

# eCrisis: “Europe in Crisis”



# eCrisis

## IO3 eCrisis Εγχειρίδιο Δασκάλου

Ellinogermaniki Agogi  
University of Malta  
National Technical University of Athens  
St Ignatius College  
University of Vienna



## Περιεχόμενα

<b>1.Εισαγωγή</b> .....	4
1.1. Τι περιλαμβάνει το εγχειρίδιο;.....	5
1.2. Ecrisis Μεθοδολογία.....	6
<b>2. Ecrisis Εργαλειοθήκη</b> .....	8
2.1. “Iconoscope”:Περιγραφή παιχνιδιού.....	8
2.1.2 Οδηγίες εγκατάστασης.....	11
2.2. “Village Voices”: Περιγραφή παιχνιδιού.....	13
2.2.1. Οδηγίες εγκατάστασης.....	21
<b>3.Οργάνωση και Υλοποίηση Δραστηριοτήτων στην Τάξη</b> .....	24
3.1 Ο ρόλος του εκπαιδευτικού.....	24
3.2 Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα.....	25
3.3 Αναλυτικό πρόγραμμα.....	25
<b>4.Εκπαιδευτικά Σενάρια</b> .....	31
<b>5.Επίλογος</b> .....	61
<b>6.Βιβλιογραφία</b> .....	62



## Περίληψη

Το εν λόγω εγχειρίδιο είναι σχεδιασμένο για τους εκπαιδευτικούς που ενδιαφέρονται να εφαρμόσουν το όραμα του έργου eCrisis στην αίθουσα διδασκαλίας. Περιέχει (i) μια γενική περιγραφή της μεθοδολογίας eCrisis, (ii) μια περιγραφή της εργαλειοθήκης eCrisis και οδηγίες εγκατάστασης των παιχνιδιών, (iii) έναν οδηγό για την οργάνωση και υλοποίηση των δραστηριοτήτων στην τάξη και (iv) ένα δείγμα παιδαγωγικών σεναρίων.



## 1. Εισαγωγή

Το έργο "Europe in Crisis" (eCrisis) ασχολείται με τις κοινωνικές κρίσεις και προκλήσεις που αντιμετωπίζουν τα σχολεία της Ευρώπης, όπως οι μετανάστες και οι πρόσφυγες, οι κοινωνικές διακρίσεις και ο εκφοβισμός και προτείνει την υλοποίηση μιας νέας διδακτικής μεθοδολογίας, καθώς το μαθησιακό μέσο που χρησιμοποιείται είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι. Επιπλέον, παρέχει μια ελκυστική προσέγγιση για τη διδασκαλία των κοινωνικών δεξιοτήτων, οι οποίες είναι σημαντικές για τους μαθητές στη μετέπειτα ζωή τους. Οι μαθητές της Ευρώπης βάσει αυτής της μεθοδολογίας ενδυναμώνονται και εξελίσσονται σε υπεύθυνους πολίτες και είναι ικανοί να επιλύουν τα καθημερινά προβλήματα της ζωής που προκύπτουν στο πλαίσιο των πολλαπλών κρίσεων της Ευρώπης.

Συγκεκριμένα, ο στόχος του έργου eCrisis είναι η ανάπτυξη των κοινωνικών, πολιτικών και διαπολιτισμικών ικανοτήτων, όπως η ικανότητα επίλυσης των συγκρούσεων, η δημιουργική σκέψη και ο ψηφιακός εγγραμματισμός μαθητών πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Οι εκπαιδευτικές μέθοδοι που προτείνονται συνδυάζονται με την εργαλειοθήκη eCrisis, η οποία αποτελείται από δύο εκπαιδευτικά παιχνίδια: Το "Village voices" και το "Iconoscope". Αυτά τα παιχνίδια λόγω του «ευφυσού» και διαδραστικού λογισμικού τους επιτρέπουν στους μαθητές να αυτενεργούν, καθώς οι μαθησιακές δραστηριότητες επικεντρώνονται στις δράσεις των μαθητών και όχι στη μετάδοση της γνώσης. Είναι σημαντικό να σημειώσουμε σε αυτό το σημείο ότι τα παιχνίδια ενθαρρύνουν τα παιδιά να μαθαίνουν με ευχάριστο τρόπο χωρίς να υπάρχει ο φόβος της αξιολόγησης. Συνεπώς, διατηρείται υψηλό το επίπεδο προσοχής, τα κίνητρα και η ικανοποίηση των μαθητών.

Επίσης, είναι αλήθεια ότι οι δάσκαλοι αποτελούν τους κύριους φορείς για την οικοδόμηση ενός θετικού κλίματος στα σχολεία και συμβάλλουν στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών, αλλά χρειάζονται υποστήριξη. Οι συμβατικές μέθοδοι φαίνεται να αποτυγχάνουν, συνεπώς οι εκπαιδευτικοί πρέπει να γνωρίσουν νέα εκπαιδευτικά εργαλεία και πώς μπορούν να τα ενσωματώσουν στη διδασκαλία τους. Ως εκ τούτου, ο κύριος σκοπός αυτού του εγχειριδίου είναι να παρουσιάσει και να αναλύσει στους εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης καινοτόμες παιδαγωγικές μεθόδους, προκειμένου να διδάξουν στους μαθητές τους πώς να μπορούν να επιλύουν τις συγκρούσεις και να προβληματιστούν αναφορικά με τα σημερινά κοινωνικά θέματα.

Με άλλα λόγια, οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν αυτόν τον οδηγό αν θέλουν να εφαρμόσουν στις τάξεις τους καινοτόμες τεχνολογίες με βάση την εργαλειοθήκη eCrisis και εναλλακτικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις που επιτρέπουν τη μάθηση που ενθαρρύνει την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων.



## 1.1. Τι περιλαμβάνει το εγχειρίδιο;

Σε αυτό το εγχειρίδιο παρουσιάζεται η μεθοδολογία και η τεχνολογία του eCrisis στους δασκάλους της τάξης. Συγκεκριμένα, παρουσιάζονται και αναλύονται οι μέθοδοι, τα υλικά, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, καθώς και παραδείγματα μαθησιακών σεναρίων για την επίλυση συγκρούσεων και την ανάπτυξη δημιουργικής σκέψης. Ωστόσο, δεν είναι ένας βήμα προς βήμα οδηγός. Προσφέρει ιδέες, ώστε οι εκπαιδευτικοί να είναι σε θέση να σχεδιάσουν τις δικές τους δραστηριότητες διδασκαλίας και εκμάθησης για την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών τους.

Το έργο eCrisis απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, για τους οποίους το έγγραφο αυτό παρέχει ένα σύνολο εργαλείων, ενώ συγχρόνως θα ενισχύσει τις γνώσεις τους, ώστε να μπορούν να διαχειρίζονται ενεργά και αποτελεσματικά τις κοινωνικές σχέσεις στις τάξεις τους. Παρόλα αυτά, οι καθηγητές θα πρέπει πάντα να λαμβάνουν υπόψη τις διαφορετικές ικανότητες και τα χαρακτηριστικά των εκπαιδευομένων. Οι μαθητές, που αναμένεται να επωφεληθούν από την εφαρμογή των εργαλείων και της μεθοδολογίας του έργου eCrisis είναι 8 έως 18 ετών.

Επιπρόσθετα, αυτό το εγχειρίδιο περιλαμβάνει ένα δείγμα παιδαγωγικών σεναρίων. Όλες οι χώρες που συμμετείχαν στο ερευνητικό πρόγραμμα eCrisis επιμόρφωσαν εκπαιδευτικούς από τις χώρες τους (Ελλάδα, Μάλτα και Αυστρία). Οι εκπαιδευτικοί που επιλέχθηκαν επιμορφώθηκαν με σεμινάρια, για να ενημερωθούν και να εξοικειωθούν με τα μεθοδολογικά και ψηφιακά εργαλεία eCrisis. Στη συνέχεια, σχεδίασαν προσεκτικά τα δικά τους παιδαγωγικά σενάρια σύμφωνα με τη μεθοδολογία eCrisis και τις δικές τους διδακτικές συνθήκες. Μέσω των σεναρίων αναδεικνύονται διάφορες εκπαιδευτικές έννοιες και οι κύριες κοινωνικές προκλήσεις που συμβαίνουν στα σχολεία της Ελλάδας, της Βιέννης και της Μάλτας.

Συγκεκριμένα, το έγγραφο αυτό οργανώνεται ως εξής: Στο 1<sup>ο</sup> κεφάλαιο γίνεται περιγραφή της μεθοδολογίας του έργου eCrisis και στο 2<sup>ο</sup> κεφάλαιο παρουσιάζεται η εργαλειοθήκη του έργου. Στο 3<sup>ο</sup> κεφάλαιο καθορίζεται ο ρόλος των εκπαιδευτικών, ορίζεται το χρονοδιάγραμμα των δραστηριοτήτων και η σύνδεση με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών. Το 4<sup>ο</sup> κεφάλαιο εμπεριέχει παραδείγματα παιδαγωγικών σεναρίων.



## 1.2 Ecrisis Μεθοδολογία

Στις μέρες μας πολλοί ευρωπαίοι πολίτες περιθωριοποιούνται σε επίπεδο πολιτισμικό, κοινωνικό και εκπαιδευτικό για διάφορους λόγους και αυτό αντικατοπτρίζεται στα σχολεία. Αρχικά, οι ευρωπαϊκές χώρες στην πλειονότητά τους έχουν γίνει πολυπολιτισμικές και ως εκ τούτου η ένταξη των περιθωριοποιημένων ομάδων στις σχολικές κοινότητες είναι μια αναγκαιότητα. Επιπλέον, εξαιτίας των διαφορών ως προς το μαθησιακό επίπεδο των μαθητών και των αυξημένων μαθησιακά προβλημάτων, η ενσωμάτωση των μαθητών στην τάξη έχει γίνει πιο δύσκολη. Η τεχνολογική πρόοδος της σύγχρονης κοινωνίας και η οικονομική κρίση έχουν επίσης δημιουργήσει προβλήματα στην τάξη. Λόγω όλων αυτών των κοινωνικών κρίσεων που εμφανίζονται σε όλες τις ευρωπαϊκές χώρες, η κοινωνική ένταξη αποτελεί μία πρόκληση που αντιμετωπίζουν όλα τα σχολικά συστήματα. Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό να καθιερωθεί η κοινωνική ένταξη ως χαρακτηριστικό της κάθε σχολικής κοινότητας. Στα σχολεία επειδή οι εκπαιδευτικοί δεν επιμορφώνονται χρειάζονται καθοδήγηση και εργαλεία, για να ευαισθητοποιήσουν τους μαθητές αναφορικά με τα κοινωνικά θέματα και να τους εκπαιδεύσουν στο πώς πρέπει να αντιμετωπίζουν τις καθημερινές συγκρούσεις στο σχολείο.

Το πρόγραμμα eCrisis αντιμετωπίζει τον κοινωνικό αποκλεισμό στις σχολικές κοινότητες και προτείνει μια διδακτική μεθοδολογία για την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων στο πλαίσιο της μάθησης με βάση το παιχνίδι. Αυτή η προσέγγιση υποστηρίζει την ποικιλομορφία μεταξύ των μαθητών. Στόχος είναι η εξάλειψη του κοινωνικού αποκλεισμού, που προκύπτει λόγω της διαφορετικότητας στη φυλή, την τάξη, το φύλο, την ικανότητα, τη θρησκεία και την εθνικότητα. Η ικανότητα επίλυσης των συγκρούσεων, η δημιουργικότητα και ο προβληματισμός είναι οι κατάλληλες δεξιότητες που πρέπει να διαθέτουν οι μαθητές, για να μάθουν πώς να διαχειρίζονται τις κοινωνικές τους σχέσεις.

Επίσης, το έργο eCrisis προτείνει την πλήρη αξιοποίηση των δυνατοτήτων της παιδαγωγικής διδασκαλίας και μάθησης, όταν όλες οι συμβατικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις φαίνεται να αποτυγχάνουν. Οι μαθητές αγαπούν να παίζουν παιχνίδια. Επομένως, γιατί να μην «μεταφέρουμε» τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών στις τάξεις και να μην επιτρέψουμε στους μαθητές να μάθουν μέσω του παιχνιδιού; Συγκεκριμένα, η εκπαιδευτική εργαλειοθήκη eCrisis ενθαρρύνει μια προοδευτική μεθοδολογία και τον εμπλουτισμό της γνώσης. Επιπλέον, είναι σύμφωνη με αυτό το πλαίσιο, καθώς αποτελείται από δύο παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί, για να αναπτύξουν οι μαθητές κοινωνικές δεξιότητες.

Το πρώτο παιχνίδι που προτείνεται από το eCrisis είναι το παιχνίδι “Village Voices” που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του ερευνητικού έργου “SIREN”. Πρόκειται για ένα παιχνίδι, στο οποίο συμμετέχουν πολλοί παίκτες και σχετίζεται με την επίλυση



συγκρούσεων. Οι παίκτες καλούνται να εκπληρώσουν διάφορες αποστολές που σχετίζονται με τη διατήρηση των μέσων διαβίωσης και των ευθυνών των ηρώων σε ένα φανταστικό χωριό. Η ζημιά της παρουσίας άλλων παικτών, η αρνητική φήμη για άλλους παίκτες και η άρνηση ανταλλαγής πόρων εύκολα οδηγούν τους παίκτες στην σύγκρουση. Οι μαθητές θα πρέπει να αναπτύξουν στρατηγική, προκειμένου να ξεπεράσουν τα εμπόδια και τελικά μέσω της συνεργασίας και με μη βίαιο τρόπο να κερδίσουν ως ομάδα. Αντίθετα, στην πλειονότητα των παιχνιδιών στον υπολογιστή προωθείται η βία, η οποία είναι η πιο κοινή μέθοδος επίλυσης συγκρούσεων και υπάρχουν πάντα νικητές και ηττημένοι.

Το άλλο εκπαιδευτικό παιχνίδι είναι το “Iconoscope”, το οποίο αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του ερευνητικού προγράμματος “C2Learn”. Οι παίκτες πρέπει να αναπαραστήσουν μια λέξη ως εικόνα χρησιμοποιώντας σχήματα και χρώματα. Οι εικόνες που δημιουργούν δεν είναι προφανείς, αφού ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να μπερδέψουν τους άλλους παίκτες. Οι μαθητές αναπτύσσουν την δημιουργικότητά τους παίζοντας “Iconoscope”.

Γενικά, αυτό το είδος παιχνιδιών αντί να επιβραβεύει την ανταγωνιστική συμπεριφορά προωθεί την εκμάθηση επίλυσης προβλημάτων μέσω ειρηνικής στρατηγικής. Επιπλέον, διευκολύνουν την εκμάθηση και την ενδυνάμωση της επικοινωνίας και της συμμετοχής των μαθητών. Το ψηφιακό περιβάλλον του παιχνιδιού θα μπορούσε επίσης να προωθήσει την απόκτηση δεξιοτήτων Τ.Π.Ε.



## 2.Ecrisis Εργαλειοθήκη

### 2.1. “Iconoscope”: Περιγραφή του παιχνιδιού

**Κύρια ιδέα:** Το “Iconoscope” παρακινεί τους παίκτες να ερμηνεύσουν δημιουργικά έννοιες (λεκτική περιγραφή) ως εικόνες (οπτική απεικόνιση) που μεταφέρουν το ίδιο μήνυμα. Οι έννοιες που συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι επιλέχθηκαν από παιδαγωγούς.

**Σκοπός:** Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες να δημιουργήσουν διαφορετικές εικόνες που αντιπροσωπεύουν πολλαπλές έννοιες, ώστε να μπερδέψουν τους άλλους παίκτες.

#### Οδηγίες παιχνιδιού:

- ❑ Επιλέξτε ένα post-it σημείωμα, που περιέχει τρεις έννοιες.
- ❑ Διαλέξτε μια από τις τρεις λέξεις, για να την αναπαραστήσετε ως εικόνα.

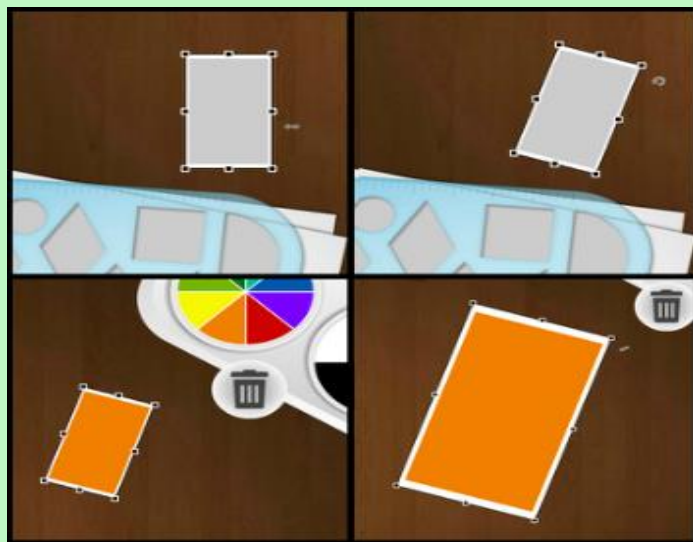


- ❑ Σχεδιάστε την εικόνα με τα αυτά εργαλεία.
- ❑ Όταν τελειώσετε, πατήστε το κουμπί στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης.
- ❑ Έχετε 5 λεπτά στη διάθεσή σας, για να ολοκληρώσετε την εικόνα σας!

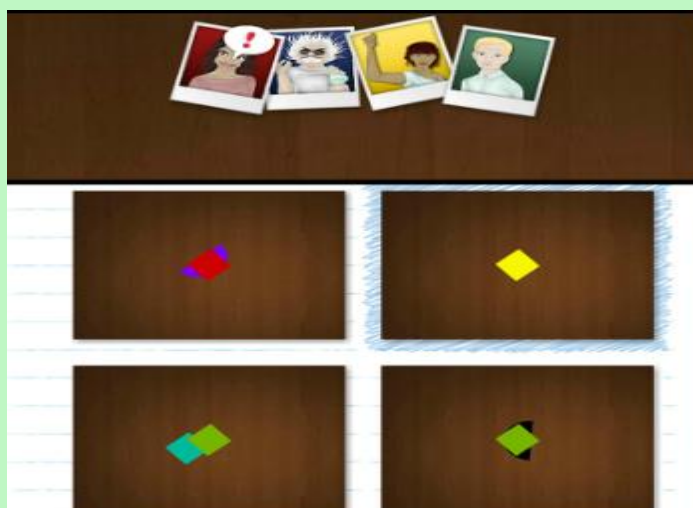




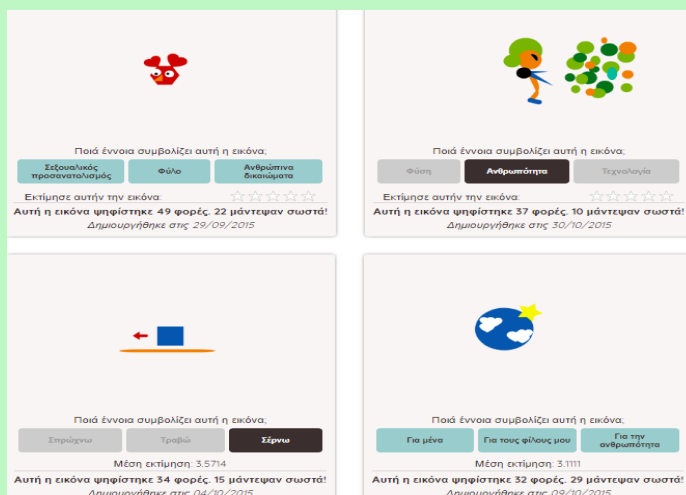
- ❑ Προσθέστε τα σχήματα, που θα βρείτε στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης.
- ❑ Μετακινήστε, περιστρέψτε και αλλάξτε το μέγεθος των σχημάτων με το ποντίκι σας (η περιστροφή και η αλλαγή μεγέθους μπορεί να γίνει επιμηκύνοντας τις άκρες του σχήματος).
- ❑ Χρωματίστε τα σχήματα με την παλέτα που βρίσκεται στο επάνω δεξιό μέρος της οθόνης.



- ❑ Οι βοηθοί είναι στη διάθεσή σας, για να σας προτείνουν νέες ιδέες για τα σχήματα.
- ❑ Διαλέξτε ένα βοηθό επιλέγοντας τη φωτογραφία του στο πάνω μέρος της οθόνης.  
(Chaotic Kate, Mad Scientist, Progressive Petra, Typical Tom)



- ❑ Μπορείτε να επισκεφτείτε την ιστοσελίδα, για να μαντέψετε και να αξιολογήσετε τις εικόνες των άλλων παικτών.
- ❑ Μπορείτε να επιλέξετε ποια έννοια έχει αναπαραστήσει ο παίκτης με την εικόνα του και να αξιολογήσετε πόσο σας άρεσαν οι εικόνες των άλλων παικτών.



- Μπορείτε να δείτε 10 εικόνες με τον υψηλότερο βαθμό ασάφειας.

	833	6	2	1492
	761	7	4	1480
	666	9	6	1463
	900	5	3	1448

- Οι παίκτες μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους τριπλέτες επιλέγοντας στο κύριο μενού το κουμπί DIY (Do It Yourself).

- Μπορείτε να εισάγετε λέξεις και να προσθέσετε νέες τριπλέτες στο παιχνίδι.
- Σε περίπτωση που θέλετε να τις διαγράψετε, επιλέξτε «Διαγράψτε όλες τις τριπλέτες».

Τriplet 1	Τriplet 2	Τriplet 3	Delete?
ρατσισμός	φανασιμός	ελευθέρια	21
Ελευθέρια	Παιχνίδι	Πύρωση	20

**Μαθησιακά οφέλη:** Αυτό είναι ένα παιχνίδι που προάγει κυρίως τη δημιουργικότητα των μαθητών. Η δημιουργική σκέψη προκύπτει μέσω διαγραμματικών παραστάσεων. Οι παίκτες πρέπει να είναι σε θέση να αντιληφθούν τη διαφορά στα μάτια των άλλων παικτών για το ίδιο πράγμα. Επίσης, μέσω της ασάφειας, επιτυγχάνεται η διαγραμματική σκέψη. Ενθαρρύνεται, επίσης, η οπτική αναπαράσταση.

**Αξιολόγηση:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι δυνατή η συλλογή μια σειράς δεδομένων, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αξιολόγηση της δημιουργικής σκέψης. Συγκεκριμένα στο παιχνίδι εμφανίζονται:

- Η επιλεγείσα τριπλέτα.
- Βασικά στοιχεία παιχνιδιών, όπως νέο εικονίδιο, αλλαγή χρώματος, κινούμενα εικονίδια, χρήση βοηθών και αγνόηση βοηθών. Οι χρόνοι αυτών των γεγονότων εντοπίζονται επίσης.
- Βοηθοί: Συλλέγουμε τις προτάσεις τους, ποιες επιλέχθηκαν, ποιες δεν ελήφθησαν υπόψη.
- Το σκορ αμφισημίας για κάθε εικονίδιο.
- Αριθμός (σωστών ή λανθασμένων) ψήφων για κάθε εικονίδιο (δημοτικότητα).
- Μέση βαθμολογία για κάθε εικονίδιο.

## 2.1.2. “Iconoscope”:Οδηγίες Εγκατάστασης

Το “Iconoscope” μπορείτε να το παίξετε είτε στον Η/Υ είτε σε τάμπλετ. Αν επιθυμείτε να παίξετε το παιχνίδι στο υπολογιστή σας, πρέπει να επισκεφθείτε την ακόλουθη ιστοσελίδα: <http://iconoscope.institutedigitalgames.com/>

Εντούτοις, αν επιθυμείτε να χρησιμοποιήσετε τάμπλετ, θα πρέπει να εκτελέσετε τις εξής ενέργειες:

- Επισκεφτείτε τον ιστότοπο: <http://iconoscope.institutedigitalgames.com/>
- Επιλέξτε "Κάντε λήψη του παιχνιδιού Iconoscope στο Android tablet",
- Μια εφαρμογή με τίτλο “iconoscope.apk” θα εμφανιστεί στη συσκευή σας.
- Αφού γίνει λήψη της εφαρμογής, επιλέξτε το αποθηκευμένο “iconoscope.apk”, για να το εγκαταστήσετε. Μπορεί να χρειαστεί να βρείτε το “apk” στο φάκελο λήψης.
- Σε περίπτωση που εμφανιστεί ένα μήνυμα σχετικά με μη αξιόπιστες εφαρμογές, μεταβείτε στις ρυθμίσεις, για να επιτρέψετε την εγκατάσταση μη αξιόπιστων εφαρμογών.

Σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να έχει ολοκληρωθεί η εγκατάσταση της εφαρμογής “Iconoscope”.



Εάν θέλετε να παίξετε το “Iconoscope Do-It-Yourself” (DIY) στο tablet, θα πρέπει να εκτελέσετε τις παρακάτω εργασίες:

- Επισκεφτείτε τον ιστότοπο: <http://webiconoscope2017.institutedigitalgames.com/> (Αυτός ο ιστότοπος είναι επίσης προσβάσιμος μέσω του "DIY" στο <http://iconoscope.institutedigitalgames.com/>)
- Επιλέξτε "Κάντε λήψη του παιχνιδιού “Iconoscope” στο “Android tablet”,
- Μια εφαρμογή με τίτλο “iconoscope.apk” θα εμφανιστεί στη συσκευή σας.
- Αφού γίνει λήψη της εφαρμογής, επιλέξτε το αποθηκευμένο “iconoscope.apk” για να το εγκαταστήσετε. Μπορεί να χρειαστεί να βρείτε το “apk” στο φάκελο λήψης.
- Σε περίπτωση που υπάρχει μήνυμα σχετικά με μη αξιόπιστες εφαρμογές, μεταβείτε στις ρυθμίσεις, για να επιτρέψετε την εγκατάσταση μη αξιόπιστων εφαρμογών.
- Σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να έχει ολοκληρωθεί η εγκατάσταση της εφαρμογής “Iconoscope”.



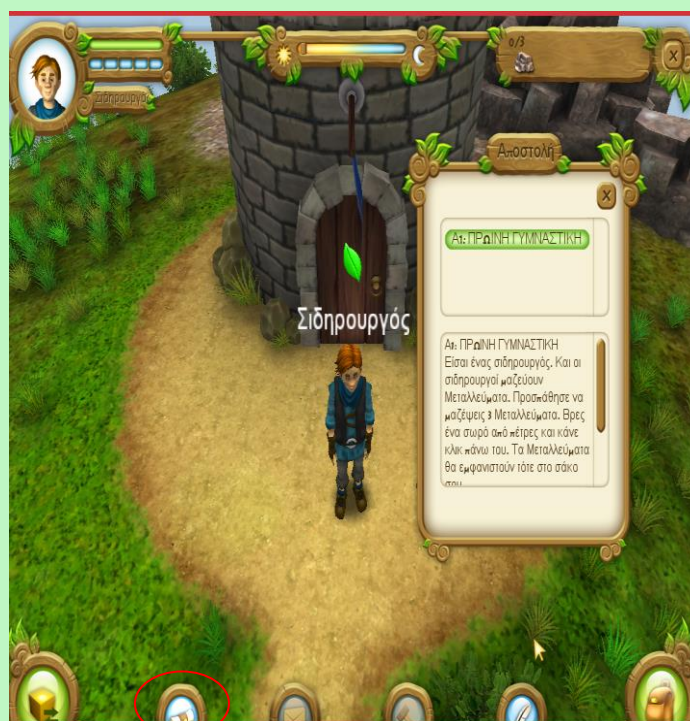
## 2.2. “Village Voices”: Περιγραφή παιχνιδιού

**Κύρια Ιδέα:** Το «Village Voices» είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι, το οποίο παίζεται με τέσσερις παίκτες και λαμβάνει χώρα σε ένα φανταστικό χωριό. Κάθε παίκτης/τρια υποδύεται ένα συγκεκριμένο χαρακτήρα, τον οποίο διατηρεί καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού (π.χ. ο αλχημιστής, ο σιδεράς ή ο ξενοδόχος) και αναλαμβάνει διάφορες αποστολές, που σχετίζονται με τη διατήρηση των μέσων διαβίωσης και τις ευθύνες του στο χωριό. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού οι παίκτες μπορούν να εκφράσουν τα συναισθήματά τους για τις δοκιμασίες και για τις ενέργειες των άλλων παικτών. Μέσω της διαχείριση φιλίας και φήμης στο χωριό, οι μαθητές μαθαίνουν πώς να επιλύουν τις συγκρούσεις.

**Σκοπός:** Επειδή, όλοι οι χαρακτήρες αλληλεξαρτώνται συχνά προκύπτουν καταστάσεις που οδηγούν σε συγκρούσεις και οι παίκτες είναι υπεύθυνοι για τη διαχείρισή τους. Συγκεκριμένα, για την επιτυχή ολοκλήρωση του παιχνιδιού πρέπει να συνεργαστούν οι παίκτες μεταξύ τους, να ανταλλάξουν τα αποκτήματά τους και να φέρουν εις πέρας τις αποστολές τους.

### Οδηγίες Παιχνιδιού:

- ❑ Οι παίκτες επιλέγοντας το εικονίδιο με τον πάπυρο διαβάζουν την αποστολή τους.
- ❑ Η πρώτη αποστολή για κάθε παίκτη απαιτεί απλά τη συλλογή των αγαθών που τον αφορά (π.χ. μέταλλο για τον Σιδερά ή μανιτάρια για τον Αλχημιστή).
- ❑ Επιλέγοντας το εικονίδιο που απεικονίζει τον πάπυρο οι παίκτες ενημερώνονται για την επόμενη αποστολή τους.



- Επιλέγοντας το εικονίδιο με το πρόσωπο (πάνω αριστερά) οι παίκτες μπορούν να αλλάξουν το φύλο του χαρακτήρα τους.



- Για τη συλλογή ενός αγαθού, οι παίκτες το εντοπίζουν μέσα στο χωριό και κάνουν κλικ πάνω του.
- Αυτόματα ενημερώνεται το "inventory" (εικονίδιο με το σακίδιο): η ποσότητα που έχουν και η ποσότητα που απομένει για την αποστολή.



- Όταν ολοκληρωθεί η αποστολή, θα ζητηθεί από τον παίκτη να εισάγει το επίπεδο έντασης της διαμάχης.



- Και τα συναισθήματά του για τους άλλους παίκτες.



- Οι παίκτες συλλέγουν τα αγαθά και η ενέργεια του χαρακτήρα τους εξαντλείται.
- Η αναπλήρωση της ενέργειας επιτυγχάνεται μέσω του εντοπισμού και της κατανάλωσης των μαγικών φρούτων, που βρίσκονται διάσπαρτα μέσα στο χωριό σε τυχαία σημεία.



- Για να ολοκληρωθούν οι επόμενες αποστολές, απαιτείται η ανταλλαγή αγαθών ανάμεσα στους χαρακτήρες.
- Για να πραγματοποιηθεί η ανταλλαγή, οι παίκτες πατούν πάνω στο σχετικό εικονίδιο και επιλέγουν τον χαρακτήρα με τον οποίο θέλουν να ανταλλάξουν τα αγαθά.



- Ο άλλος παίκτης σας θα πρέπει να αποδεχθεί την ανταλλαγή.



- Όταν η ανταλλαγή γίνει αποδεκτή, οι δύο παίκτες θα πρέπει να βάλουν τα αγαθά που επιθυμούν να ανταλλάξουν στο «κουτί της ανταλλαγής».

- Όταν το κάνουν και οι δύο παίκτες, η ανταλλαγή ολοκληρώνεται.



- Οι παίκτες θα ερωτηθούν για τα συναισθήματά τους για τους συμπαίκτες τους.





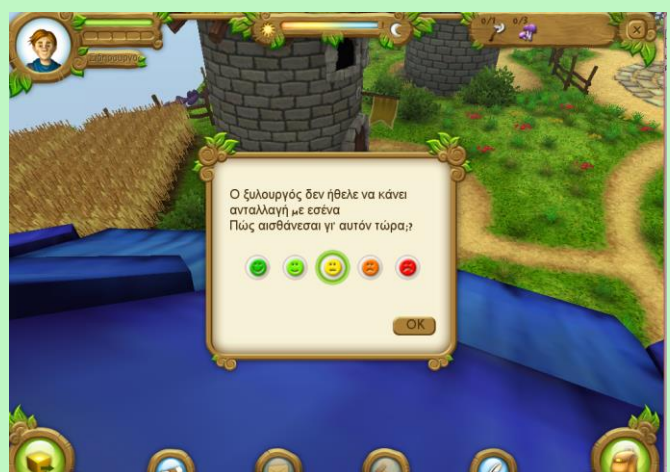
- ❑ Καθώς και τα προσωπικά τους συναισθήματα....



- ❑ Σε κάποιες αποστολές, οι παίκτες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία που διαθέτει ο χαρακτήρας τους.
- ❑ Για παράδειγμα, ο Σιδηρουργός πρέπει να χρησιμοποιήσει 5 Μέταλλα στο αμόνι.



- ❑ Υπάρχει το ενδεχόμενο, ο συμπαίκτης στον οποίο προτείναμε την ανταλλαγή να μην ανταποκριθεί θετικά.
- ❑ Σε αυτήν την περίπτωση, το παιχνίδι ενημερώνει τους παίκτες και τους ρωτάει και πάλι για τα συναισθήματά τους για τον συμπαίκτη τους, αλλά και το επίπεδο διαμάχης στο παιχνίδι.



- ❑ Οι παίκτες μπορούν να εντοπίσουν την καλύβα του συμπαίκτη τους και να κλέψουν το αγαθό που τους λείπει.



- ❑ Αφού κλέψουν το αγαθό, οι παίκτες μπορούν να ξαναμιλήσουν για τα συναισθήματά τους και για τον συμπαίκτη τους, αλλά και γενικά για το παιχνίδι.



- ❑ Οι παίκτες μπορούν επίσης να καταστρέψουν τα σπίτια των συμπαίκτών τους.



- ❑ Αναγκάζεται ο συμπαίκτης τους να ξοδέψει αγαθά, για να επισκευάσει την καλύβα του.



- ❑ Οι παίκτες μπορούν να αφήσουν ένα μήνυμα στον πίνακα ανακοινώσεων του χωριού για κάποιον συμπαίκτη τους είτε με θετικό περιεχόμενο είτε με αρνητικό.



- ❑ Οι παίκτες επιλέγουν το εικονίδιο με το φτερό, τον παίκτη για τον οποίο θέλουν να γράψουν ένα σχόλιο και αν θα είναι θετικό ή αρνητικό το σχόλιό τους.

- ❑ Κατόπιν επιλέγουν το σχόλιο από τη λίστα.



- Ο συμπαίκτης τους ενημερώνεται για το είδος του μηνύματος που τον αφορά και μπορεί να εκφράσει τη γνώμη του για τον αποστολέα του μηνύματος.



- Όλοι οι παίκτες (όχι μόνο οι εμπλεκόμενοι) μπορούν να διαβάσουν τα μηνύματα στον πίνακα ανακοινώσεων του χωριού.



**Μαθησιακά Οφέλη:** Ακολουθείται το μοντέλο των “Bodine και Crawford” για την επίλυση συγκρούσεων, το οποίο περιλαμβάνει έξι φάσεις (Δεξιότητες προσανατολισμού: διατήρηση των κατάλληλων αξιών, πεπιοθήσεων και συμπεριφορών, Δεξιότητες αντιληπτικές: Κατανόηση των απόψεων των δύο πλευρών για μια συγκεκριμένη κατάσταση σύγκρουσης, Συναισθηματικές ικανότητες: Διαχείριση αρνητικών συναισθημάτων όπως ο θυμός, η απογοήτευση και ο φόβος, Δεξιότητες επικοινωνίας: Ακρόαση και ομιλία των άλλων κατά τρόπο που να επιτρέπει την αποτελεσματική ανταλλαγή αγαθών και συναισθημάτων, ικανότητες δημιουργικής σκέψης: Κατανόηση ποικίλων επιλογών για την επίλυση της σύγκρουσης και ικανότητες κριτικής σκέψης: Επιλογή αποτελεσματικών και αντικειμενικών κριτηρίων, για να βρεθεί η καλύτερη λύση.) . Ως εκ τούτου, αυτές είναι οι δεξιότητες που πρέπει να αναπτύξουν οι μαθητές παίζοντας το παιχνίδι “Voices Village”:

- Δεξιότητες προσανατολισμού: Όλοι οι παίκτες έχουν ίση σημασία στο παιχνίδι.
- Αντιληπτικές δεξιότητες: Οι μαθητές μαθαίνουν να προσεγγίζουν ένα θέμα από διαφορετικές οπτικές γωνίες.

- ❑ Συναισθηματικές δεξιότητες: Οι μαθητές θα πρέπει να μάθουν πώς να αναγνωρίζουν τις συνέπειες που έχουν ισχυρά συναισθήματα σε ένα ζήτημα.
- ❑ Δεξιότητες επικοινωνίας: Οι μαθητές θα πρέπει να μάθουν να εκφράζουν τις διαφορετικές οπτικές ή τα συναισθήματά τους σε ένα ή περισσότερα θέματα, ιδιαίτερα όταν αυτές οι όψεις είναι διαφορετικές μεταξύ τους.
- ❑ Δημιουργικής σκέψης: Οι μαθητές θα πρέπει να βρουν ποικίλες επιλογές επίλυσης συγκρούσεων.
- ❑ Κριτικής σκέψης: Οι μαθητές θα πρέπει με αντικειμενικά κριτήρια να επιλέξουν μεταξύ των ποικίλων λύσεων και να μπορούν να τις εφαρμόζουν.

**Αξιολόγηση:** Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι δυνατή η συλλογή μια σειράς δεδομένων. Συγκεκριμένα, μέσω του παιχνιδιού εντοπίζονται τα ακόλουθα στοιχεία:

- ❑ Βασικά στοιχεία του παιχνιδιού (ανταλλαγή αγαθών, κλοπή, διάδοση φήμης κ.λπ.) και το χρονικό πλαίσιο.
- ❑ Βασικές ενέργειες παίκτη που οδηγούν σε κάθε συμβάν παιχνιδιού.
- ❑ Αξιολόγηση παίκτη (κλίμακα Likert 1-5) μετά από κάθε ενέργεια (π.χ. "Πώς νιώθει για αυτή την ενέργεια").
- ❑ Αξιολογήσεις σύγκρουσης (Κλίμακα Likert 1-5) μετά από μια σημαντική ενέργεια και στο τέλος της αποστολής.
- ❑ Συναισθηματική κατάσταση του παίκτη μετά από μια βασική ενέργεια. (Χαρούμενος, λυπημένος, ουδέτερη διάθεση, θυμωμένος).

### 2.2.1 “Village voices”: Οδηγίες εγκατάστασης

- ❑ Κατεβάστε το “Village Voices” από το δικτυακό τόπο του eCrisis και αποσυμπιέστε το αρχείο σε έναν κενό φάκελο.

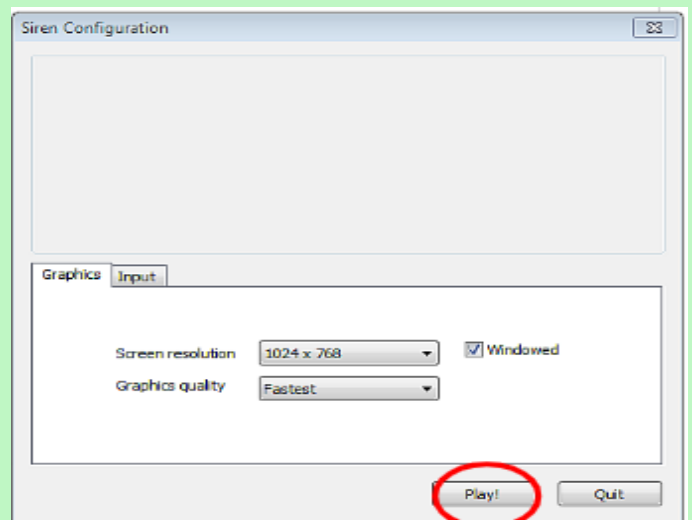
- ❑ Θα δημιουργηθεί ένα σύνολο φακέλων και αρχείων που μοιάζει με την εικόνα.

Name	Date modified	Type	Size
data	1/9/2017 10:11 πμ	File folder	
Siren Logs	21/9/2018 12:00 μμ	File folder	
SirenAdapt	7/2/2018 11:49 πμ	File folder	
SirenSocialStandingLogs	21/9/2018 12:00 μμ	File folder	
VillageVoices Data	22/10/2018 2:49 μμ	File folder	
VillageVoices.exe	11/8/2012 1:43 πμ	Application	8,938 KB

- ❑ Ξεκινήστε το παιχνίδι κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο αρχείο VillageVoices.exe



- ❑ Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί, επιλέξτε "Play!" χωρίς να αλλάξετε τις προκαθορισμένες επιλογές.
- ❑ Αν τα "Windows" εμφανίσουν κάποιο διαγνωστικό μήνυμα από το τείχος προστασίας (firewall) επιτρέψτε την πρόσβαση στην εφαρμογή.



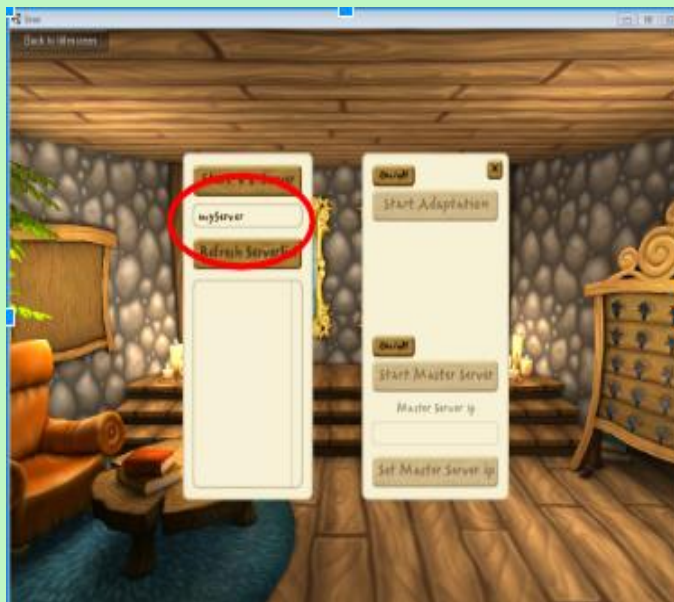
- ❑ Επιλέξτε τη γλώσσα του παιχνιδιού.



- ❑ Επιλέξτε 'Play'



- ❑ Το παιχνίδι παίζεται με τέσσερις Η/Υ.
- ❑ Ένας από τους τέσσερις υπολογιστές θα πρέπει να είναι ο “server” του παιχνιδιού. Σε αυτόν τον υπολογιστή, θα πρέπει να ορίσετε ένα χαρακτηριστικό όνομα για την κάθε τετράδα παικτών (π.χ. “myServer”, αν πρόκειται να παίξει μια μόνο τετράδα ή “omada1”, “omada2” κλπ. για περισσότερες) και να πατήσετε το “Start VV server”.



- ❑ Όταν ξεκινήσετε το παιχνίδι και στους άλλους τρεις υπολογιστές, το όνομα του “server” που ξεκινήσατε θα εμφανίζεται στη σχετική περιοχή.
- ❑ Πατήστε πάνω στο όνομά του, για να συνδεθείτε.



- ❑ Όταν συνδεθούν και οι τέσσερις υπολογιστές, πατήστε 'Ok' και μετά 'Start Game', για να ξεκινήσετε το κοινό παιχνίδι.
- ❑ Το παιχνίδι θα ζητήσει από καθέναν από τους παίκτες να δηλώσει τα συναισθήματά του για τους συμπαίκτες του. Αυτό γίνεται για να δούμε αν υπάρχουν προϋπάρχουσες διαμάχες ανάμεσα στους παίκτες και την εξέλιξη των συναισθημάτων των παικτών.



### 3.Οργάνωση και Υλοποίηση Δραστηριοτήτων στην τάξη

#### 3.1Ο ρόλος του εκπαιδευτικού

Οι εκπαιδευτικοί που ενδιαφέρονται να χρησιμοποιήσουν τη μεθοδολογία και την τεχνολογία eCrisis είναι εκπαιδευτικοί, που διδάσκουν στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Επιπλέον, η εργαλειοθήκη eCrisis απευθύνεται σε μαθητές ηλικίας 8-18 ετών .

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως πριν την υλοποίηση δραστηριοτήτων στην τάξη, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να εξοικειωθούν με την εργαλειοθήκη eCrisis και να ενημερωθούν για τη μεθοδολογία eCrisis και το ρόλο τους. Προκειμένου να εφαρμόσουν τα σενάρια που σχεδιάζουν, πρέπει να επικεντρώσουν την προσοχή τους στην προώθηση διδακτικών προσεγγίσεων που αφορούν τη μάθηση με βάση το εκπαιδευτικό παιχνίδι για την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων. Οι εκπαιδευτικοί είναι χρήσιμο επίσης να προσαρμόσουν αυτή τη μεθοδολογία ανάλογα με το δικό τους εκπαιδευτικό πλαίσιο. Μετά από προσεκτικό σχεδιασμό των δραστηριοτήτων, οι εκπαιδευτικοί θα μπορούν να διεξάγουν την εφαρμογή στην τάξη.

Είναι αλήθεια ότι για να εφαρμοστεί ένα αποτελεσματικό σενάριο, οι στόχοι πρέπει να καθοριστούν με σαφήνεια. Ο σωστός προσδιορισμός αυτών των στόχων επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να καθορίσει και να προσαρμόσει τις δραστηριότητες. Με άλλα λόγια, το ερώτημα που πρέπει να εξεταστεί προσεκτικά είναι: "Τι δεξιότητες;". Ο στόχος αυτών των μαθησιακών δραστηριοτήτων, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, είναι κυρίως η ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων.

Συνιστάται επίσης τα σενάρια να είναι προσαρμοσμένα ανάλογα με τις αναπτυξιακές ανάγκες των μαθητών και τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα. Οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τα παραδείγματα παιδαγωγικών σεναρίων που παρουσιάζονται σε αυτόν τον οδηγό. Ωστόσο, αυτά τα σενάρια θα πρέπει να τροποποιηθούν και να επεκταθούν περαιτέρω σύμφωνα με τις ανάγκες των μαθητών τους. Δεδομένου ότι οι μαθητές θα πρέπει να εργάζονται σε ομάδες, όλες οι μαθησιακές δραστηριότητες των σεναρίων πρέπει να είναι ομαδοσυνεργατικές .

Όσον αφορά τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, οι μαθητές θα πρέπει να καθοδηγούνται μέσω της προφορικής και της οπτικής ανατροφοδότησης που παρέχεται από το λογισμικό παιχνιδιών. Ο στόχος είναι οι μαθητές να εργάζονται αυτόνομα και να επιλύουν τις δραστηριότητες με το δικό τους ρυθμό. Οι εκπαιδευτικοί παίρνουν το ρόλο εξωτερικών παρατηρητών επιτρέποντας στα παιδιά να αλληλεπιδρούν ελεύθερα με το σύστημα που τους παρέχει ανατροφοδότηση και διεγείρει την αλληλεπίδραση των παιδιών. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να παρεμβαίνουν μόνο σε περίπτωση που θα υπάρξουν συγκρούσεις μεταξύ των μαθητών ή αν χρειάζονται περαιτέρω διευκρινίσεις, για να παίξουν τα παιχνίδια. Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί είναι υπεύθυνοι για την αντιμετώπιση





τεχνικών προβλημάτων. Τέλος, θα πρέπει να διασφαλίσουν ότι όλοι οι μαθητές συμμετέχουν.

Είναι σημαντικό οι εκπαιδευτικοί να προετοιμάσουν τα κατάλληλα εργαλεία αξιολόγησης των σεναρίων τους. Με αυτόν τον τρόπο θα εξασφαλίσουν αν επιτεύχθηκαν οι στόχους τους. Θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν ποικίλα εργαλεία αξιολόγησης, για να εκτιμήσουν την απόδοση των μαθητών τους. Παρατηρώντας τους μαθητές να παίζουν τα παιχνίδια και λόγω του ότι γνωρίζουν τις δεξιότητες των μαθητών τους μπορούν να συγκρίνουν τη μεθοδολογία και την τεχνολογία eCrisis με τις συμβατικές μεθόδους διδασκαλίας. Επιπλέον θα μπορούσαν επίσης να ετοιμάσουν ερωτηματολόγια μαθητών, πριν εκτελέσουν τα σενάρια. Ωστόσο, είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί και η βάση δεδομένων εντός του παιχνιδιού.

### 3.2 Οργάνωση Τάξης και Χρονοδιάγραμμα

Σε επίπεδο οργάνωσης, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να προγραμματίσουν τις δραστηριότητες και να επιλέξουν τον χώρο διεξαγωγής του μαθήματος. Αν είναι δυνατόν η εκτέλεση των σεναρίων μπορεί να πραγματοποιηθεί στις αίθουσες διδασκαλίας, όπου οι μαθητές αισθάνονται άνετα, καθώς έχουν συνηθίσει να κάνουν εκεί όλες τις σχολικές τους δραστηριότητες. Οι φορητοί υπολογιστές ή τα τάμπλετ τοποθετούνται στα θρανία τους και οι καρέκλες μπορούν να ρυθμιστούν από τους μαθητές, ώστε να είναι κατάλληλα τοποθετημένα για παιχνίδι. Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες 3-4 παιδιών. Οι ομάδες θα μπορούσαν είτε να σχηματιστούν τυχαία είτε να οριστούν από τον δάσκαλο. Για διάφορους λόγους οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν να αποφασίσουν αν οι μαθητές τους θα μπορούσαν να επιλέξουν τις ομάδες τους.

Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να ορίσουν ένα χρονοδιάγραμμα. Θα μπορούσαν να ακολουθήσουν το χρονοδιάγραμμα των σεναρίων που παρουσιάζονται σε αυτόν τον οδηγό ή υπό ορισμένες περιστάσεις μπορεί να δοθούν χρονικές επεκτάσεις.

### 3.3 Αναλυτικό Πρόγραμμα σπουδών

Το δείγμα των παιδαγωγικών σεναρίων που περιλαμβάνεται στον παρόντα οδηγό συνδέεται στενά με τη σχολική ύλη. Επειδή στις περισσότερες ευρωπαϊκές χώρες λόγω του αναλυτικού προγράμματος υπάρχει ελάχιστος χώρος και περιορισμένος χρόνος, ώστε οι εκπαιδευτικοί να πειραματιστούν με νέες τεχνικές και μεθόδους διδασκαλίας, η σύνδεση των μαθησιακών σεναρίων με το πρόγραμμα σπουδών έχει μεγάλη σημασία. Επίσης, οι εκπαιδευτικοί συχνά περιορίζονται από τα άκαμπτα



αναλυτικά προγράμματα και είναι δύσκολο να δικαιολογηθεί η χρήση των παιχνιδιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Επιπλέον, λαμβάνοντας υπόψη ότι πολλοί δάσκαλοι δεν γνωρίζουν πώς να ενσωματώσουν τη μεθοδολογία στις καθημερινές πρακτικές, δημιουργήσαμε τους κατωτέρω πίνακες σε συνεργασία με τις χώρες που συμμετέχουν στο έργο (Ελλάδα, Μάλτα και Αυστρία), προκειμένου να καθοδηγήσουμε τους εκπαιδευτικούς. Στους συγκεκριμένους πίνακες παρουσιάζονται τα μαθήματα που συνδέονται στενά με τη μεθοδολογία eCrisis. Ωστόσο, τα μαθήματα θα πρέπει να επιλέγονται προσεκτικά από τους εκπαιδευτικούς, ώστε να εξυπηρετούν το στόχο που θέτουν.

<b>Ελλάδα</b>	
<b>Δημοτικό Σχολείο</b>	
<b>Τάξη</b>	<b>Μαθήματα</b>
<b>4<sup>η</sup> Δημοτικού</b>	Ελληνική Γλώσσα Θρησκευτικά Ιστορία Μελέτη Περιβάλλοντος
<b>5<sup>η</sup> Δημοτικού</b>	Ελληνική Γλώσσα Θρησκευτικά Ιστορία Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή Γεωγραφία
<b>6<sup>η</sup> Δημοτικού</b>	Ελληνική Γλώσσα Θρησκευτικά Ιστορία Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή Γεωγραφία



Γυμνάσιο	
Τάξη	Μαθήματα
1 <sup>η</sup> Γυμνασίου	Αρχαία Ελληνική Γραμματεία Αρχαία Ελληνική Γραμματεία (ΜΤΦΡ.): Οδύσσεια Ελληνική Γλώσσα Λογοτεχνία Θρησκευτικά Ιστορία Γεωλογία-Γεωγραφία Εικαστικά
2 <sup>η</sup> Γυμνασίου	Αρχαία Ελληνική Γραμματεία Αρχαία Ελληνική Γραμματεία (ΜΤΦΡ.): Ιλιάδα Ελληνική Γλώσσα Λογοτεχνία Θρησκευτικά Ιστορία Εικαστικά
3 <sup>η</sup> Γυμνασίου	Αρχαία Ελληνική Γραμματεία Αρχαία Ελληνική Γραμματεία (ΜΤΦΡ.): «Ελένη», Ευριπίδης Ελληνική Γλώσσα Λογοτεχνία Θρησκευτικά Ιστορία Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή Εικαστικά

<b>Μάλτα</b>	
<b>Δημοτικό Σχολείο</b>	
<b>Έτος</b>	<b>Μαθήματα</b>
4°	Maltese Religious Education PSCD English Social Studies
5°	Maltese Religious Education PSCD English Social Studies
6°	Maltese Religious Education PSCD English Social Studies
<b>Γυμνάσιο</b>	
<b>FORM</b>	<b>Μαθήματα</b>
1°	Ethics Social Studies English PSCD



<b>Αυστρία</b>	
<b>Γυμνάσιο</b>	
<b>Έτος</b>	<b>Μαθήματα</b>
<b>5°</b>	Languages Religious Education Social Studies Personal Development Media Education Mathematics
<b>6°</b>	Languages Religious Education Social Studies Personal Development Media Education Mathematics
<b>7°</b>	Languages Religious Education Social Studies Personal Development Media Education Mathematics
<b>8°</b>	Languages Religious Education Social Studies Personal Development Media Education Mathematics
<b>9°</b>	Languages Religious Education Social Studies Personal Development Media Education Mathematics



10°	Languages Religious Education Social Studies Personal Development Media Education Mathematics
11°	Languages Religious Education Social Studies Personal Development Media Education Mathematics
12°	Languages Religious Education Social Studies Personal Development Media Education Mathematics
13°	Languages Religious Education Social Studies Personal Development Media Education Mathematics

## 4. Εκπαιδευτικά Σενάρια

Σε αυτή την ενότητα θα βρείτε μια σύντομη περιγραφή ενός δείγματος εκπαιδευτικών σεναρίων. Όλα αυτά τα σενάρια δημιουργήθηκαν από εκπαιδευτικούς από την Ελλάδα, την Αυστρία και τη Μάλτα.

### Εκπαιδευτικό Σενάριο 1<sup>ο</sup>

#### Ταυτότητα Σεναρίου

**Συγγραφέας:** Ειρήνη Νάτσιου  
Ελληνογερμανική 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 το οποίο 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 συναισθήματά 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

## Εκπαιδευτικό Σενάριο 2<sup>ο</sup>

### 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 την 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 βοηθήσατε 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.

## Εκπαιδευτικό Σενάριο 3<sup>ο</sup>

### Ταυτότητα Σενάριου

**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 A1.1

**Αναλυτικό Πρόγραμμα-Γνωστικό Αντικείμενο:** Γερμανική Γλώσσα

### Πλαίσιο Σεναρίου

**Παιδαγωγική Μέθοδος:** Συνδυασμός συνεργατικής μάθησης, διερευνητική μάθηση, και επίλυσης 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 είναι σημαντικό για τους μαθητές, καθώς αισθάνονται ασφαλείς και 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.

**B.** Παιχνίδι (40 λεπτά)

**Γ.** Δραστηριότητες (30 min)

- 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.

## Εκπαιδευτικό Σενάριο 4<sup>ο</sup>

### 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, αφότου 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 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.).

## Εκπαιδευτικό Σενάριο 5<sup>ο</sup>

### Ταυτότητα Σεναρίου

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

**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: land, region, origin, church, destroying, war, culture, food, fat, clothes, laughing at, thin, hair, skin color, glasses, hearing aid, wheelchair, braces,



disabilities, language, animals, swimming, sport, bluster, acceptance, respect, self-confidence, support, team spirit, solidarity, dancing, singing, talking, shy, friends

### 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 παίξουν 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 παίξουν. Εάν οι 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 διαδικασία εκμάθησης, 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 “Isocoscope” και το παιχνίδι ρόλων.

**Συμβουλή:** Προτείνεται να παίξετε το παιχνίδι το πρώι, επειδή οι μαθητές είναι πιο ξεκούραστοι.

## Εκπαιδευτικό Σενάριο 6<sup>ο</sup>

### Ταυτότητα Σεναρίου

**Συγγραφέας:** Bernhard Zangl,  
Αυστρία

**Τάξη-Επίπεδο:** “Vocational school” (ΕΠΑΛ), 9<sup>η</sup> 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<sup>ος</sup> γύρος παιχνιδιού: ένας μαθητής ανά χαρακτήρα)

20 λεπτά: Στο 2<sup>ο</sup> 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 1-4, για να μπουν σε ομάδα.

## Εκπαιδευτικό Σενάριο 7<sup>ο</sup>

### Ταυτότητα Σεναρίου

**Συγγραφέας :**Theresia Schmall, Αυστρία

**Επίπεδο-Τάξη :**Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: 9<sup>η</sup> 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 αφορμή
- 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

### Ερωτήσεις :

Εργασία για το σπίτι

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

Ο αναστοχασμός σχετικά με το “Iconoscope” και η σύνδεση με τη θεωρία του κονστρουκτιβισμού 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.

## Εκπαιδευτικό Σενάριο 8<sup>ο</sup>

### **Ταυτότητα Σεναρίου**

**Συγγραφέας:** Andrea Schweiger, Αυστρία

**Επίπεδο-Τάξη :** Πρωτοβάθμια, Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, Επαγγελματικό Λύκειο 2<sup>η</sup> 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 πίσινα, η οποία συχνά όχι μόνο εξαρτάται από το υπόβαθρο της οικογένειας, τη μητρική γλώσσα αλλά και στο



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;

VILLAGEVOICES: 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.

## Εκπαιδευτικό Σενάριο 9<sup>ο</sup>

### 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<sup>η</sup> – 8<sup>η</sup> 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 εκτίθενται σε ηχογραφήσεις, όπου οι συνομιλητές περιγράφουν τη σχέση μεταξύ των μελών της οικογένειάς τους και στη συνέχεια συνδυάζονται 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.), όταν τους ζητηθεί από 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 ταιριάζει 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 αντιγράψουν 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 γνώσης 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, προφορικές εκφράσεις που χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια τηλεφωνικών συνομιλιών και χαιρετισμοί 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>

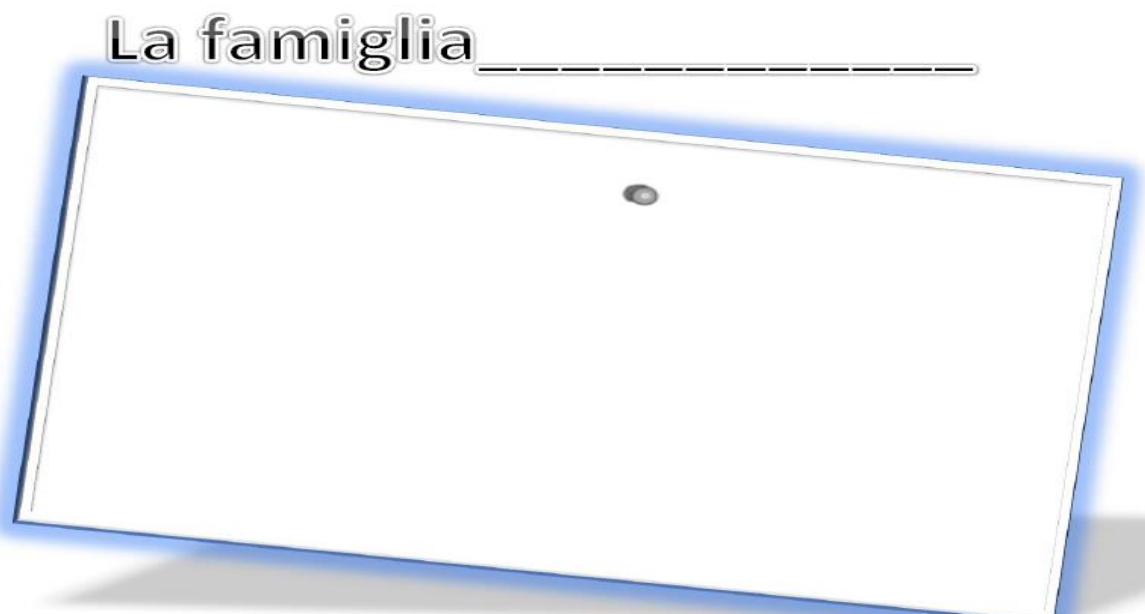
<http://www.education.vic.gov.au/languagesonline/games/sentence/index.htm>

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>



Ciao, mi chiamo \_\_\_\_\_ e ho





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

Η τάξη αποτελείται από τους πολύ ταλαντούχους μαθητές στους μαθητές βασικών δεξιοτήτων. Οι μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, όπως η ADHD, ο αυτισμός, η 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:

- Να είναι εξοικειωμένοι με διαφορετικούς τύπους οικογενειών.
- Να προσδιορίσετε διάφορους ρόλους και ευθύνες διαφορετικών ατόμων μέσα σε μια οικογένεια.
- Να κατανοήσουν οι μαθητές την κακή διαχείριση.

**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 το οποίο είναι διαθέσιμο. Θα πρέπει να γίνει από πριν να γίνει 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 υπευθυνότητων 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 for “Village Voices” με το θέμα “Ρόλοι και ευθύνες”, πρέπει να τεθούν ερωτήσεις. 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.

### 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 εμπλακήκατε?
- 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.



## ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ Σενάριο 11°

### Ταυτότητα Σεναρίου

**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, δεν 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 επιλύσουν τις συγκρούσεις, δεδομένου ότι αυτές προκύπτουν.

**Συγγραφέας:** Mariella Buhagiar  
St Ignatious College, Μάλτα

**Επίπεδο-Τάξη:** Πρωτοβάθμια εκπαίδευση, 6<sup>ος</sup> χρόνος, Μαθητές στο 6<sup>ο</sup> επίπεδο, Άλλα επίπεδα – 1<sup>ο</sup> ή 2<sup>ο</sup> 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 να την κατανόησή του παίζοντας “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 επιπλέον βοήθεια.

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

## Εκπαιδευτικό Σενάριο 12<sup>ο</sup>

### Ταυτότητα Σεναρίου

**Συγγραφέας:** Jeremy Mercieca  
St Ignatius College, Μάλτα

#### Τάξη -Επίπεδο:

- Δημοτικό Σχολείο
- Στ' Τάξη
- Ηλικία Μαθητών:10-11 χρονών
  
- Μαθητές στο 6<sup>ο</sup> επίπεδο
- Ποικίλα Επίπεδα – Επίπεδο 1<sup>ο</sup> ή 2<sup>ο</sup>
- 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 να προωθήσουν την κυκλική μεθοδολογία 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 στο οποίο οι μαθητές 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 στο 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 υπάρχουσες 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: Αυτά οι διαφωνίες θα πρέπει να επιλυθούν. Οι μαθητές με τη βοήθεια του δασκάλου τους θα πρέπει να επιλύσουν τέτοιες καταστάσεις που προκύπτουν στην τάξη.

Μέρος 2ο : 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 γκρουπ και να μοιράζονται τις απόψεις και τις ιδέες για το θέμα της ανταλλαγής ενάντια στους 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.



## 5.Επίλογος

Το παρόν έγγραφο παρουσιάζει τις βασικές πτυχές της μεθοδολογίας eCrisis και την εργαλειοθήκη του έργου eCrisis στους εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Προτείνεται μια διαφοροποιημένη παιδαγωγική προσέγγιση και όλοι οι εκπαιδευτικοί θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν το εγχειρίδιο για την αντιμετώπιση κοινωνικών ζητημάτων που προκύπτουν στις τάξεις τους. Η τεχνολογία διαδραματίζει ένα καίριο ρόλο στη ζωή των μαθητών και μπορεί να συμβάλλει στην εκπαιδευτική αλλαγή προς ένα καινοτόμο και δημιουργικό σχολικό περιβάλλον.

Συμπερασματικά, χρειάζεται να δημιουργηθεί ένα θετικό κλίμα αναφορικά με την κοινωνική ένταξη στα σχολεία της Ευρώπης. Μια ολοκληρωμένη μεθοδολογία για την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων μέσω του εκπαιδευτικού παιχνιδιού προτείνεται από ευρωπαϊκό πρόγραμμα eCrisis με σκοπό να προωθηθεί ένα θετικό κοινωνικό περιβάλλον στα σχολεία της Ευρώπης. Είναι σημαντικό να διασφαλίσουμε οι μαθητές να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες από νωρίς στη ζωή τους, επειδή αυτές οι δεξιότητες θα τους επιτρέψουν να συμμετέχουν στις δραστηριότητες του σχολείου και αργότερα στη ζωή τους να είναι ενεργά μέλη της κοινωνίας.



## 6.Βιβλιογραφία

Bodine, R. & Crawford D (1998). The Handbook of Conflict Resolution Education: A Guide to Building Quality Programs in Schools. San Francisco: Jossey-Bass Inc. Publishers.

De Bono, E. (1970). Lateral thinking: creativity step by step. New Yorker: Harper & Row.

European Commission (2016). Active Inclusion. <http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1059&langId=en>, download 21.11.2016.

Khaled, R., Yannakakis, G.,(2010). An Adaptive Game for Conflict Resolution, FP7 ICT project SIREN (project no: 258453).

Turnuklua\* A., Kacmaza T., Turka F., Kalendera A., Sevkina B., Zengina F.,(2009).Helping students resolve their conflicts through conflict resolution and peer mediation training,World Conference on Educational Sciences 2009, available online at [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com).

Cachia R., Ferrari A.,Ala-Mutka K., Punie Y.(2010). Creative Learning and Innovative Teaching Final Report on the Study on Creativity and Innovation in Education in the EU Member States,Institute for prospective technological studies.

Ayakli C. (2001), Software Evaluation: What we should bear in mind while designing our computer classes, Aspects, 64, 25-27.

Shahmohammadi N. (2014),Conflict Management Among Secondary school Students,available online at [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com).

Qian M.,Clark K. (2016), Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research, Computers in Human Behavior.



