

Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' επιπέδου Τ.Π.Ε.

Συστάδα: Ξένες Γλώσσες

ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ - ΕΙΔΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗΣ ΑΦΙΣΑΣ ΜΕ ΠΡΟΟΡΙΣΜΟ ΤΗΝ...ΙΤΑΛΙΑ

Σενάριο για την ιταλική γλώσσα

Έκδοση 1η

Νοέμβριος 2018

Πράξη:	ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)
Φορείς Υλοποίησης:	Δικαιούχος φορέας:  ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ & ΕΚΔΟΣΕΩΝ Συμπράττων φορέας:  ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ



**Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση**
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Τίτλος σεναρίου:

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗΣ ΑΦΙΣΑΣ ΜΕ ΠΡΟΟΡΙΣΜΟ ΤΗΝ...ΙΤΑΛΙΑ

Δημιουργός:

Ιωάννα Τύρου

1. Ταυτότητα Σεναρίου

Γνωστικό αντικείμενο:

Διδασκαλία της Ιταλικής Γλώσσας μέσω της διαθεματικής συνεργασίας του μαθήματος των Καλλιτεχνικών και της Πληροφορικής για κατασκευή διαδραστικής αφίσας και εικονικής ομαδικής περιήγησης σε πολιτισμικούς προορισμούς της Ιταλίας.

Σύνδεση με ενότητα σχολικού εγχειριδίου:

Η διδακτική πρόταση απευθύνεται σε μαθητές Β/θμιας Εκπαίδευσης και πιο συγκεκριμένα σε μαθητές με επίπεδο γλωσσομάθειας Α1, όπως ορίζεται από το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς, αξιοποιώντας το θέμα «Οι διακοπές- Le vacanze». Πρόκειται για μια διδακτική πρόταση προς διδασκαλία μιας επιμέρους ενότητας.

Προφίλ μαθητών:

Η διδακτική παρέμβαση πρόκειται να εφαρμοστεί σε μαθητές μεικτής τάξης Α' ή/και Β' Γυμνασίου Δημόσιου Σχολείου, με ποικίλες πολιτισμικές καταβολές.

Επίπεδο γλωσσομάθειας:

Το επίπεδο που κατατάσσουμε τους μαθητές, ακολουθώντας την εξάβαθμη κλίμακα του ΚΕΠΑ, είναι το Α1 ή/και Α2 επίπεδο.

Χρονική διάρκεια:

Το σενάριο θα πραγματοποιηθεί σε 3 διδακτικές ώρες και θα λάβει χώρο στο εργαστήριο πληροφορικής (εικονικές περιηγήσεις, αναζήτηση πληροφοριών και έργων τέχνης στο διαδίκτυο, κατασκευή διαδραστικής αφίσας, παρουσίαση).

Προϋποθέσεις υλοποίησης και προηγούμενες γνώσεις:

Προϋποθέσεις υλοποίησης: Οι μαθητές χρειάζεται να έχουν εξοικείωση με ομαδοσυνεργατική εργασία και να έχουν ευχέρεια στην αναζήτηση πηγών και πληροφοριών από το διαδίκτυο. Η κατασκευή διαδραστικής αφίσας (η οπτική αναπαράσταση των ιδεών τους και η καλλιέργεια της δημιουργικής τους έκφρασης) θεωρείται πως αποτελεί εύκολο χειρισμό από τους μαθητές όλων των τάξεων. Ο εκπαιδευτικός χρειάζεται να έχει κατασκευάσει διαδραστική αφίσα με έργα τέχνης που θα λειτουργήσει ως αφόρμηση. Ακόμη, οφείλει να έχει επισκεπτεί εικονικά τους προορισμούς που θα προτείνει και θα παρουσιάσει στους μαθητές του.

Προηγούμενη εμπειρία: Οι μαθητές απαιτείται να έχουν εμπειρία και γνώση στην εξερεύνηση στο Διαδίκτυο, γενικές γνώσεις για έργα τέχνης και ικανότητα αφομοίωσης του καινούριου λεξιλογίου. Ακόμη, χρειάζεται να είναι εξοικειωμένοι με την ομαδική εργασία, το παιχνίδι ρόλων και το χειρισμό προγραμμάτων στον υπολογιστή.

2. Συνοπτική περιγραφή του σεναρίου

Οι μαθητές καλούνται να περιηγηθούν εικονικά σε μουσειακούς πολιτισμικούς χώρους ιταλικών πόλεων, να γνωρίσουν έργα τέχνης και να αναπτύξουν πολυπολιτισμική συνείδηση. Αναμένεται να επεξεργαστούν πληροφορίες και γνώσεις που σχετίζονται με τον ιταλικό πολιτισμό, αναζητώντας πρόσθετες πληροφορίες από το Διαδίκτυο. Αναμένεται ακόμη να δημιουργήσουν τη δική τους διαδραστική αφίσα προβάλλοντας έργα τέχνης και μνημεία από την Ιταλία που τους εντυπωσιάζουν, κάνοντας χρήση γραπτού περιεκτικού λόγου στην ιταλική γλώσσα. Τέλος, παίζοντας ένα παιχνίδι ρόλων, ως ξεναγοί, να παρουσιάσουν στην ολομέλεια της τάξης τη διαδραστική τους αφίσα κάνοντας χρήση προφορικού λόγου.

3. Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα

(α) σε σχέση με το γνωστικό αντικείμενο αντλώντας από

- τους αναλυτικούς δείκτες επικοινωνιακής επάρκειας (βλ ΦΕΚ Β' 2871/9-9-2016, παρ II, σελ 30323-30328),

- τα γλωσσικά μέσα, δηλαδή τα λειτουργικά και δομικά στοιχεία, με αναφορά στο λεξιλόγιο και τη γραμματική (βλ. ΦΕΚ Β' 2871/9-9-2016, Γλωσσικά μέσα, παρ. III, σελ. 30329-30386)

- τους κειμενικούς τύπους (βλ. ΦΕΚ Β' 2871/9-9-2016, Γλωσσικά μέσα, παρ. III, σελ. 30329-30386), οι μαθητές αναμένεται να είναι σε θέση να:

- Να αντλήσουν και να κατανοήσουν πληροφορίες από κάποιο έργο τέχνη ή μνημείο που τους παρουσιάζεται.

- Να πραγματοποιήσουν διαδικτυακή πλοήγηση και να επεξεργαστούν πληροφορίες ώστε να συνθέσουν λόγο στην ιταλική γλώσσα μέσω ομαδικών παρουσιάσεων και κάνοντας χρήση της διαδραστικής αφίσας, με στόχο να βελτιώσουν όχι μόνο το λεξιλογικό τους πλούτο, αλλά και τις δεξιότητες παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου.

- Να γνωρίσουν τον πολιτισμό της Ιταλίας, να τον κατανοήσουν και να τον σεβαστούν ως στοιχείο που μπορεί να εμπλουτίσει όχι μόνον τον πνευματικό τους αλλά και τον ψυχικό τους κόσμο.

(β) σε σχέση με τη χρήση της τεχνολογίας:

- Να αυξήσουν τις τεχνολογικές τους δεξιότητες μέσα από την ενεργητική τους συμμετοχή και την κοινωνική αλληλεπίδραση σε ομαδική εργασία.

- Να αναλάβουν να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν τη διαδραστική αφίσα με την αξιοποίηση των σύγχρονων τεχνολογικών μέσων με εργαλείο την ιταλική γλώσσα.

- Να μπορούν να αξιοποιήσουν (σταδιακά) το εν λόγω τεχνολογικό εργαλείο (διαδραστική αφίσα, εικονική περιήγηση) με περισσότερη αυτενέργεια.

(γ) σε σχέση με τη μαθησιακή διαδικασία και τις γνώσεις για τον κόσμο:

- Να αποκτήσουν έμμεση εμπειρία άλλων πολιτιστικών θεσμών και αξιών.

- Να αλληλεπιδράσουν με τους συμμαθητές τους και να διαμοιράσουν τις πληροφορίες που θα συλλέξουν από την εικονική περιήγηση αποκτώντας δεξιότητες συνεργασίας, ευελιξίας και κατανόησης του «άλλου».

- Να δημιουργήσουν, να μορφοποιήσουν και να παρουσιάσουν εργασία, ακολουθώντας συγκεκριμένες κατευθύνσεις, συνεργαζόμενοι με τα μέλη της ομάδας τους και παράγοντας λόγο (γραφτό και προφορικό) στην ξένη γλώσσα.

4. Αναλυτική περιγραφή

1^η Διδακτική ώρα: Εισαγωγή

Διάρκεια: 15 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: καταιγισμός ιδεών, ανταλλαγή γνώσεων, επίδειξη έτοιμης διαδραστικής αφίσας

Οργάνωση τάξης: Ομαδοσυνεργατική διάταξη

Ρόλος του εκπαιδευτικού: Ενθαρρυντικός, επεξηγηματικός

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός προβάλλει στους μαθητές του μια διαδραστική αφίσα (που μπορεί να έχει ετοιμάσει είτε στο Thinglink (<https://www.thinglink.com/>), είτε στο PiktoChart (<https://piktochart.com/formats/posters/>), είτε στο Glogster (<https://edu.glogster.com/>) που έχει φτιάξει ο ίδιος με γνωστά ιταλικά έργα τέχνης. Με καταιγισμό ιδεών οι μαθητές προσπαθούν να τα αναγνωρίσουν ή να προσφέρουν σχετικές πληροφορίες για τα έργα αυτά. Παράλληλα ο εκπαιδευτικός συμπληρώνει με διευκρινιστικές τοποθετήσεις.

Ενέργειες μαθητή: Οι μαθητές αρχικά επιχειρούν να εμπλακούν ευχάριστα στην πολιτισμική αναγνώριση των έργων τέχνης που τους προβάλλει ο εκπαιδευτικός τους. Στη συνέχεια θα χωριστούν σε ομάδες και θα διερευνήσουν τη διαδραστική αφίσα που έχει φτιαχτεί από τον εκπαιδευτικό. Θα τους προσφερθεί η δυνατότητα, πατώντας σε βίντεο και άλλους συνδέσμους, να ακούσουν κείμενα στη ξένη γλώσσα και να μιμηθούν την προφορά των λέξεων ή να μάθουν πληροφορίες για τα έργα αυτά. Μεγάλο πλεονέκτημα με την κατασκευή της αφίσας είναι ο οπτικός λόγος και η ευχαρίστηση ανταλλαγή ιδεών μεταξύ συμμαθητών που τη διαβάζουν.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Πρόγραμμα δημιουργίας διαδραστικών αφισών.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Κατά την πρώτη δραστηριότητα της πρώτης διδακτικής ώρας οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με τις διαδραστικές αφίσες και θα κατανοήσουν πως πρόκειται για μια εφαρμογή η οποία μπορεί να τους προσφέρει ένα πολυμεσικό αποτέλεσμα στις εργασίες τους, εμπλουτίζοντας τις γνώσεις τους πάνω στο αντικείμενο ή στο θέμα με το οποίο ασχολούνται. Ακόμη, μπορεί να συνδυαστεί η αισθητική με τη μάθηση, να διευκολυνθεί η κατανόηση και η ομαδική εργασία.

2^η Δραστηριότητα: Υποδειγματική εικονική περιήγηση

Διάρκεια: 20 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: υποδειγματική εικονική περιήγηση από τον εκπαιδευτικό, εικονική περιήγηση από τους μαθητές

Οργάνωση τάξης: ομαδοσυνεργατική διάταξη

Ρόλος του εκπαιδευτικού: Διδακτικός, καθοδηγητικός

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός έχοντας φροντίσει την απρόσκοπτη σύνδεση στο διαδίκτυο και την χωροταξική τοποθέτηση των εδράνων για την ομαδική εργασία, προβάλλει στον προβολέα διάφορους πολιτισμικούς εικονικούς χώρους και δίνει κατευθύνσεις και διευκρινίσεις στους μαθητές για τη δομή του μαθήματος. Προσπαθεί ταυτόχρονα να εξασφαλίσει αφενός την πρόσβαση στο online περιβάλλον και αφετέρου φροντίζει να συμμετέχουν όλοι οι μαθητές.

Ενέργειες μαθητή: Οι μαθητές, χωρισμένοι σε ομάδες, θα εξερευνήσουν για 10 λεπτά μόνοι τους τους εικονικούς προορισμούς που τους παρουσίασε ήδη ο εκπαιδευτικός και θα επεξεργαστούν το σχετικό λεξιλόγιο (για διακοπές, ταξίδια και τέχνη) που προτείνεται από την πρώτη άσκηση του φύλλου εργασίας. Δίνονται οι απαραίτητες λεξιλογικές διευκρινίσεις και επεξηγήσεις, είτε μέσα στην ομάδα είτε από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό. Μπορούν να κάνουν χρήση ηλεκτρονικών λεξικών (το http://www.wordreference.com/virtual_dictionaries.html ή το <https://translate.google.gr/?hl=en>). Πολλές από τις λέξεις που προτείνονται στην άσκηση είναι οικείες στους μαθητές, καθώς αρκετές χρησιμοποιούνται και στην ελληνική. Μπορούν, επομένως να παρατηρήσουν ομοιότητες των δύο γλωσσών.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Σύνδεσμοι για εικονικές περιηγήσεις, ηλεκτρονικά λεξικά (http://www.wordreference.com/virtual_dictionaries.html, <https://translate.google.gr/?hl=en> κτλ)

Προτάσεις για περιήγηση σε εικονικούς χώρους αποτελούν:

Cosenza- Museo all' aperto: <http://www.mediocratitour.it/tour.php?lang=it&comune=cosenza>

Roma-Musei Vaticani <http://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en.html>
http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html

Firenze: <https://virtual-journeys.com/it/italy/florence>

Venezia: https://artsandculture.google.com/streetview/palazzo-ducale/4QFjjBYv3YHJUA?hl=it&sv_h=72.37766164382597&sv_p=0.6166499944049804&sv_pid=wW1wQRjggdhEJlCgSPJHFg&sv_lid=5888144814346242548&sv_lng=12.340063859711904&sv_lat=45.43360954589727&sv_z=1.0000000000000002, piazza San Marco: <http://www.meravigliedivenezia.it/it/venezia-media/VR/piazza01/index.html>

Milano: <http://pinacotecabrera.org/virtualtour/start.html>

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Οι μαθητές κατά τη σύντομή τους εικονική περιήγηση στους πολιτισμικούς χώρους της Ιταλίας θα επιλέξουν ομαδικά το χώρο που τους εντυπωσίασε για μελλοντική τους ενασχόληση.

3^η Δραστηριότητα: Συζήτηση και επιλογή εικονικών προορισμών

Διάρκεια: 10 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: ομαδική συζήτηση

Οργάνωση τάξης: ομαδοκεντρική διάταξη

Ρόλος-Ενέργειες του εκπαιδευτικού: υποστηρικτικός και διαμεσολαβητικός

Ενέργειες μαθητή: Οι μαθητές για 10 λεπτά συζητούν με τα μέλη της ομάδας τους και επιλέγουν τους προορισμούς που τους ενδιαφέρουν για να ασχοληθούν κατά την επόμενη διδακτική ώρα. Έχουν την ευκαιρία να πλοηγηθούν ξανά στις τοποθεσίες που τους τράβηξαν το ενδιαφέρον και συνδιαλέγονται για να αποφασίσουν από κοινού για τον προορισμό-στόχο. Μπορούν να μεταφέρουν σχετικές γνώσεις και εμπειρίες τους από άλλους εικονικούς ή πραγματικούς πολιτισμικούς χώρους.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: ηλεκτρονικοί υπολογιστές, διαδίκτυο, διευθύνσεις για εικονικούς προορισμούς.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Μέσα από τη συζήτηση, τα επιχειρήματα και την οπτικοποίηση της έννοιας της τέχνης αναμένεται οι μαθητές να επιλέξουν, μέσα στην ομάδα τους, στοιχεία πολιτισμικά που έχουν σχέση με τη ξένη χώρα. Εναλλακτικά, μπορεί να ζητηθεί από τον εκπαιδευτικό να αναζητήσουν σχετικές πληροφορίες και διαδικτυακές πηγές στο σπίτι, να προετοιμάσουν δηλαδή το υλικό που θα τους χρησιμεύσει στην επόμενη διδακτική ώρα.

2^η Διδακτική ώρα

1^η Δραστηριότητα: Ψάχνοντας πληροφορίες για την τέχνη

Διάρκεια: 20 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: αναζήτηση πληροφοριών, έρευνα

Οργάνωση τάξης: εργασία σε ομάδες

Ρόλος του εκπαιδευτικού: συντονιστικός, ενθαρρυντικός, συμβουλευτικός

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός πρέπει να είναι σε θέση να ενθαρρύνει τους μαθητές να αναζητήσουν πρόσθετο σχετικό υλικό για να εμπλουτίσουν τις αφίσες τους. Ενθαρρύνει τα παιδιά να αναζητήσουν πηγές σχετικές με το θέμα ή τον προορισμό που

έχου ήδη επιλέξει, συμβουλεύει όποτε κρίνει απαραίτητο και όποτε του ζητηθεί και συντονίζει τις ομάδες αν χρειαστεί.

Ενέργειες μαθητή: Οι μαθητές σε ομάδες και με κριτικό πνεύμα ξεκινούν να αναζητούν πληροφορίες για τους εικονικούς χώρους ή τα έργα τέχνης που επέλεξαν στην προηγούμενη διδακτική ώρα. Θα ασχοληθούν με το σχετικό λεξιλόγιο (χρησιμοποιώντας και Ηλεκτρονικά Λεξικά, όπως το http://www.wordreference.com/virtual_dictionaries.html ή το <https://translate.google.gr/?hl=en>) και θα συνεργαστούν μεταξύ τους για την εργασία τους. Εάν έχουν ήδη βρει πληροφοριακό υλικό για την εργασία τους, μπορούν να ασχοληθούν και με σχετικά προγράμματα επεξεργασίας εικόνων.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: διαδίκτυο, σύνδεσμοι των εικονικών προορισμών, προγράμματα επεξεργασίας εικόνων

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Οι μαθητές αναμένεται να αναζητήσουν, να μοιραστούν μεταξύ και να χρησιμοποιήσουν πληροφορίες και γνώσεις (που ήδη έχουν ή θα αποκτήσουν), χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα για να επιτύχουν το στόχο τους. Το ψηφιακό περιβάλλον μπορεί να βελτιώσει τις δεξιότητες των μαθητών στο να αναζητήσουν και να εντοπίσουν σχετικό υλικό από το διαδίκτυο. Θα ερευνήσουν σελίδες και συνδέσμους ώστε, στην επόμενη δραστηριότητα, να εμπλουτίσουν την αφίσσα τους, να ενσωματώσουν κείμενο, υπερσυνδέσμους, εικόνες και βίντεο.

2^η Δραστηριότητα: Η διαδραστική μας αφίσσα... «μιλά» για την τέχνη!

Διάρκεια: 25 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: κατασκευή διαδραστικής αφίσσας σε ομάδες

Οργάνωση τάξης: ομαδικές εργασίες σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές

Ρόλος- Ενέργειες του εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός πρέπει να είναι σε θέση να ενθαρρύνει και να κατευθύνει τα παιδιά με σκοπό να φτιάξουν κείμενο πολυτροπικό, να εμπλουτίσουν τις διαδραστικές τους αφίσσες . Τα κατευθύνει για μια δημιουργική κατασκευή και επεμβαίνει μόνον όταν του ζητηθεί ή όταν αντιληφθεί κάποια δυσκολία στις ομάδες.

Ενέργειες μαθητή: Εφόσον έχουν συλλέξει υλικό (εικόνες, βίντεο, κείμενο, συνδέσμους, κ.ο.κ.) θα ξεκινήσουν με την κατασκευή της ψηφιακής αφίσσας, ώστε να εφαρμόσουν τη γνώση πάνω στη ξένη γλώσσα, συνδυάζοντας τις δεξιότητες της σύνθεσης και της ανάλυσης. Βασική προϋπόθεση είναι να έχουν εξοικειωθεί με το εργαλείο. Μεγάλος όφελος από τη χρήση και την κατασκευή των διαδραστικών αφισών είναι η ενσωμάτωση και η διαμοίραση των γνώσεων από την πλευρά των μαθητών, η ενσωμάτωση εγγράφων, ήχων, βίντεο, συνδέσμων που σχετίζονται με την εργασία τους, κινητοποιώντας την προσοχή της μαθητικής κοινότητας και παγιώνοντας όλα όσα έχουν μάθει.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: περιβάλλον διαδραστικής αφίσσας, διαδίκτυο, σύνδεσμοι των εικονικών προορισμών

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Λόγω της περιορισμένης επιφάνειας της διαδραστικής αφίσας, οι μαθητές πρέπει με περιληπτικό και σαφή λόγο να ενημερώσουν για το θέμα τους. Με άλλα λόγια, πρέπει να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά με λεκτικό και μη λεκτικό τρόπο, με οπτική αναπαράσταση των όσων έχουν σκεφτεί και θα αναπτύξουν το γλωσσικό γραμματισμό, με τη σύνταξη περιληπτικού ψηφιακού κειμένου.

Η προσπάθεια να εμπλακούν οι μαθητές στον πολυμεσικό γραμματισμό, ενισχύει τη μάθηση σε ένα ψηφιακά εστιασμένο πλαίσιο και αναδεικνύει ψηφιακές, τεχνικές δεξιότητες αλλά και δεξιότητες σύνθεσης, αξιολόγησης, κριτικής και παρουσίασης πληροφοριών. Οι εικόνες γίνονται διαλογικές και τα παιδιά εμπλέκονται ενεργά, ενώ αυξάνεται το κίνητρό τους για να παράγουν υψηλής ποιότητας εργασία. Ακόμη, αναμένεται να αναπτυχθεί και ο γλωσσικός γραμματισμός με τη σύνταξη του περιληπτικού κειμένου της αφίσας.

3^η Διδακτική ώρα

1^η Δραστηριότητα: Γινόμαστε «ξεναγοί» και ...ταξιδεύουμε!

Διάρκεια: 35 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: ολοκλήρωση και παρουσίαση της ομαδικής εργασίας

Οργάνωση τάξης: ομαδικές παρουσιάσεις σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές

Ρόλος του εκπαιδευτικού: υποστηρικτικός, διευκολυντικός

Ενέργειες του εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να δημιουργήσει ένα ευχάριστο και φιλικό κλίμα ώστε οι μαθητές να παρουσιάσουν αποτελεσματικά τις διαδραστικές τους αφίσες. Κατά τη διάρκεια των παρουσιάσεων, επεξηγεί όπου χρειάζεται τις πληροφορίες που παρουσιάζουν οι μαθητές και συντονίζει συζήτηση αποτίμησης της όλης πολυμεσικής εμπειρίας και προσπάθειας των παιδιών.

Ενέργειες μαθητή: Οι μαθητές μέσα από ένα παιχνίδι ρόλων («ως ξεναγοί» της τάξης τους ή της οικογένειάς τους στους προορισμούς που είχαν επιλέξει) επιχειρούν να παρουσιάσουν με ευφάνταστο και παιγνιώδη τρόπο τις αφίσες τους που κατασκεύασαν ομαδικά σε προηγούμενη διδακτική ώρα, προσπαθώντας να κάνουν χρήση της ιταλικής προφορικής γλώσσας.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: πρόγραμμα δημιουργίας διαδραστικής αφίσας

Αποτελέσματα της δραστηριότητας:

Αναμένεται να εμπλακούν οι μαθητές αποτελεσματικά στην κατασκευή πολυτροπικού κειμένου και να αποκτήσουν πρόσβαση σε υλικό για πιο βαθιά ανάλυση και εκμάθηση. Αναπτύσσεται ο κοινωνικός και ο γλωσσικός γραμματισμός, μέσω της γνωριμίας με τον ξένο πολιτισμό, ο οποίος μπορεί να εμπλουτίσει τον ψυχικό και πνευματικό τους κόσμο, να βοηθήσει ώστε να αποκτήσουν μια έμμεση εμπειρία με τις πολιτισμικές αξίες αλλά και να προσφέρει την ευκαιρία να αλληλεπιδράσουν με τους συμμαθητές τους. Η απόκτηση

δεξιοτήτων κατανόησης του «άλλου» και συνεργασίας πρέπει να είναι αναπόσπαστα κομμάτια της μάθησης.

2^η Δραστηριότητα: Για να δούμε...τι κάναμε!

Διάρκεια: 10 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: αξιολόγηση της συλλογικής ενασχόλησης με πολυτροπικό κείμενο

Οργάνωση τάξης: εργασία σε ομάδες

Ρόλος του εκπαιδευτικού: υποστηρικτικός, συντονιστικός

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Πρόκειται για δραστηριότητα αποτίμησης της ψηφιακής εμπλοκής των μαθητών σε περιηγήσεις εικονικές και σε κατασκευή διαδραστικής αφίσας. Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές να εκφραστούν με ασφάλεια, ειλικρίνεια και κριτική διάθεση σε μια συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης.

Ενέργειες μαθητή: Η αξιολόγηση και αυτοαξιολόγηση μπορεί να βοηθήσει την ανάπτυξη γλωσσικού και κοινωνικού γραμματισμού, με το εκφράσουν τις προσωπικές τους σκέψεις, τα συναισθήματα αλλά και τη γνώμη τους για την ολοκλήρωση της ψηφιακής τους εργασίας.

Μπορούν να συμπληρώσουν, εναλλακτικά, κάποιο ψηφιακό ή έντυπο ερωτηματολόγιο, να κατασκευαστεί μια ρούμπρικα, να ανεβάσουν την ολοκληρωμένη τους δουλειά στο blog του σχολείου ή να πάρει συνέντευξη η μία ομάδα από την άλλη, κάνοντας χρήση της ξένης γλώσσας.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Αναλόγως με την επιλογή του εκπαιδευτικού για αξιολόγηση των εργασιών, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ψηφιακά εργαλεία όπως το Quick Rubric <https://www.quickrubric.com/> ή το Rubric Maker <https://rubric-maker.com/>, το Survey Monkey <https://www.surveymonkey.com/>, το ιστολόγιο του σχολείου ή ένα wiki που έχει κατασκευαστεί για να αποτιμούν οι μαθητές την εμπειρία τους.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Μέσω της αξιολόγησης, αναμένεται να αποτιμηθεί η εκπαιδευτική διαδικασία, η εμπλοκή των παιδιών και η πορεία τους προς την κατάκτηση της γλώσσας μέσα από τη χρήση της τεχνολογίας και μιας παιγνιώδους και ταυτόχρονα ελκυστικής προσέγγισης.

5. Αποτίμηση και αντίκτυπος σεναρίου

Από τη μία η κατασκευή και η χρήση της διαδραστικής αφίσας στο πλαίσιο ομαδικών εργασιών μέσα στην ξενόγλωσση τάξη και από την άλλη η εικονική περιπλάνηση σε ξένους προορισμούς προσανατολίζουν τους μαθητές σε δραστηριότητες βιωματικής εκμάθησης. Η προστιθέμενη αξία από τη χρήση των νέων τεχνολογιών ενθαρρύνει την εξερεύνηση και την εμπάθυνση στο υπό μελέτη θέμα, αλλά και στην απόκτηση μιας θετικής στάσης για τη γνώση και τη δημιουργία. Οι μαθητές δεν είναι πια παθητικοί καταναλωτές πληροφοριών, μα με ισχυρά κίνητρα και με αυθεντικό έργο παράγουν εργασίες υψηλής ποιότητας.

6. Προτάσεις και διαφορετικές εκδοχές του σεναρίου

Το σενάριο μπορεί να εφαρμοστεί, εναλλακτικά, και με άλλα εργαλεία ώστε να ικανοποιούνται κάθε φορά οι ποικίλες εκπαιδευτικές συνθήκες ή οι ομάδες των μαθητών. Η ανάρτηση των πληροφοριών μπορεί να πραγματοποιηθεί σε radlet ή η δημιουργία παρουσιάσεων να γίνουν μέσω της εφαρμογής prezi και slideshare. Ακόμη, μπορούν να αφηγηθούν τις εικονικές περιηγήσεις τους με το εργαλείο δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών, το Storybird ή να επεξεργαστούν εικόνες έργων τέχνης σε ιστότοπους, όπως στον Picasa.

7. Βιβλιογραφία

Αρβανίτης, Κ. (2004). Ψηφιακό, Εικονικό, Κυβερνομουσείο ή Δικτυακό Μουσείο; Αναζητώντας όρο και ορισμό. Στο Σ. Δασκαλοπούλου, Α. Μπούνια, Ν. Νικονάνου, Σ. Μπακογιάννη (Επιμ.), Πρακτικά 1ου Διεθνούς Συνέδριο Μουσειολογίας: Μουσείο, Επικοινωνία και Νέες Τεχνολογίες, 183-191, Μυτιλήνη.

Bowen, J. (2008). Wiki Software and Facilities for Museums. <http://www.archimuse.com/mw2008/papers/bowen.bowen.html>

Bowen, J. (2000). The virtual museum. Στο Museum International, 52(1), 4-7. UNESCO, Paris: Blachwell Publishers.

Schweibenz, Werner (1998). The Virtual Museum: New Perspectives For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. Proceedings des 6. Internationalen Symposiums für Informationswissenschaft, Prague http://is.uni-sb.de/projekte/sonstige/museum/virtual_museum_ISI98.html

Υπουργείο Παιδείας Έρευνας και Θρησκευμάτων. Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών για τις ξένες γλώσσες στο Δημοτικό και στο Γυμνάσιο (2016). Αθήνα: Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων (Φ.Ε.Κ. 2871/τ.Β'/09-09-2016).

8. Φύλλα εργασίας

Siete “guidi” e volete presentare destinazioni culturali d’ Italia o opere d’ arte.

(Είστε «ξεναγοί» και θέλετε να παρουσιάσετε πολιτισμικούς προορισμούς της Ιταλίας ή έργα τέχνης.)

- *Quale destinazione ne sceglierete?*
- *Guardate il poster interattivo del professore.*
- *Andate ad esplorare le varie destinazioni culturali*

Cosenza- Museo all’ aperto:
<http://www.mediocratitour.it/tour.php?lang=it&comune=cosenza>

Roma-Musei Vaticani: <http://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en.html>
http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html

Firenze: <https://virtual-journeys.com/it/italy/florence>

Venezia:https://artsandculture.google.com/streetview/palazzo-ducale/4QFjjBYv3YHJUA?hl=it&sv_h=72.37766164382597&sv_p=0.6166499944049804&sv_pid=wW1wQRjgqdhEJlCgSPJHFg&sv_lid=5888144814346242548&sv_lng=12.340063859711904&sv_lat=45.43360954589727&sv_z=1.0000000000000002

Piazza San Marco: <http://www.meravigliedivenezia.it/it/venezia-media/VR/piazza01/index.html>

Milano: <http://pinacotecabrera.org/virtualtour/start.html>

- *In gruppi, ne scegliete quelle che vi piacciono.*
- *Cercate informazioni e fonti online per le opere o le destinazioni che vi piacciono.*
- *Cominciate, sempre in gruppo, la creazione del vostro poster interattivo.*
- *Presentatelo in classe.*

Άσκηση 1η- Attività 1a

Υπογραμμίστε τις λέξεις που θα χρησιμοποιούσατε για μια επίσκεψη στους προορισμούς που επισκεφτήκατε εικονικά.

Sottolineate le parole che voi useresti per una visita alle destinazioni che avete visitato virtualmente.

Monumento

Mostra

Storia

Cultura

Statua

Opera d' arte

Quadro

Patrimonio artistico

Vacanze

Prenotare, prenotazione

Destinazione turistica

Valigie

Partenza, arrivo

In montagna

In campagna

Viaggi organizzati

Stazione

Passeggero

Andare in vacanza

Prendere le ferie



Άσκηση 2η- Attività 2a

Εντοπίστε πού βρίσκονται στο χάρτη προορισμοί και οι πολιτιστικοί χώροι στους οποίους περιηγήκατε εικονικά.

Identificate dove si trovano sulla mappa le destinazioni e le aree culturali che avete esplorato.



01

Venezia- Veneto

Roma- Lazio

Milano- Lombardia

Firenze- Toscana

Cosenza- Calabria

Άσκηση 3η (για το σπίτι-προαιρετική) - Attività 3a (a casa-facoltativa)

Μπορείτε να παρακολουθήσετε βίντεο που σχετίζονται με τα έργα τέχνης των πολιτισμικών περιοχών που επισκεφτήκατε:

Potete guardare alcuni video relativi alle opere d'arte delle aree culturali che avete visitato:

<https://www.youtube.com/watch?v=vtCnjPgVvQc> (Ρώμη- Μουσεία του Βατικανό)

<https://www.youtube.com/watch?v=HBFRGGiOpCA> (Μποτιτσέλι)

<https://www.youtube.com/watch?v=du5q1de7Vzw> (5ου Δημ. Σχολείου Ασπρόπυργου)

<https://www.youtube.com/watch?v=ilDymPskkKs> (90ου Δημ. Σχολείου Αθηνών)

https://www.youtube.com/watch?v=4CSc3hOI_M8 (90ου Δημ. Σχολείου Αθηνών)

<https://www.youtube.com/watch?v=7x9JHYKHFXs> (στα ελληνικά)

<https://www.youtube.com/watch?v=4ZAIgipGNyk> (ελληνικοί υπότιτλοι)

<https://www.youtube.com/watch?v=Qao7meW6ubl> (Βενετία- Δόγηδες-στα ελληνικά)

<https://www.youtube.com/watch?v=eLdlxprwxSA> (Φλωρεντία- Μέδικοι- ελληνικοί υπότιτλοι)

<https://www.youtube.com/watch?v=pkNk9P6q7do> (Μιλάνο- στα ελληνικά)

<https://www.youtube.com/watch?v=2BfJyO6EBA> (Καλαβρία)

<https://www.youtube.com/watch?v=XXePM6Bu3VQ> (Οι Έλληνες της Κάτω Ιταλίας)



Το παρόν σενάριο περιλαμβάνεται στο επιμορφωτικό υλικό της εκπαίδευσης επιμορφωτών Β' επιπέδου ΤΠΕ στα ΠΑΚΕ (Συστάδα 6: Ξένες Γλώσσες), όπως αναπτύχθηκε/προσαρμόστηκε και αξιοποιήθηκε στο πλαίσιο της Πράξης «Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδακτική πράξη (Επιμόρφωση Β' επιπέδου ΤΠΕ)», <http://e-pimorfosi.cti.gr>, του Ε.Π. «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού – Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση», ΕΣΠΑ 2014-2020, με τελικό δικαιούχο το ΙΤΥΕ «Διόφαντος».

Το επιμορφωτικό υλικό αποτελεί ιδιοκτησία του ΥΠΑΙΘ και καλύπτεται από την ισχύουσα νομοθεσία για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών. Διατέθηκε μέσω της ειδικής πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης της παραπάνω Πράξης (moodle), ενώ την ευθύνη ανάπτυξής του είχε συγγραφική ομάδα εξειδικευμένων εκπαιδευτικών, με επιστημονική υπεύθυνη την κ. Βασιλική Μητσκοπούλου, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια του Εθνικού Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών (ΕΚΠΑ), Τμήμα Αγγλικής Γλώσσας και Φιλολογίας, Τομέας Γλώσσας – Γλωσσολογίας.



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

