

Παιδαγωγική αξιοποίηση ενός video για την ελπίδα και την ανθεκτικότητα



[Scarlett - animated short \(Scarlett Contra el Cancer\)](#)

Σχεδιάστριες δραστηριοτήτων: Αζά Αθηνά ΠΕ06, Βελλή Κατερίνα ΠΕ06, Καϊκτσή Κατερίνα ΠΕ06

Γνωστικό αντικείμενο: Αγγλικά

Τάξη ή τάξεις στις οποίες απευθύνεται: Στ' Δημοτικού/ Α' Γυμνασίου

Επίπεδο γλωσσομάθειας: Α2

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα:

Γενικοί δείκτες επικοινωνιακής επάρκειας σύμφωνα με το ΕΠΣ-ξλ (επικαιροποίηση Δεκ. 2016):

1. Οι μαθητές θα εξασκηθούν στην παραγωγή του γραπτού λόγου και της γραπτής διάδρασης
2. Οι μαθητές θα εξασκηθούν στην κατανόηση προφορικού λόγου

Ειδικοί δείκτες επικοινωνιακής επάρκειας ανά ικανότητα σύμφωνα με το ΕΠΣ-ξλ (2016):

Παραγωγή γραπτού λόγου & γραπτή διάδραση : Να δίνουν ή να ζητούν πληροφορίες σχετικά με ένα οικείο θέμα (όπως το περιεχόμενο ενός βιβλίου, μιας ταινίας κ.λπ.) και να διατυπώνουν ή να ζητούν μία γνώμη (π.χ. είναι ένα ενδιαφέρον βιβλίο/μια πολύ αστεία ταινία), χωρίς ωστόσο αναλυτική εξήγηση ή αιτιολόγηση. (Α2.9)

Κατανόηση προφορικού λόγου:

- Να απαντήσουν σε απλά ερωτήματα σχετικά με το μήνυμα που διατυπώνει ένα βίντεο που παρακολουθούν στο youtube. (A2.20)
- Να συνάγουν τη στάση του ομιλητή βάσει γλωσσικών αλλά και εξωγλωσσικών στοιχείων, όπως του επιτονισμού. (A2. 22)

Αναφορικά με τη μαθησιακή διαδικασία και την ανάπτυξη δεξιοτήτων:

- Να καλλιεργήσουν την ενσυναίσθηση για τα άτομα με αναπηρία βιώνοντας τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν
- Να εκφράζουν τα δικά τους συναισθήματα χρησιμοποιώντας κατάλληλες γλωσσικές δομές και το ανάλογο λεξιλόγιο της Αγγλικής γλώσσας
- Να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη (κριτικός γραμματισμός): «Πως ξεπέρασε το πρόβλημά της η πρωταγωνίστρια;»
- Να αναγνωρίσουν τη σημασία της υποστήριξης και συνεργασίας (κοινωνικός γραμματισμός)
- Να δημιουργήσουν ψηφιακό προϊόν-podcast (ψηφιακός γραμματισμός) για την προώθηση της συναισθηματικής νοημοσύνης και την παραγωγή προφορικού λόγου

Είδη δραστηριοτήτων:

Αφόρμηση η παρακολούθηση του short animated video **Scarlett** - περιγράφει την εσωτερική πάλη ενός κοριτσιού που πάσχει από καρκίνο των οστών και έχει χάσει το πόδι της (ακρωτηριασμός, αναπηρία, σωματικός και ψυχικός πόνος), αλλά παραμένει ακόμα αισιόδοξη και δυνατή για τους άλλους. Το video πλαισιώνεται από τις εξής δραστηριότητες:

- Παιχνίδι ρόλων
- Δημιουργία και διάχυση podcast

Περιγραφή των δραστηριοτήτων:

➤ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ

Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες με ίσο αριθμό μελών. Στην 1^η ομάδα ανήκουν μαθητές που αναλαμβάνουν το ρόλο ενός ατόμου με αναπηρία (κίνησης, όρασης, ακοής, κλπ.) ενώ στη 2^η ομάδα οι μαθητές αναλαμβάνουν ρόλους υποστηρικτών (γονείς, εκπαιδευτικοί, φίλοι, ψυχολόγοι, κοινωνικοί λειτουργοί, κλπ.).

1. Οι μαθητές από την πρώτη ομάδα επιλέγουν έναν χαρακτήρα από μία λίστα ο οποίος έχει μια συγκεκριμένη αναπηρία. Ο δάσκαλος παρέχει κατάλληλο υποστηρικτικό υλικό (χρήση blocks ως εμπόδια στην κίνηση, πατερίτσες, μαντήλι για να καλυφθούν τη μάτια, ωτασπίδες σιλικόνης, κλπ.) για να μπορέσουν οι μαθητές να εκφραστούν μέσα από την αναπηρία χωρίς όμως αυτό να είναι περιοριστικό.
2. Κάθε μαθητής από την δεύτερη ομάδα επιλέγει έναν από την πρώτη ομάδα και αναλαμβάνει το ρόλο του υποστηρικτή.
3. Οι μαθητές από την πρώτη ομάδα παίρνουν μια οδηγία που πρέπει να την εκτελέσουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, ο χαρακτήρας με την

αναπηρία θα πρέπει να μετακινηθεί σε ένα χώρο με εμπόδια για να πάρει ένα αντικείμενο ενώ ο υποστηρικτής του θα πρέπει να τον βοηθήσει να το κάνει.

4. Στο τέλος του παιχνιδιού οι μαθητές και από τις δύο ομάδες συζητούν για την εμπειρία τους, αναστοχάζονται και κινητοποιούν την έκφραση των συναισθημάτων τους με βάση τις ερωτήσεις:

- ❖ What were the difficulties you faced?
- ❖ How did you (*the students with disabilities*) feel?
- ❖ How did you (*the supporters*) help?
- ❖ What is the importance of empathy and support?

➤ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ PODCAST

Οι μαθητές ηχογραφούν slogans για την ενίσχυση της ενσυναίσθησης (“*Keep trying*”, “*Never give up*”, “*Be strong*”, “*Always think positive*” κτλ). Χωρίζονται σε ομάδες και αναλαμβάνουν ρόλους

- Ομάδα ηχογράφησης (αξιοποιούν το *H5P Audio Recorder*)
- Ομάδα επεξεργασίας του ψηφιακού προϊόντος (αξιοποιούν το *Audacity.app*)
- Ομάδα δημιουργίας σύντομου συνοδευτικού κειμένου (δημιουργική γραφή)

Μεταφορτώνουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού το τελικό προϊόν στο blog του σχολείου για τη διάχυση της εμπειρίας

Διάρκεια: 90’ (2 διδακτικές ώρες)

Οργάνωση τάξης: εργασία σε ζευγάρια, ομαδική εργασία

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:

https://www.youtube.com/watch?v=JOWiPx5VRUU&ab_channel=theSTUDIONYC

<https://h5p.org/audio-recorder>

<https://www.audacityteam.org/>

<https://blogs.sch.gr/>

Οδηγίες προς τους μαθητές:

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ Θα εργαστείτε σε ομάδες των δύο ατόμων. Σε κάθε ομάδα ένας θα έχει το ρόλο του ατόμου με αναπηρία και ο άλλος του καθοδηγητή. Εσείς επιλέγετε τι θέλετε να είστε: γονέας, φίλος, κλπ. Ο μαθητής Α διαλέγει ένα εποπτικό μέσο που αντιπροσωπεύει την αναπηρία του. Θα σας δοθούν και οδηγίες τι ακριβώς πρέπει να κάνετε μέσα στην τάξη με αυτό. Ο καθοδηγητής θα είναι δίπλα σας για να σας βοηθήσει.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ PODCAST Θα δημιουργήσετε ένα podcast για να προωθήσετε την ενσυναίσθηση και τη συμπερίληψη. Θα χωριστείτε σε 3 ομάδες και θα αναλάβετε ρόλους. Ομάδα 1: Χρησιμοποιήστε το *H5P Audio Recorder* για να ηχογραφήσετε το podcast σας. Ομάδα 2: Επεξεργαστείτε το podcast σας με το εργαλείο *Audacity* για να αφαιρέσετε τυχόν λάθη ή περιττές σιωπές και να προσθέσετε μουσικό

background (προαιρετικά). Ομάδα 3: Γράψτε ένα σύντομο συνοδευτικό κείμενο που ενισχύει το podcast για την ανάρτηση στο blog του σχολείου

Τεκμηρίωση των δραστηριοτήτων:

Οι συγκεκριμένες δραστηριότητες έχουν επιλεγεί για να προάγουν την ενσυναίσθηση των μαθητών, τη συνειδητοποίηση των δυσκολιών, τη σημασία της υποστήριξης, την έμπνευση για δημιουργία, την κινητοποίηση της συνεργασίας, την καλλιέργεια του γλωσσικού και ψηφιακού εγγραμματισμού.

Διδακτική λογική που υπάρχει «πίσω» από την αξιοποίηση του video

1. Βιωματική μάθηση, δημιουργικότητα και έκφραση συναισθημάτων που ενθαρρύνουν την κατανόηση και την καλλιέργεια κριτικής σκέψης για την επίλυση προβλημάτων
2. Ο μαθητής είναι το κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας
3. Ο μαθητής κινητοποιείται μέσω της συναισθηματικής και διανοητικής εμπλοκής
4. Συνεργατική μάθηση και ανταλλαγή ιδεών που προάγει επικοινωνιακές δεξιότητες

Μαθησιακά οφέλη/Προστιθέμενη αξία

1. **Ενσυναίσθηση και συναισθηματική νοημοσύνη** (οι μαθητές κατανοούν τις δυσκολίες και τα συναισθήματα ενός ατόμου που αντιμετωπίζει σοβαρές ασθένειες ενισχύοντας την ικανότητά τους να αναγνωρίζουν τα δικά τους συναισθήματα μέσα από τις εμπειρίες των άλλων/παιχνίδι ρόλων)
2. **Ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων** (μαθαίνουν την αξία της υποστήριξης, της φιλίας και της συνεργασίας)
3. **Ανθεκτικότητα και επιμονή** (οι μαθητές ενισχύουν την πίστη στον εαυτό τους και την ικανότητά τους να αντιμετωπίζουν προκλήσεις με θάρρος και αισιοδοξία).
4. **Καλλιέργεια κριτικής σκέψης** (οι μαθητές εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους για τον κόσμο και τις διαφορετικές εμπειρίες των ανθρώπων αναπτύσσοντας τις δεξιότητες της κριτικής σκέψης)
5. **Ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων** (λεξιλόγιο, προφορικός λόγος. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να εκφράζουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους στα Αγγλικά)

Πρόσθετα στοιχεία (προαιρετικά):

Επεκτασιμότητα της δραστηριότητας: δυνατότητα πλοήγησης και εξερεύνησης των μαθητών σε εφαρμογές που ενισχύουν εμπειρίες ενσυναίσθησης

1. **Be my eyes:** <https://www.bemyeyes.com/>

Είναι μια εφαρμογή που συνδέει άτομα με προβλήματα όρασης με εθελοντές που τους βοηθούν να επιλύουν καθημερινά προβλήματα, όπως να διαβάσουν ετικέτες ή να αναγνωρίσουν αντικείμενα. Η συμμετοχή στην εφαρμογή μπορεί να βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν άτομα με προβλήματα όρασης και να αισθανθούν τη σημασία της συμπαράστασης και της βοήθειας.

2. **Wheelmap:** <https://wheelmap.org/>

Αυτή η εφαρμογή βοηθά τους χρήστες να βρουν προσβάσιμα μέρη για άτομα με αναπηρία, όπως ράμπες και ανελκυστήρες. Οι χρήστες μπορούν να προσθέσουν πληροφορίες για την προσβασιμότητα των μερών στην περιοχή τους. Η εφαρμογή μπορεί να βοηθήσει τους χρήστες να κατανοήσουν τις ανάγκες των ανθρώπων με κινητικές αναπηρίες και να αναγνωρίσουν τη σημασία της πρόσβασης σε δημόσιους χώρους

3. **Disability Awareness Bingo:** <https://bingobaker.com/view/7151800>

Αυτό το παιχνίδι Bingo επικεντρώνεται στην ενημέρωση των μαθητών σχετικά με διάφορες αναπηρίες και τα διάφορα είδη υποστήριξης που μπορούν να προσφέρουν. Κάθε τετράγωνο του Bingo περιλαμβάνει μια αναπηρία ή έναν τύπο υποστήριξης, και οι μαθητές πρέπει να βρουν παραδείγματα ή να περιγράψουν πώς μπορούν να βοηθήσουν άτομα που αντιμετωπίζουν αυτές τις καταστάσεις.