόμη και αν συχνά γίνεται κάποια κλοπή, από την άλλη πλευρά συχνά δεν ενδιαφέρονται πολύ και δεν συνεργάζονται. Λένε ότι δεν είναι το πρόβλημά τους επειδή δεν έχουν κλέψει και δεν έχουν κλέψει τίποτα.

Για να κατανοήσουν οι μαθητές ότι ως κοινωνία είμαστε όλοι υπεύθυνοι ο ένας για τον άλλον και όλα όσα κάνουμε ή δεν κάνουμε επηρεάζουν το σύνολο.

Τάξη-Επίπεδο: “Επαγγελματικό Λύκειο” (ΕΠΑΛ), 9^η Χρονιά, Όλα τα επίπεδα, Δυσκολίες, Προκλήσεις.

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: Θρησκευτικά

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό: “Village Voices”

Διδακτικοί Στόχοι: Οι μαθητές θα γνωρίσουν και θα μπορούν να εφαρμόσουν την 6η εντολή «Ου κλέψεις», την 9η «Ου ψευδομαρτυρήσεις κατά τού πλησίον σου μαρτυρίαν ψευδή» και την 10η εντολή «Ουκ επιθυμήσεις...όσα τώ πλησίον σου εστί» στη ζωή τους.

Αναλυτικό πρόγραμμα: Σύμφωνα με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών ο εκπαιδευτικός πρέπει να εστιάσει στην προσωπική ανάπτυξη και ενδυνάμωση. Γενικοί στόχοι, όπως η διδασκαλία εννοιών (η ειλικρίνεια, η δικαιοσύνη και η ενσυναίσθηση), καθώς και οι δέκα εντολές αποτελούν μέρος του προγράμματος σπουδών.

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα:

10 λεπτά: Οι μαθητές μεταφέρονται στην αίθουσα πληροφορικής και ανοίγουν τους Η/Υ.

10 λεπτά: Εισαγωγή στο παιχνίδι.

15 λεπτά: Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι (1^{ος} γύρος παιχνιδιού: ένας μαθητής ανά χαρακτήρα).

20 λεπτά: Στο 2^ο γύρο ο κάθε χαρακτήρας καλύπτεται από πέντε μαθητές.

10 λεπτά: Αυτοαξιολόγηση μέσω φύλλων εργασίας.

30 λεπτά: Αναστοχασμός και συζήτηση σε ομάδες.

Εφαρμογή Σεναρίου

Ιδέες και Στρατηγική Τάξης:

Στην τάξη αυτή υπάρχουν 20 μαθητές (καθολικοί, προτεστάντες και άλλοι που δεν έχουν δηλώσει τη θρησκεία τους). Παίζουμε το εκπαιδευτικό παιχνίδι "Village Voices" στην αίθουσα πληροφορικής σε δύο γύρους.

1ος γύρος: Χωρίζουμε τους μαθητές σε πέντε ομάδες τεσσάρων παικτών. Πρέπει να παίζουν μεμονωμένα τους ρόλους του αλχημιστή, ξενοδόχου, ξυλουργού και σιδηρουργού.

2ος γύρος: Χωρίζουμε τους μαθητές σε τέσσερις ομάδες. Κάθε ομάδα αποτελείται από πέντε παίκτες. Όλη η τάξη παίζει ένα παιχνίδι. Έτσι, κάθε ομάδα πρέπει να συζητήσει τις αποφάσεις και τις κινήσεις που κάνει.

Μετά την ολοκλήρωση των δύο γύρων γίνεται ο αναστοχασμός. Έχουμε ετοιμάσει ένα ερωτηματολόγιο, παρόμοιο με αυτό που ακολουθεί. Οι απαντήσεις είναι ατομικές, οι μαθητές δεν πρέπει να συνομιλούν στο σημείο αυτό με τους συμμαθητές τους.

Ανοιχτές Ερωτήσεις:

Περιγράψτε τα συναισθήματά σας: όταν σας λήστεψαν, όταν ληστέψατε κάποιον, όταν σας αξιολόγησαν αρνητικά, όταν έπρεπε να πάρετε αποφάσεις στην ομάδα

Ακολουθεί συζήτηση στην τάξη αναφορικά με το παιχνίδι και τα συναισθήματα των μαθητών.

Εργασία για το σπίτι:

Οι μαθητές πρέπει να παρακολουθήσουν τις ενέργειες τους και την αλληλεπίδραση με τους συμμαθητές τους στην τάξη, με φίλους και με την οικογένεια κατά την επόμενη εβδομάδα. Πρέπει να κρατήσουν σημειώσεις, να τις φέρουν στο επόμενο μάθημα και να συζητήσουν στην τάξη . Το ερώτημα τίθεται: Ποιες είναι οι συνέπειες των πράξεών μου;

Συμβουλές:

- Αφήστε τους να επιλέξουν οι ίδιοι την ομάδα.
- Για να χωρίσετε τους μαθητές σε ομάδες, ετοιμάστε κάρτες με τέσσερα σύμβολα ή αφήστε τους να μετρήσουν από το 1-4, για να μπουν σε ομάδα.

10. Διαφορετικότητα στα Σχολεία

Διαχείριση των προσφύγων, της διαφορετικότητας στην κουλτούρα, στις ανάγκες και στις ικανότητες

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας: Lisa-Katharina Möhlen,

University of Vienna

Κύρια Ιδέα: Διαφορετικότητα σημαίνει ότι κάθε μαθητής θεωρείται ξεχωριστό άτομο δίνοντας έμφαση στις ικανότητές του. Αλλά πρέπει επίσης να ληφθεί υπόψη ότι υπάρχουν διαφορές μεταξύ των μαθητών. Για παράδειγμα, υπάρχουν διαφορές στις γλώσσες, τις θρησκείες, το υπόβαθρο των μεταναστών και των προσφύγων, την κοινωνική και οικονομική κατάσταση. Επιπλέον, υπάρχουν θεσμικές διαφορές, όπως πολλά προγράμματα σπουδών που στηρίζονται στις ικανότητες των παιδιών. Αυτή η περιγραφή υπάρχει στο σχολικό σύστημα της Αυστρίας.

Για παράδειγμα, στην επιλεγείσα τάξη υπάρχουν έντεκα παιδιά με οκτώ διαφορετικές γλώσσες, τρεις θρησκείες και τρία αναλυτικά προγράμματα σπουδών. Ένας μαθητής με προσφυγικό υπόβαθρο από το Ιράκ, επτά μαθητές μετανάστες από τη Σερβία, τη Ρουμανία, τη Βουλγαρία, την Τουρκία, το Τσετσέκεν, το Καμερούν και τη Νιγηρία.

Θεωρώ αυτή την ποικιλομορφία στην τάξη μου ως ευκαιρία και για μένα και τους μαθητές μου να μάθουν ο ένας από τον άλλον και να βελτιωθούν σε επίπεδο γνωστικό, κοινωνικό και συναισθηματικό. Έτσι, προσπαθούμε συχνά να μάθουμε μερικές λέξεις

και φράσεις στη γλώσσα του άλλου. Φέρνουμε φαγητό από τις διάφορες χώρες, μαθαίνουμε τραγούδια και χορούς από διαφορετικούς πολιτισμούς. Επίσης, μιλάμε και συζητούμε πολύ για το υπόβαθρό μας και τα προβλήματά μας. Εκτός από αυτά συμμετέχουμε στην προώθηση της ένταξης και της διαφορετικότητας. Για παράδειγμα, συμμετέχουμε σε ένα πρόγραμμα του Πανεπιστημίου της Βιέννης, το οποίο στέλνει μαθητές μετανάστες στις αίθουσες διδασκαλίας, για να παρουσιάσουν ένα θετικό πρότυπο στα παιδιά και επίσης να τους βοηθήσει να μάθουν. Από την επόμενη εβδομάδα ένας φοιτητής από την Αραβία θα έρθει να υποστηρίξει ένα παιδί, που είναι πρόσφυγας.

Επίπεδο-Τάξη: Δημοτικό Σχολείο: Πρώτα βήματα αντιμετώπισης της διαφορετικότητας και της ατομικότητας στην τάξη.

Ικανότητα: Μεικτές ικανότητες

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: Το σενάριο έχει δημιουργηθεί για το θέμα "Sachbegegnung" (κοινωνικές σπουδές). Ένα μέρος αυτού του μαθήματος είναι η διδασκαλία κοινωνικών θεμάτων. Η τάξη αποτελεί παράδειγμα κοινωνίας με κανόνες και κοινή λογική. Οι μαθητές μαθαίνουν να αποδέχονται τη νέα τους κατάσταση στο σχολείο και στην τάξη. Διδάσκονται θέματα όπως ο σεβασμός, η φροντίδα, η βοήθεια, η αλληλοβοήθεια.

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό : "Iconoscope DIY", τριπλέτες επιλέγονται από το δάσκαλο με θέμα τη διαφορετικότητα.

Διδακτικοί Στόχοι :

- ευαισθητοποίηση για τη διαφορετικότητα
- αλληλεπιδράσεις με σεβασμό στην τάξη
- συμπεριφορά αμφισβήτησης

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα:

Παιχνίδι: 50 λεπτά (ένα παιχνίδι)

- Έναρξη: 5 λεπτά οδηγίες παιχνιδιού
- Χρόνος παιχνιδιού: 30 λεπτά
- Αναστοχασμός: 15 λεπτά

Εφαρμογή Σεναρίου

Ιδέες / Στρατηγική τάξης

1) Προετοιμασία του θέματος ένα μάθημα πριν από το μάθημα στο οποίο θα παίξουν το παιχνίδι είναι σημαντικό, επειδή οι μαθητές πρέπει να είναι ήδη εξοικειωμένοι με αυτό. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη θεωρία και να την ενσωματώσουν στις διαδικασίες δημιουργικότητας.

2) Δύο μαθητές μοιράζονται ένα τάμπλετ και εργάζονται μαζί σε μια κοινή ιδέα. Πρέπει να επικοινωνούν και να συζητούν τις ιδέες τους σχετικά με τις τριπλέτες.

3) Δραστηριότητα μετά το παιχνίδι: Ο δάσκαλος πρέπει να προετοιμάσει κατευθυντήριες ερωτήσεις ή εικόνες, για να ενθαρρύνει τον αναστοχασμό των μαθητών. Τα παιδιά θα πρέπει να μάθουν να εκφράζουν τις γνώσεις τους για τη διαφορετικότητα και την ατομικότητα. Σύμφωνα με αυτό, είναι αναγκαίο να συνειδητοποιήσουν τη διαφορετικότητα στην τάξη.

Η προϋπόθεση για την εφαρμογή αυτού του σεναρίου είναι ότι η έννοια της διαφορετικότητας συζητείται, πριν παίξουν οι μαθητές το παιχνίδι. Οι μαθητές πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με τη θεωρία της διαφορετικότητας και της ατομικότητας.

Ενδεικτικές Δραστηριότητες:

Ξεκινήστε το επόμενο μάθημα με έναν αντίστροφο τρόπο. Αμφισβητώντας τι έμαθαν οι μαθητές και διαμορφώστε το περιεχόμενο του παιχνιδιού σε ευρύτερο περιεχόμενο του προγράμματος σπουδών.

Συμβουλή:

Προετοιμασία των ψηφιακών θεμάτων που μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα παιδιά για 30 λεπτά, για να παίξουν και να είναι δημιουργικά.

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας: Andrea Schweiger, Αυστρία

Επίπεδο-Τάξη : Πρωτοβάθμια, Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, Επαγγελματικό Λύκειο
2^η Τάξη σε σχολείο ένταξης (12 χρονών)

Μαθησιακό Επίπεδο: Προχωρημένο, μεσαίο, πρώτο επίπεδο, δυσκολίες και προκλήσεις.

Οι ικανότητες των παιδιών διαφέρουν πολύ. Ειδικά στα γερμανικά και τα μαθηματικά έχω αρχάριους και πολύ προχωρημένους μαθητές, ανάλογα με τις γνώσεις τους στην ανάγνωση. Πολύ διαφορετική είναι και η λέξη πισίνα, η οποία συχνά όχι μόνο εξαρτάται από το υπόβαθρο της οικογένειας, τη μητρική γλώσσα αλλά και το εκπαιδευτικό επίπεδο. Τα δύο αγόρια στο φάσμα του αυτισμού “Asperger” είναι πολύ ικανά και στα γερμανικά, όπως και στα μαθηματικά.

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: Γερμανική Γλώσσα

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό : “Iconoscope DIY”, “Village Voices”

Διδακτικοί Στόχοι : “**ICONOSCOPE DIY**”: Να καλλιεργήσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία, την περιέργεια και την αμφισβήτηση, να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους τόσο οι αρχάριοι όσο και οι προχωρημένοι μαθητές. Επίσης, η ενδυνάμωση της αυτοπεποίθησης των μαθητών λόγω της αξιολόγησης. Τέλος, η καλύτερη κατανόηση και εντύπωση των λέξεων που κάποιοι επιλέγουν, για να σχεδιάσουν.

“**VILLAGE VOICES**”: Αρχικά, να βοηθήσουμε τους μαθητές να συνεργάζονται, να αποφεύγουν και να επιλύουν προβλήματα. Επίσης, να προετοιμαστούν για έναν ψηφιακό κόσμο και για την κοινωνία της γνώσης, να μάθουν ότι η αποτυχία μπορεί να είναι χρήσιμη.

Και στα δύο παιχνίδια στόχος είναι να μιλήσουν, να προβληματιστούν, να εκφράσουν τα συναισθήματά τους και να δεχθούν συναισθήματα και ιδέες από τους άλλους. Ειδικά στο “**ICONOSCOPE**” στόχος είναι ο εμπλουτισμός του λεξιλογίου του παίκτη.

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα:

“**ICONOSCOPE**”: 15 - 20 λεπτά δύο ή τρεις φορές την εβδομάδα.

“**VILLAGE VOICES**”: μία ή δύο φορές την εβδομάδα, μία διδακτική ώρα ή δύο (1 διδακτική ώρα: 50 λεπτά), 5 λεπτά: οδηγίες παιχνιδιού, 30 λεπτά: παιχνίδι, συζήτηση

Εφαρμογή Σεναρίου

Ιδέες και Στρατηγική Τάξης:

“**ICONOSCOPE DIY**”: Πιο συχνά σε διαφορετικές παραλλαγές του παιχνιδιού με και χωρίς βαθμολογία, (με ταμπλέτες στην τάξη) στην αρχή ακόμη και χωρίς έννοιες, από συγκεκριμένους σε αφηρημένους όρους. Στους μαθητές παρουσιάζονται προτάσεις σε χαρτί που θα πρέπει να αντιγράψουν στην οθόνη για την εκπαίδευση του πρακτικού χειρισμού. Αντιγράψτε ψηφιακές εικόνες σε χαρτί: τα παιδιά δίνουν θέματα μεταξύ τους. Μαθητές με καλές μαθησιακές επιδόσεις μπορούν επίσης να δοκιμάσουν την επίσημη έκδοση του “**ICONOSCOPE**” (αίθουσα πληροφορικής).

“**VILLAGE VOICES**”: Σε αίθουσα πληροφορικής, τέσσερις ομάδες μαθητών. Μια σύντομη εισαγωγή και στη συνέχεια αφήστε τους να παίξουν και να εξερευνήσουν. Σε ένα επόμενο μάθημα παιχνιδιού θα ξεκινούσα με μια αναδρομή και στη συνέχεια θα προσπαθούσα να ενσωματώσω την εμπειρία και τη γνώση, που είχαν από την τελευταία φορά.

Ενδεικτικές Ερωτήσεις:

“**ICONOSCOPE**”: Να γράψετε τις λέξεις στα σημειωματάρια σας και να τις απεικονίσετε. Βρείτε νέες λέξεις και νέες φωτογραφίες για την εργασία σας.

Ερωτήσεις: Πώς αισθανόσασταν, όταν δουλεύατε μια έννοια; Τι ήταν εύκολο, τι ήταν δύσκολο; Πώς αισθανθήκατε, όταν οι άλλοι βαθμολόγησαν την εικόνα σας; Τι λάβατε υπόψιν σας, όταν βαθμολογούσατε; Πώς αισθανθήκατε κατά τη διάρκεια της εργασίας; Τι ήταν εύκολο, τι ήταν δύσκολο; Πώς αισθανθήκατε, όταν οι άλλοι βαθμολόγησαν την εικόνα σας; Τι λάβατε υπόψιν σας, όταν βαθμολογούσατε;

“VILLAGE VOICES”:

Πώς ήταν η συνεργασία σας στην ομάδα; (Οι μαθητές έχουν συνηθίσει να δουλεύουν σε ομάδες), Ήταν δύσκολο ή εύκολο να ολοκληρώσετε τις αποστολές; Τι σκεφτήκατε και τι αισθανθήκατε για τις άλλες ομάδες ή τους χαρακτήρες; Τι ήταν το πιο διασκεδαστικό; Πώς ήταν, όταν οι άλλοι χαρακτήρες έκλεψαν τα υλικά σας; Ποια ήταν η συναισθηματική σας αντίδραση στην αξιολόγηση σας από τους άλλους; Πώς αισθανθήκατε, όταν αξιολογήσατε κάποιον συμμαθητή σας και είδατε την αντίδρασή του; Θα το κάνατε με άλλο τρόπο;

Για να θέσω ερωτήματα στη συζήτηση, συχνά χρησιμοποιώ μια γραμμή κλιμάκωσης στο πάτωμα της τάξης μου. Στα παιδιά αρέσει πάρα πολύ να βρουν το σημείο συμφωνίας τους και να το συζητήσουν με τους συμμαθητές τους.

Συμβουλές:

Σε άλλο μάθημα θα συζητούσα αρχικά αυτά που έμαθαν την τελευταία φορά. Στη συνέχεια, θα τους ζητούσα να σχηματίσουν νέες ομάδες, γιατί νομίζω ότι τα αποτελέσματα αλλάζουν ανάλογα με την ομάδα.

11.Βιωσιμότητα

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφέας: Daniel Pfeiffer, Αυστρία

Κύρια Ιδέα: Οι πόροι στον κόσμο μας είναι περιορισμένοι. Πολλοί άνθρωποι δεν γνωρίζουν αυτό το γεγονός, χρησιμοποιούν πολύ και δεν ξέρουν από πού θα μπορούσαν να εξοικονομήσουν ενέργεια και υλικά. Η εκτύπωση 3d μπορεί να είναι ένας νέος τρόπος μείωσης της ρύπανσης και χρήσης βιώσιμων πόρων.

Σε αυτό το σενάριο οι μαθητές σε μια επαγγελματική σχολή χρησιμοποιούν το Iconoscope, για να συμβολίζουν στοιχεία βιωσιμότητας. Προσπαθώντας να συμβολίσουν τα βασικά στοιχεία και τις βασικές ιδέες των βιώσιμων εννοιών, πρέπει να σκεφτούν την έννοια των λέξεων τους και να αποκτήσουν μια βαθύτερη κατανόηση.

Μετά το παιχνίδι οι μαθητές τα παιδιά θα πρέπει να αναστοχαστούν την εμπειρία τους και να σκεφθούν εις βάθος απαντώντας σε ερωτήσεις.

Στο τέλος της ενότητας, οι μαθητές θα πρέπει να συνοψίσουν τα ευρήματά τους.

Τάξη- Επίπεδο:

Επαγγελματική Σχολή

Bereich Personale und Soziale Kompetenzen

Ικανότητα: Το σενάριο πραγματοποιείται με αρχάριους μαθητές με μεικτές ικανότητες.

Δυσκολίες: Οι μαθητές δεν έχουν γνώσεις για τη 3d εκτύπωση. Δεν χρησιμοποιείται στο σχολείο 3d εκτυπωτής.

Στόχοι σπουδών και μάθησης: 3d εκτύπωση ως προαιρετικό θέμα

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: Η 3d εκτύπωση ως επιλεγόμενο μάθημα.

Πλαίσιο Σεναρίου

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό : “Iconoscope DIY”

Διδακτικοί Στόχοι :

Ευαισθητοποίηση για τη βιωσιμότητα:

Οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν ότι η βιωσιμότητα είναι ένα σημαντικό θέμα.

Οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν τρόπους να χρησιμοποιούν τους πόρους τους με βιώσιμο τρόπο.

Βιωσιμότητα και εκτύπωση 3d

Οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν, γιατί και σε ποιο σημείο η εκτύπωση 3d είναι βιώσιμη

Βιωσιμότητα και οικονομία

Οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν πού θα μπορούσαν να είναι βιώσιμα τα οικονομικά.

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα:

Προτεινόμενο χρονοδιάγραμμα: Σύνολο: 3-4 μαθήματα (50 λεπτά)

Φάση 1: Εισαγωγή (5 λεπτά)

Φάση 2: Παιχνίδι και έρευνα (45 λεπτά)

Φάση 3: Αναστοχασμός και συζήτηση (25 λεπτά)

Φάση 4: Μεταφορά (25 λεπτά)

Φάση 5: Αποθήκευση και περαιτέρω αναζήτηση (50 λεπτά)

Εφαρμογή Σεναρίου

Ιδέες / Στρατηγική τάξης

Φάση 0: Προετοιμασία

Οι τριπλέτες για τη βιωσιμότητα δημιουργούνται από τον δάσκαλο.

Φάση 1: Εισαγωγή (5 λεπτά)

Μια σύντομη εισαγωγή για το θέμα και το παιχνίδι. Διαχωρισμός μαθητών σε ομάδες.

Φάση 2: Παιχνίδι και έρευνα (45 λεπτά)

Τα παιδιά πρέπει να απεικονίσουν τις τριπλέτες και να ψηφίσουν ο ένας για τον άλλον. Εάν δεν γνωρίζουν λέξεις ή έννοιες, θα πρέπει να τις αναζητήσουν. Οι μαθητές πρέπει να χρησιμοποιούν φορητούς υπολογιστές ή υπολογιστές.

Φάση 3: Αναστοχασμός και Συζήτηση (25 λεπτά)

Πρώτα οι μαθητές πρέπει να μιλήσουν για την εμπειρία τους στο παιχνίδι. Στη συνέχεια, η εστίαση επιστρέφει στο θέμα της βιωσιμότητας.

Φάση 4: Μεταφορά (25 λεπτά)

Θα πρέπει να συζητηθούν και να απαντηθούν οι ακόλουθες ερωτήσεις:

Τι σημαίνει η βιωσιμότητα για μένα;

Τι μπορώ να κάνω ;

Τι μπορούν να κάνουν οι εταιρείες;

Πώς σχετίζονται η 3d εκτύπωση και η βιωσιμότητα;

Φάση 5: Αποθήκευση και Αναζήτηση (50 λεπτά)

Οι μαθητές θα πρέπει να συνοψίσουν και να δομήσουν τα ευρήματά τους και τις σκέψεις τους σε ένα νοητικό χάρτη.

Φάση 6 (προαιρετικό): Σχεδίαση και εκτύπωση 3d

Μετά το σενάριο οι μαθητές θα μπορούσαν να σχεδιάσουν τα σχέδιά τους σε ένα πρόγραμμα 3d σχεδίασης, π.χ. tinkercad.com και 3d print them.

Ενδεικτικές Δραστηριότητες:

Οι μαθητές θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν το Iconoscope για το σχεδιασμό ενός λογοτύπου

Συμβουλές

Η γνώση σχετικά με την εκτύπωση 3d και μερικές εφαρμογές μπορεί να είναι σημαντικά.

Προτείνεται μια ομάδα 2-3 μαθητών, ώστε να είναι δυνατή η εύρεση, ανταλλαγή ιδεών και όλοι να συμμετέχουν στη διαδικασία.

12.Περιβάλλον

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφείς: Amanda Cauchi and Angel Mizzi

St Ignatius College, Μάλτα

Κύρια Ιδέα: Η επιλογή του καλού και των υπηρεσιών με τις ελάχιστες επιπτώσεις στο περιβάλλον.

Τάξη-Επίπεδο: Επίπεδο 9 έως επίπεδο 11 (ηλικία 13 έως 16 ετών) με μεικτές ικανότητες.

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: Home Economics and Personal, Social and Career Development.

Πλαίσιο Σεναρίου

Παιδαγωγική Μέθοδος: Συνεργατική μάθηση, κριτική σκέψη και επίλυση προβλήματος

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό : “GAIA”, ηλεκτρικοί μετρητές, αναγνώσεις κατανάλωσης ηλεκτρισμού , νερού, κάρτες με συμβουλές.

Διδακτικοί Στόχοι :

- Νέες τεχνολογίες και εναλλακτικές πηγές ενέργειας που συμβάλλουν στη μείωση της κατανάλωσης ηλεκτρισμού και νερού.
- Πώς η καθημερινή κατανάλωση έχει άμεση και έμμεση επίδραση στο περιβάλλον.

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα:

1ο διπλό μάθημα: συνολικά 80 λεπτά

5 λεπτά : Καθορισμός χρόνου.

10 λεπτά: Καταιγισμός ιδεών: Ζητείται από τους μαθητές να μιλήσουν για εναλλακτικές πηγές ενέργειας, που συμβάλλουν στη μείωση της κατανάλωσης ενέργειας.

20 λεπτά: Επεξήγηση διαφόρων τεχνολογιών και εναλλακτικών πηγών ενέργειας, παραδείγματα ηλιακών θερμοσιφώνων, φωτοβολταϊκών, έξυπνων μετρητών, βαθμονομητές θορύβου, ανεμογεννήτριες κλπ.

10 λεπτά: Επεξήγηση δραστηριότητας.

40 λεπτά - Δραστηριότητα για το διαχωρισμό των μαθητών σε ομάδες δίνοντας ξεχωριστές εργασίες (θόρυβος, ηλεκτρισμός, νερό). Διανομή καρτών με συμβουλές, για να τους βοηθήσουν στη συγκέντρωση πληροφοριών.

2ο Διπλό Μάθημα: συνολικά 80 λεπτά

20 λεπτά :Μοιραστείτε τα συγκεντρωμένα δεδομένα. ένας αρχηγός από κάθε ομάδα θα συζητήσει τα δεδομένα.

10 λεπτά : Επεξήγηση του παιχνιδιού “GAIA”

20 λεπτά: Εισαγωγή ημερομηνίας από τις διάφορες ομάδες και εύρεση αποτελεσμάτων.

20 λεπτά: Συζήτηση των αποτελεσμάτων και παρουσίαση των διαγραμμάτων.

10 λεπτά :Αξιολόγηση του παιχνιδιού “GAIA”.

Εργασία αξιολόγησης: Συζήτηση των αποτελεσμάτων στην τάξη όπως αναφέρθηκε παραπάνω.

Εφαρμογή Σεναρίου

- Θα εφαρμόσουμε την πλατφόρμα “GAIA”. Αυτό θα εμπλέξει τους μαθητές και τους δασκάλους με παιγνιώδη τρόπο σε εκπαιδευτικό περιεχόμενο στο πλαίσιο του σχολικού κτιρίου τους.
- Μετά το παιχνίδι θα διεξαχθεί συζήτηση των αποτελεσμάτων, για να προβληματιστούν οι μαθητές αναφορικά με τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν και τη βελτίωση της βιωσιμότητας του σχολείου μας.

Φύλλα εργασίας

- Κάρτα στις διάφορες ομάδες μαθητών με διαφορετικά καθήκοντα για τη συλλογή δεδομένων σχετικά με τις διάφορες πηγές ενέργειας.
- Μια παρουσίαση θα γίνει στην τάξη από τους μαθητές, για να δείξουν τις πληροφορίες και τα αποτελέσματα που συγκεντρώθηκαν.

12.Διαχείριση Αποβλήτων

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφείς: : Clara Agius and Daniela Ellul

St Ignatius College, Μάλτα

Κύρια Ιδέα: Κοινωνική πρόκληση, προκλήσεις του 21ου αιώνα. βιωσιμότητα, ρύπανση λόγω πλαστικών στον ωκεανό. Παράλληλα με τους στόχους της βιωσιμότητας: 12 - Υπεύθυνη κατανάλωση και παραγωγή, 13 - Κλιματική δράση, 14 - Ζωή κάτω από το νερό

Τάξη-Επίπεδο : Έτος 11^ο στο πρόγραμμα σπουδών, μαθητές ηλικίας 15, 16 ετών με διάφορες μαθησιακές δυσκολίες.

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο:: Γεωγραφία και Οικολογία

Πλάισιο Σεναρίου

Παιδαγωγική Μέθοδος: συνεργατική μάθηση, επίλυση προβλήματος, πρότζεκτ

Προβλήματος.

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό : βίντεο, διαδραστικές δραστηριότητες, απόβλητα, εικόνες, PowerPoint, φύλλα εργασίας.

Διδακτικοί Στόχοι :

- Μπορώ να περιγράψω τις επιλογές απόρριψης αποβλήτων.
- Μπορώ να αιτιολογήσω την ανάγκη διαχωρισμού των αποβλήτων.
- Μπορώ να ταξινομήσω τα απόβλητα, αντικείμενα σύμφωνα με τον κατάλληλο κάδο, σακούλα.
- Μπορώ να προτείνω πώς μπορώ να μειώσω και να επαναχρησιμοποιήσω σκουπίδια στο σπίτι

Χρονοδιάγραμμα:

Τελική περίοδος (περίπου 1 μήνας)

Εργαλεία Αξιολόγησης: 60% Συνεχής εκπαιδευτική αξιολόγηση + 40% Αθροιστική αξιολόγηση (προφορικό επίπεδο).

Εφαρμογή Σεναρίου

Δραστηριότητες μάθησης: Δείτε τα σχέδια μαθήματος παρακάτω:

Μάθημα 1: Διαθέσιμα απόβλητα

Διάρκεια: 80 λεπτά (διπλό μάθημα)

Στόχος μαθήματος: Μπορώ να περιγράψω διαφορετικές επιλογές αποβλήτων

Εισαγωγή: Ένα βίντεο για να εισαγάγει το θέμα για τα απόβλητα και να ενθαρρύνει τους μαθητές να σκεφτούν και να συζητήσουν.

Ανάπτυξη: Οι μαθητές να βρουν διαφορετικά λέξεις για τα απόβλητα και να τις γράψουν στον πίνακα.

Τι είναι τα απόβλητα; Μπορούμε να αποφύγουμε απολύτως την δημιουργία αποβλήτων; Πού καταλήγουν τα απόβλητά μας; Μπορούμε να κάνουμε κάτι για να μειώσουμε τα απόβλητα;

Εισαγωγή διαφορετικών επιλογών διάθεσης αποβλήτων:

- Μαζική: Ψυγείο, Κομμάτια ξύλου
- Φαγητό: Οργανική τσάντα, Μαύρη τσάντα
- Ανακυκλώσιμα απορρίμματα: Χαρτί, Πλαστικό, Μέταλλο, Γυαλί, Ρούχα
- Επικίνδυνα: Μπαταρίες, Σύριγγα, Ιατρική

Οι μαθητές να βρουν παραδείγματα: Διαδραστική δραστηριότητα: Τοποθετήστε τα απόβλητα κάτω από τη σωστή επικεφαλίδα (μαζικά, τρόφιμα, ανακυκλώσιμα και επικίνδυνα)

Συμπέρασμα: Χρησιμοποιήστε τις λέξεις-κλειδιά στον πίνακα και σχηματίστε προτάσεις.

Εργασία στο σπίτι: Οι μαθητές να συλλέξουν ανακυκλώσιμα υλικά και να τα φέρουν στο σχολείο (για περαιτέρω δραστηριότητα)

Μάθημα 2: Διαχωρισμός αποβλήτων

Διάρκεια: 3 ώρες

Στόχος μαθήματος: Μπορώ να αιτιολογήσω την ανάγκη διαχωρισμού των αποβλήτων.

Μια εκδρομή διοργανώνεται για τους φοιτητές, όπου θα επισκεφτούν ένα από τα τοπικά αξιοθέατα, αν είναι δυνατόν το «Sant Antnin» στη «Marsascala». Εδώ οι μαθητές θα μπορούν να δουν τις διάφορες μεθόδους διαχωρισμού των αποβλήτων. Θα δουν επίσης τι γίνεται με τα απόβλητα, αφού διαχωριστούν. Ο δάσκαλος μοιράζει ένα φύλλο εργασίας, το οποίο θα συμπληρωθεί κατά την επίσκεψη στο χώρο.

Μάθημα 3: Ταξινόμηση απορριμμάτων

Διάρκεια: 80 λεπτά

Στόχος μαθήματος : Μπορώ να ταξινομήσω τα απόβλητα ρίχνοντάς τα στον κατάλληλο κάδο ή σακούλα;

Εισαγωγή: Προβολή βίντεο σχετικά με τις αρνητικές επιπτώσεις των αποβλήτων, Ένα Μαλτέζικο τραγούδι για τις αρνητικές επιπτώσεις των ανθρώπων στο περιβάλλον.

Ανάπτυξη: Δραστηριότητα 1: Οι μαθητές θα αποφλοιώσουν τα φρούτα και θα χρησιμοποιήσουν αυτές τις φλούδες, για να τις βάλουν σε ένα κουτί κομπόστας. Θα καταλάβουν και θα μάθουν πώς λειτουργεί ένα κουτί κομπόστας.

Δραστηριότητα 2: Οι μαθητές κλήθηκαν από το 1ο μάθημα να φέρουν ανακυκλώσιμα υλικά στο σχολείο. Ο δάσκαλος θα ετοιμάσει διαφορετικούς κάδους (οργανική, ανακύκλωσης, μαύρη τσάντα και επικίνδυνα υλικά). Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες και θα έχουν μια μικρή τσάντα με διαφορετικά αντικείμενα. Θα ταξινομήσουν

τα υλικά στον σωστό κάδο απορριμμάτων, το συντομότερο δυνατό. Η ομάδα, που θα το κάνει γρηγορότερα θα είναι η νικήτρια ομάδα.

(Μετακίνηση φοιτητών στο εργαστήριο Η/Υ)

Δραστηριότητα 3: Δραστηριότητα “Kahoot”!: Εικόνες θα εμφανιστούν στην οθόνη και οι μαθητές θα πρέπει να επιλέξουν πού θα πρέπει να ταξινομηθούν τα αντικείμενα.

Μάθημα 4: Μείωση και επαναχρησιμοποίηση των απορριμμάτων στο σπίτι

Διάρκεια: 80 λεπτά (διπλό μάθημα)

Στόχος μαθήματος: Μπορώ να προτείνω τρόπους μέσω των οποίων μπορώ να μειώσω τα απορρίμματα στο σπίτι.

Εισαγωγή: Ανακεφαλαίωση για τη διαλογή αποβλήτων.

Βίντεο: Τραγούδι σχετικά με τη μείωση, την επαναχρησιμοποίηση και την ανακύκλωση.

Ανάπτυξη: Συζήτηση: Προτείνετε διαφορετικούς τρόπους, που μπορούμε να επαναχρησιμοποιούμε τα σκουπίδια στο σπίτι. Οι μαθητές γράφουν στον διαδραστικό πίνακα.

Παιχνίδι ρόλων: Διαφορετικές καταστάσεις πραγματικής ζωής, όπου οι μαθητές πρέπει να ορίσουν πώς μπορούν να μειώσουν, να επαναχρησιμοποιήσουν ή να ανακυκλώσουν τα απορρίμματα.

Δραστηριότητα: Παραγωγή ανακυκλωμένου χαρτιού από απορρίμματα χαρτιού και δημιουργία χειροποίητων ανακυκλωμένων καρτών.

Εργασία στο σπίτι: Οι μαθητές να προσπαθήσουν να επαναχρησιμοποιήσουν ή να μειώσουν κάτι στο σπίτι και να πουν στον δάσκαλο τι έκαναν.

14. Προστατεύω τον Πλανήτη

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφείς: Buhagiar Mariella, Formosa Stephanie-Rose, Mercieca Jeremy

St Ignatius College, Μάλτα

Κύρια ιδέα: Σκεφτήκαμε να χρησιμοποιήσουμε το παιχνίδι με τους μαθητές, για να διερευνήσουν τις εναλλακτικές λύσεις από μόνοι τους. Να μαθαίνουν από μόνοι τους πώς να μαθαίνουν, προκαλώντας περιέργεια όσον αφορά τη φροντίδα του πλανήτη μας.

Τάξη-Επίπεδο : Πρωτοβάθμια εκπαίδευση, έτος 6^ο, μαθητές ηλικίας μεταξύ 10 και 11 ετών.

Επίπεδο 1 ή επίπεδο 2

Παιδιά που μαθαίνουν τη γλώσσα ως ξένη γλώσσα.

Μαθησιακές Δυσκολίες: ΔΕΠΥ, Αυτισμός, Αναπηρίες.

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: Επιστήμη - ο πλανήτης μας

Πλαίσιο Σεναρίου

Παιδαγωγική Μέθοδος: Διερευνητική μάθηση, Συνεργατική υπό την έννοια της συλλογής και της κατασκευής γνώσεων, Μαθητοκεντρική προσέγγιση.

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό: Εικόνες που απεικονίζουν ακραίες καιρικές συνθήκες, βίντεο, ηλεκτρονικές διευθύνσεις, blog, PowerPoint, ρόλοι, νοητικοί χάρτες

Διδακτικοί Στόχοι: Οι μαθητές να μάθουν πώς μπορεί να σταματήσει η υπερθέρμανση του πλανήτη:

- Εναλλακτικές πηγές ενέργειας
- Μείωση της σπατάλης ενέργειας

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα:

Χρόνος Μαθήματος: 50 λεπτά

Εισαγωγή (10 λεπτά): Ο δάσκαλος θα παρουσιάσει εικόνες διάφορων καιρικών συνθηκών. Τα παιδιά θα συζητήσουν για τα μειονεκτήματα τέτοιων ακραίων συνθηκών και τι θα συμβεί αν αυτά είναι συχνότερα.

Μέρος 1ο (15 λεπτά): Οι μαθητές θα συμμετάσχουν στο κουίζ που υπάρχει στο παιχνίδι GAIΑ. Μέσα από αυτό το παιχνίδι τα παιδιά θα εξερευνήσουν διαφορετικές πηγές ενέργειας. Στη συνέχεια, θα λάβουν κάποιο γραπτό υλικό σχετικά με τις διάφορες πηγές ενέργειας, έτσι ώστε να μπορούν να αναζητήσουν τις εν λόγω πηγές στο GAIΑ. Θα συμμετέχουν στο άλλο κουίζ στο οποίο θα διερευνήσουν τρόπους, που μπορεί να κάνει ο καθένας στο σπίτι, για να μειώσει την απώλεια ενέργειας.

Μέρος 2^ο : Σε ομάδες, οι μαθητές θα συμμετέχουν σε ένα project, για να συζητήσουν τις γνώσεις που έλαβαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και κατά τη διάρκεια της έρευνας τους. Μπορούν να δημιουργήσουν έναν νοητικό χάρτη, ένα είδος κατασκευής, ένα βίντεο, να γράψουν στο blog της τάξης, ένα Power Point κλπ.

Τα παιδιά θα παρουσιάσουν τη δημιουργία τους στους συμμαθητές τους.

Επίλογος: Μετά από κάθε παρουσίαση, ο δάσκαλος θα επισημάνει τα κύρια σημεία, θα διορθώσει τυχόν λάθη και θα προσθέσει σημαντικά σημεία.

Στο τέλος του μαθήματος, οι μαθητές θα παρακολουθήσουν ένα βίντεο με στόχο την ανακεφαλαίωση των βασικών σημείων του μαθήματος.

<https://www.youtube.com/watch?v=PqxMzKLYrZ4>

Εργαλεία αξιολόγησης: Το project για την αξιολόγηση της μάθησης και η συζήτηση για την παρουσίαση των κύριων ιδεών.

Εφαρμογή Σεναρίου

- GAIA κουίζ
- Φύλλα Εργασίας

Global Warming



1. Να αναφέρετε δύο παράγοντες που συμβάλλουν στην υπερθέρμανση του πλανήτη.

2. Να αναφέρετε τρεις τρόπους, μέσω των οποίων μπορείτε από το σπίτι να σταματήσετε την υπερθέρμανση του πλανήτη.

3. Να αναφέρετε τρεις τρόπους μέσω των οποίων μπορείτε έξω από το σπίτι να σταματήσετε την υπερθέρμανση του πλανήτη.

4.Γιατί πρέπει άμεσα να δράσουμε για την προστασία του πλανήτη μας;

5.Να απαντήσετε με Σωστό ή Λάθος στις παρακάτω ερωτήσεις:

Ερωτήσεις	Σωστό ή Λάθος
α) Η Γη θερμαίνεται από τον Ήλιο.	
β) Το διοξείδιο του άνθρακα είναι αέριο θερμοκηπίου.	
γ) Η ανθρωπότητα προκαλεί την υπερθέρμανση του πλανήτη.	
δ) Το όζον είναι φυσικό αέριο θερμοκηπίου.	
ε) Οι χλωροφθοράνθρακες είναι μια ομάδα τεχνητών αερίων θερμοκηπίου.	
στ) Η γη ψύχεται από το φαινόμενο του θερμοκηπίου	
ζ) Η θερμοκρασία στην Ελλάδα πρόκειται να είναι πιο ψυχρή με την υπερθέρμανση του πλανήτη.	
η) Η εξοικονόμηση ενέργειας είναι ένας καλός τρόπος, για να μειωθεί η υπερθέρμανση του πλανήτη.	
θ) Η στάθμη της θάλασσας δεν πρόκειται να αυξηθεί με την υπερθέρμανση του πλανήτη.	

14.Δημιουργία Ομάδας

Ταυτότητα Σεναρίου

Συγγραφείς: Resi Schmall and Bernhard Zangl, Αυστρία

Κύρια ιδέα: Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να ταιριάζει σε οποιαδήποτε κατάσταση δημιουργίας ομάδας, αλλά θα γίνει λεπτομερής περιγραφή με δύο συγκεκριμένα σενάρια (βλ. Παρακάτω).

Τάξη-Επίπεδο: 1. Όταν οι μαθητές έρχονται στο σχολείο μας είναι 14 ετών και προέρχονται από διαφορετικά σχολεία. Το σενάριο πραγματοποιείται στην αρχή της σχολικής χρονιάς. Οι μαθητές έχουν διαφορετικό ακαδημαϊκό και κοινωνικό υπόβαθρο και πρέπει να γνωρίσουν ο ένας τον άλλον, για να δημιουργήσουν μια ομάδα. Η παραδοσιακή διδασκαλία δεν αρκεί, για να γνωρίσει ο ένας τον άλλον.

2. Στην αρχή του σχολικού έτους, η εκλογή ενός εκπρόσωπου τάξης πρέπει να ορίζεται από τον δάσκαλο της τάξης. Το σενάριο μπορεί να είναι χρήσιμο για την ευαισθητοποίηση των μαθητών σχετικά με τις ικανότητες των συμμαθητών τους. Η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιείται οποιαδήποτε σχολική χρονιά, ανεξάρτητα από το πόσο καλά οι μαθητές γνωρίζουν ήδη ο ένας τον άλλον.

Αναλυτικό Πρόγραμμα και Διδακτικό Αντικείμενο: Ο δάσκαλος της τάξης είναι υπεύθυνος για την οργάνωση του σεναρίου. Ως εκ τούτου, δεν πρέπει απαραίτητα να συνδεθεί με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών. Αναφορικά με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών, αυτή η δραστηριότητα μπορεί να συνδεθεί με τα ακόλουθα:

- Διαχείριση συγκρούσεων
- Ανάπτυξη της προσωπικότητας
- Ηθική
- Επικοινωνία
- Θρησκευτικά
- Αθλητισμός

Πλαίσιο Σεναρίου

Παιδαγωγική Μέθοδος: Σας προτείνουμε να παίξετε το παιχνίδι "Tatzlwurm" ("millipede"), το οποίο παίζεται ως εξής:

- Ανά δύο οι μαθητές συνδέουν τα πόδια τους με κασκόλ ή αθλητικό περιτύλιγμα. Περπατούν από τη μια πλευρά στην άλλη.
- Στη συνέχεια ενώνονται δύο ομάδες, έτσι ώστε τέσσερις άνθρωποι να περπατούν ως μία ομάδα.
- Κάθε φορά που ένας μαθητής πέφτει κάτω, όλοι οι μαθητές πρέπει να επιστρέψουν στη γραμμή εκκίνησης και να ξεκινήσουν από την αρχή.
- Στο επόμενο βήμα είναι ομάδες με οκτώ μαθητές θα ενωθούν και θα περπατήσουν στην ίδια απόσταση.
- Μετά πρέπει ομάδες με δεκαέξι μαθητές να ενωθούν και να περπατήσουν στην ίδια απόσταση.
- Στο τέλος ολόκληρη η τάξη γίνεται μία ομάδα.

- Συγκεντρώνονται ξανά σε μια γραμμή και τώρα περπατούν ως ομάδα από τη γραμμή εκκίνησης μέχρι τη γραμμή τερματισμού και πρέπει να γυρίσουν και να επιστρέψουν στη γραμμή εκκίνησης.
- Σκοπός είναι να φτάσουν μαζί τόσο στη γραμμή τερματισμού όσο και στη γραμμή εκκίνησης (δεν πρέπει απαραίτητα να παραμείνουν σε όρθια θέση - η δημιουργικότητα είναι μέρος του παιχνιδιού!). Η κύρια πρόκληση είναι φτάσουν ως ομάδα στη γραμμή τερματισμού.

Σημαντική σημείωση: Αυτή η δραστηριότητα δεν βασίζεται στον ανταγωνισμό! Η ταχύτητα, τα χρονικά όρια κ.λπ. δεν είναι απαραίτητα και δεν μετράνε (αν και οι μαθητές συχνά να ασκούν πίεση μεταξύ τους).

Λογισμικό και Εποπτικό Υλικό:

- Δεν απαιτείται λογισμικό και κανένα ψηφιακό μέσο.
- Υλικά: κασκόλ ή αθλητικά περιτυλίγματα (χωρίς φερμουάρ)
- Έγχρωμη κολλητική ταινία ή σχοινί (γραμμή τερματισμού)
- Μεγάλο δωμάτιο, αλλά συνιστούμε να το κάνετε σε γκαζόν, για να μην χτυπήσουν οι μαθητές, εάν πέσουν κάτω)

Διδακτικοί Στόχοι:

- Να γνωρίζουν τη σημασία της λεκτικής επικοινωνίας και της ακρόασης
- Να μάθουν να προσέχουν τους συμμαθητές τους
- Να δουν το πλεονέκτημα της ηγεσίας, ώστε να επιτύχουν στόχους γρηγορότερα
- Να αναπτύξουν κριτική σκέψη αναφορικά με το θέμα της ηγεσίας
- Προώθηση της δημιουργικότητας και της φαντασίας
- Προώθηση της συνεργασίας

Αντί να συμμετέχει ενεργά στη δραστηριότητα, ο δάσκαλος συντονίζει το σενάριο. Δεν απαιτούνται εκ των προτέρων δεξιότητες, δεδομένου ότι ο στόχος είναι να συνεργαστούν και, ως εκ τούτου, να μοιραστούν δεξιότητες και εμπειρίες.

Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα:

Ομάδα 1η, το σενάριο θα υλοποιηθεί την πρώτη εβδομάδα του σχολείου κατά τη διάρκεια των «ημερών γνωριμίας». Ανάλογα με το μέγεθος της τάξης και τις συνεργατικές και επικοινωνιακές ικανότητες των μαθητών, η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί από 40 έως 60 λεπτά.

Ομάδα 2η, η δραστηριότητα θα πρέπει να οριστεί μία εβδομάδα πριν από την εκλογή του εκπροσώπου της τάξης. Η δραστηριότητα θα οργανωθεί από τον δάσκαλο και επομένως δεν σχετίζεται με τα μαθήματα.

- Εισαγωγή: 5 λεπτά
- Δημιουργία ζευγαριών: 3 λεπτά
- Περπάτημα: 2 λεπτά
- Ένωση δύο ζευγαριών: 3 λεπτά

- Περπάτημα δύο ζευγαριών: 2 λεπτά
- Ένωση 8 μαθητών (με τη βοήθεια του δασκάλου): 5 λεπτά
- Περπάτημα 8 μαθητών:5 λεπτά
- Ένωση 16 μαθητών (με τη βοήθεια του δασκάλου): 7 λεπτά
- Περπάτημα 16 μαθητών:7 λεπτά
- Ένωση όλης της τάξης (με τη βοήθεια του δασκάλου): 5 λεπτά
- Περπάτημα όλης της τάξης:5 λεπτά

Εργαλεία αξιολόγησης: Αναστοχασμός και ομαδική συζήτηση. Επιπρόσθετα, ένα ανώνυμο ερωτηματολόγιο μπορεί να είναι χρήσιμο.

Ερωτήσεις:

- Πώς νιώσατε κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας;
- Ποιος ήταν ο ρόλος σας (ενεργός / παθητικός);
- Ήσαστε σε θέση να εκφράσετε τις ιδέες σας;
- Έχουν ακούσει τις ιδέες σας οι συμμαθητές σας;
- Πώς αισθανθήκατε όταν ακούστηκαν /δεν ακούστηκαν οι ιδέες σας;
- Ποιοι ήταν οι αρχηγοί στις ομάδες σας;
- Οι μαθητές αυτοί ήταν ηγέτες και σε άλλες καταστάσεις;