

# Τίτλος διδακτικού σεναρίου

## ***‘Holiday time!’***

**Δημιουργός:** Σπηλιώτη Μαρίνα ΠΕ06

### **Συνοπτική περιγραφή και ταυτότητα του σεναρίου**

Το σενάριο αναπτύχθηκε στο πλαίσιο των δράσεων Διάχυσης αποτελεσμάτων του προγράμματος Erasmus+KA101 μαθησιακής κινητικότητας προσωπικού με τίτλο **‘Innovative approaches with a European dimension’** στο οποίο συμμετείχαν εκπαιδευτικοί του 8ου Δ. Σχ. Π. Φαλήρου.

Αποτελεί πρόταση που περιλαμβάνει χρήση κάποιων ψηφιακών εργαλείων από αυτά που παρουσιάστηκαν στα εκπαιδευτικά σεμινάρια και ενσωματώνονται σταδιακά στην διδακτική πρακτική μας.

#### **Γνωστικό αντικείμενο:**

Αγγλική γλώσσα με χρήση τεχνολογίας.

#### **Σύνδεση με ενότητα σχολικού εγχειριδίου:**

Συνδέεται με το βιβλίο της Ε Δημοτικού κεφ. 10 με τίτλο ‘Summer is here!’

#### **Προφίλ μαθητών:**

Προτείνεται να χρησιμοποιηθεί με μαθητές της Ε και Στ τάξης του δημοτικού σχολείου.

#### **Επίπεδο γλωσσομάθειας:**

Με βάση την εξάβαθμη κλίμακα του ΚΕΠΑ απευθύνεται σε μαθητές επιπέδου A1+ - A2.

#### **Χρονική διάρκεια:**

Το σενάριο είναι σχεδιασμένο για 3 διδακτικές ώρες διάρκειας 45’. Η 3<sup>η</sup> ώρα προϋποθέτει την δυνατότητα εργασίας στο εργαστήριο Η/Υ.

#### **Εργαλεία web 2.0 και εφαρμογές:**

Padlet, Pickers, StoryJumper, YouTube

### **Στόχοι του μαθήματος είναι οι μαθητές:**

Να χρησιμοποιήσουν παλαιά και νέα γνώση για τη δημιουργία συνεργατικού κειμένου σχετικό με το θέμα των διακοπών.

Να κάνουν σύντομη και ευχάριστη επανάληψη στον χρόνο Simple past (ομαλά και ανώμαλα ρήματα)

Να εμπλακούν ενεργά στο πλαίσιο ομάδας για την επίτευξη κοινού στόχου. Αναπτύσσεται έτσι ο κοινωνικός γραμματισμός και καλλιεργούνται

οι δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας με τους συμμαθητές τους και η ενεργοποίηση δημοκρατικών διαδικασιών για τη λήψη αποφάσεων.

Να αναπτύξουν κριτική και δημιουργική σκέψη.

Να εξοικειωθούν με εργαλείο επεξεργασίας κειμένου και εικόνας (story jumper) και

Να χρησιμοποιήσουν νέο συνεργατικό εργαλείο τεχνολογίας για ανάρτηση υλικού (padlet). Αναπτύσσεται ο ψηφιακός γραμματισμός των μαθητών.

### **1<sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ - Στην σχολική αίθουσα**

#### **Δραστηριότητα 1 (7') class activity**

Ο εκπαιδευτικός προβάλλει στον πίνακα μέσω του βιντεοπροβολέα την εικόνα 1 (σχετική με το θέμα των διακοπών) ή οποιαδήποτε άλλη κρίνει ο εκπαιδευτικός κατάλληλη, και ζητά από τους μαθητές να μαντέψουν ποιο είναι το περιεχόμενο του μαθήματος. Καταγράφονται οι ιδέες (ιδεοθύελλα- brainstorming) και γίνεται μια μικρή συζήτηση σχετικά με το είδος των διακοπών που προτιμούν, τι τους αρέσει να κάνουν στις διακοπές, αν έχουν ταξιδέψει στο εξωτερικό, ποιο είναι το αγαπημένο τους μεταφορικό μέσο.

#### **Δραστηριότητα 2 (20') group activity**

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και τους δίνεται το Φύλλο εργασίας 1 όπου καταγράφουν το σχετικό λεξιλόγιο όπως προκύπτει από την δραστηριότητα.

Χρησιμοποιείται η εφαρμογή **Plickers** όπου οι μαθητές καλούνται με την χρήση των καρτών απόκρισης να απαντήσουν σε σύντομο ερωτηματολόγιο 10 ερωτήσεων προκειμένου να ανιχνευθεί η προϋπάρχουσα γνώση (διαμορφωτική αξιολόγηση) σχετικά με το βασικό λεξιλόγιο που θα χρειαστούν για να συνθέσουν μια δική τους αστεία ιστορία διακοπών.

Οι μαθητές σημειώνουν στο φύλλο εργασίας το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τις κατηγορίες που υπάρχουν ήδη και κατόπιν συζητούν στις ομάδες τους προκειμένου να καταγράψουν συμπληρωματικό λεξιλόγιο που γνωρίζουν όλα τα μέλη της ομάδας (peer learning).

### **Δραστηριότητα 3 (15') group activity – peer learning**

Οι μαθητές θυμούνται με διασκεδαστικό τρόπο τον χρόνο Simple Past καθώς είναι βασικός για την διήγηση της ιστορίας που θα κληθούν να δημιουργήσουν.

Πρώτα παρακολουθούν ένα σύντομο βιντεάκι στο **YouTube** για να θυμηθούν τον σχηματισμό των ομαλών ρημάτων και στη συνέχεια παίζουν ένα παιχνίδι (κατασκευασμένο στο εργαλείο **Wordwall** – την εκδοχή 'pop the balloons') για να θυμηθούν τα ανώμαλα ρήματα. Ένας εκπρόσωπος από κάθε ομάδα έρχεται στον υπολογιστή του εκπαιδευτικού στην έδρα και παίζει ένα level. Τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας που παίζει κάθε φορά βοηθούν λέγοντας τις σωστές απαντήσεις. Εάν υπάρχει διαδραστικός πίνακας μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για την δραστηριότητα.

### **Δραστηριότητα 4 (3')**

#### Ανάθεση εργασίας

Δίνεται στους μαθητές το Φύλλο εργασίας 2 με οδηγίες προετοιμασίας για την επόμενη διδακτική ώρα. Σκοπός είναι να καταγράψουν τις ιδέες τους ο καθένας ξεχωριστά, έτσι ώστε να αντλήσουν υλικό από το σύνολο το οποίο στη συνέχεια θα αξιοποιήσουν για τη δημιουργία της ομαδικής ιστορίας. Τους υπενθυμίζεται ότι μπορούν να φέρουν το λεξικό τους καθώς το επόμενο μάθημα θα γίνει στην αίθουσα διδασκαλίας.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι υποστηρικτικός, συμβουλευτικός και διευκολυντικός.

### **2<sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ - Στην σχολική αίθουσα.**

#### **Δραστηριότητα 1 (45') Όλη η διδακτική ώρα group activity – peer learning**

Οι μαθητές, αφού έχουν ήδη ενημερωθεί από το προηγούμενο μάθημα για την εργασία που καλούνται να διεκπεραιώσουν, παραθέτουν τις ιδέες τους στην ομάδα και από κοινού αποφασίζουν για το τελικό περιεχόμενο.

Ορίζεται σε κάθε ομάδα ο γραμματέας που αναλαμβάνει την καταγραφή της ιστορίας και κάνουν προσπάθεια συγγραφής της ιστορίας τους.

Έχουν την δυνατότητα χρήσης του ηλεκτρονικού λεξικού που είναι αποθηκευμένο στον υπολογιστή της τάξης ή του συμβατικού λεξικού που υπάρχει στην τάξη ή που έχουν φέρει οι ίδιοι.

Στόχος είναι οι μαθητές κατά τη λήξη της διδακτικής ώρας να έχουν καταλήξει στην τελική μορφή της ιστορίας τους.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού σε αυτό το στάδιο είναι εμπνευστικός, συμβουλευτικός και διευκολυντικός.

### **3<sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ - Στην αίθουσα υπολογιστών.**

#### **Δραστηριότητα 1 (10')**

Οι μαθητές μέσω video ενημερώνονται για τη χρήση και τις δυνατότητες του εργαλείου ψηφιακής αφήγησης **StoryJumper**.

Χρησιμοποιείται η κεντρική οθόνη της αίθουσας και ταυτόχρονα μοιράζεται στους μαθητές το Φύλλο εργασίας 3 με screenshots σχετικά με την χρήση του εργαλείου.

#### **Δραστηριότητα 2 (35')**

Οι μαθητές εξερευνούν το περιβάλλον του εργαλείου, αποφασίζουν ποιες εικόνες μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να εμπλουτίσουν την ιστορία τους και ξεκινούν την δημιουργία της διαδραστικής τους ιστορίας.

Με την ολοκλήρωση της εργασίας οι μαθητές παίρνουν τον σύνδεσμο και τον ανεβάζουν στο **Padlet** της τάξης (τους δίνονται σχετικές οδηγίες) ή στην κυψέλη της τάξης τους στην **e-me**.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού και σε αυτό το στάδιο είναι υποστηρικτικός, συμβουλευτικός και διευκολυντικός.

Σε επόμενα μαθήματα οι μαθητές παρουσιάζουν τις εργασίες τους.

#### **Πρόταση συμπληρωματικής δραστηριότητας**

Μπορεί να αξιοποιηθεί η δυνατότητα που παρέχει το **StoryJumper** για ηχογράφηση των ιστοριών που έχουν δημιουργήσει οι μαθητές. Είναι μια εξαιρετική ευκαιρία για τους μαθητές να εξασκηθούν στην σωστή εκφορά του λόγου στην Αγγλική γλώσσα και να ακούσουν κατόπιν το αποτέλεσμα. Καθώς οι συνθήκες και ο χρόνος που απαιτούνται για αυτή την δραστηριότητα δεν μπορούν να ικανοποιηθούν σε μια διδακτική ώρα στην τάξη, είναι στην ευχέρεια του εκπαιδευτικού να το σχεδιάσει και να το εφαρμόσει ανάλογα.