



ΖΩΑ ΤΗΣ ΦΑΡΜΑΣ ΜΕ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΑΡΘΡΩΝ ΣΕ ΤΑΞΗ ΥΠΟΔΟΧΗΣ

ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ ΑΠΟ:

[ΧΑΤΖΗΛΟΥΔΗ ΜΑΡΙΑ](#)

Ημερομηνία Δημιουργίας:

02/01/2025



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το παρόν διδακτικό σενάριο σχεδιάστηκε στα πλαίσια του σεμιναρίου Β2 ΤΠΕ κατά την 2η περίοδο, Συστάδα: Β2.5, ΔΑΣΚΑΛΟΙ και υλοποιήθηκε σε τάξη υποδοχής με μαθητές Β,Γ και Δ Δημοτικού.

Τίτλος σεναρίου

Ζώα της Φάρμας με Διδασκαλία Άρθρων σε Τάξη Υποδοχής

Δημιουργοί / Συντελεστές

Χατζηλούδη Μαρία - δημιουργία πρωτότυπου σεναρίου

Συνοπτική περιγραφή

Σχεδίαση Εκπαιδευτικού Σεναρίου με χρήση λογισμικών:

- Για ψυχολογική και γνωστική προετοιμασία μέσω βίντεο You Tube
- Για άμεση διδασκαλία μέσα μαθησιακού αντικειμένου παρουσίασης από το Φωτόδεντρο
- Για εμπέδωση μέσω κουίζ στο Wordwall και δημιουργίας συνεργατικού λεξικού στο Padlet
- Για μεταγνωστική δραστηριότητα μέσω εργαλείου δημοσκοπήσης Polleverywhere

Γνωστικό/ά αντικείμενο/α – γνωστική/ές περιοχή/ές

Ελληνική ως Ξένη Γλώσσα

Εικαστικά > Ζωγραφική

Θεατρική αγωγή > Δραστηριότητες

Βιολογία > Οργανισμοί και Περιβάλλον > Άνθρωπος και Περιβάλλον

Θέμα (τα)

οριστικά άρθρα, βασικό λεξιλόγιο ζώων

Σχέση / Σύνδεση με το/τα Πρόγραμμα/τα Σπουδών

Το παρόν σχέδιο εργασίας συνδέεται με το **Ανοιχτό Αναλυτικό Πρόγραμμα (ΙΕΠ, 2017)** για τις **Τάξεις Υποδοχής Ζ.Ε.Π.** και πιο συγκεκριμένα με την ενότητα 8 όπου οι μαθητές αναμένεται:

- Να αναγνωρίζουν και να κατονομάζουν διάφορα είδη ζώων
- Να αναγνωρίζουν τα γράμματα και τις λέξεις που χρησιμοποιούν
- Να χρησιμοποιούν τονισμό στις λέξεις
- Να αντιγράφουν πιστά λέξεις μαζί με το άρθρο τους
- Να ταυτίζουν συλλαβές με τα γραπτά τους σύμβολα
- Να διαβάζουν απλές λέξεις

Γλώσσα (ες) σεναρίου

ελληνικά

Λέξεις-κλειδιά

[ταξη υποδοχής ΖΕΠ βασικό λεξιλόγιο ζώων διδασκαλία άρθρου](#)

ΣΚΕΠΤΙΚΟ

Σκεπτικό του σεναρίου / Αιτιολόγηση των επιλογών

Οι μαθητές θα αποκομίσουν τις εξής κυριότερες γνώσεις κατά την ολοκλήρωση του παραπάνω σεναρίου:

1. Γνώσεις για τα ζώα: Οι μαθητές θα αποκτήσουν εκτενείς γνώσεις για τα ζώα της φάρμας. Θα μάθουν τα ονόματα των ζώων, τα χαρακτηριστικά τους, το περιβάλλον τους και τους ρόλους τους στη φύση. Έτσι θα μπορέσουν να κατανοήσουν και να εκτιμήσουν την ποικιλομορφία των ζώων στον κόσμο μας.

2. Γλωσσικές δεξιότητες: Οι μαθητές θα βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες μέσω της χρήσης των οριστικού άρθρου στην ελληνική γλώσσα. Θα μάθουν να κατανοούν και να χρησιμοποιούν σωστά τα άρθρα κατά την προφορική περιγραφή των ζώων που έχουν δημιουργήσει. Μέσω της εξάσκησης των παραπάνω γλωσσικών δεξιοτήτων οι μαθητές αναμένεται αποκτήσουν μια στερεή βάση γραμματικής και να βελτιώσουν τη γλωσσική τους επικοινωνία.

3. Δημιουργικότητα και φαντασία: Οι μαθητές θα αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους και την ικανότητά τους να φαντάζονται. Θα ενθαρρυνθούν να χρωματίσουν και να κόψουν δικά τους ζώα, να τα περιγράψουν και να τα παρουσιάσουν.

4. Ομαδική εργασία και συνεργασία: Οι μαθητές θα εργαστούν σε ομάδες και θα αναπτύξουν δεξιότητες στην ομαδική εργασία και τη συνεργασία. Θα μάθουν να συνεργάζονται, να μοιράζονται ιδέες και να αναλαμβάνουν ρόλους στην ομάδα τους. Τοιούτοτρόπως, θα αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες και να μάθουν να συνεργάζονται αποτελεσματικά με τους συμμαθητές τους.

Συνολικά, τα παιδιά θα αποκομίσουν μια ολοκληρωμένη εκπαιδευτική εμπειρία που συνδυάζει γνώσεις για τα ζώα, γλωσσικές και τεχνολογικές δεξιότητες, δημιουργικότητα και συνεργασία

Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

Παιδαγωγική προσέγγιση

Το συγκεκριμένο σχέδιο διδασκαλίας συνδυάζει στοιχεία και μεθόδους της δομικής και της εποικοδομητικής προσέγγισης. Η δομιστική αντίληψη πρεσβεύει μια διαδικασία που χρησιμοποιεί συγκεκριμένα ερεθίσματα για συγκεκριμένες απαντήσεις, που τις ακολουθεί η ενθάρρυνση. Η έμφαση δίνεται στη δομή, τα πρότυπα και τις σχέσεις που απαρτίζουν τα θέματα που μελετούνται, αντί να δίνεται έμφαση στην απλή απομνημόνευση γεγονότων ή πληροφοριών. Οι μαθητές καλούνται να ανακαλύπτουν τις δομές και τις σχέσεις ανάμεσα στις έννοιες και τις πληροφορίες, να κατανοούν τις αιτίες και τις συνέπειες, και να κατασκευάζουν τη δική τους γνώση μέσω της ενεργού συμμετοχής. Οι μαθητές δεν μαθαίνουν απλώς πληροφορίες από τον εκπαιδευτικό, αλλά ανακαλύπτουν την πληροφορία μέσω προσωπικής εξερεύνησης, αναλύουν τα δεδομένα και τα στοιχεία, και επεξεργάζονται τις πληροφορίες για να κατανοήσουν την ουσία του θέματος.

Η κοινωνική εποικοδομητική προσέγγιση της γνώσης βασίζεται στην ιδέα ότι οι μαθητές κατασκευάζουν τη γνώση μέσω της ενεργού συμμετοχής τους και της επίλυσης προβλημάτων. Δίνεται ιδιαίτερη σημασία στην κοινωνική τους παρουσία, στην συνεργασία και στην μεταξύ τους αλληλεπίδραση. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να λειτουργεί ως καθοδηγητής και παρέχει το κατάλληλο περιβάλλον για την

ανάπτυξη των γνώσεων και δεξιοτήτων των μαθητών. Η προσέγγιση αυτή προωθεί την ενεργό συμμετοχή, τη δημιουργικότητα και την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης των μαθητών.

Παράλληλα, χρησιμοποιείται μαθητοκεντρικός προσανατολισμός στη σχεδιαστική διαδικασία του σεναρίου, ώστε να ο μαθητής να αναλαμβάνει τμήμα της ευθύνης της μάθησής του, να ενθαρρύνεται η εμπλοκή και η συμμετοχή του κάθε εκπαιδευόμενου, να χτίζεται σταδιακά η συνεργατική σχέση μεταξύ των μαθητών και η ομαδική συνεργασία, αλλά και να γίνεται ένας τελικός απολογισμός μέσω των μεταγνωστικών δραστηριοτήτων.

Ο σχεδιασμός του παρόντος διδακτικού σεναρίου περιλαμβάνει και το πλαίσιο της κινητής μάθησης αφού τα δεδομένα και οι πληροφορίες εισάγονται και ανακτώνται μέσω κινητών συσκευών, άμεσα όταν χρειαστούν σε ένα αυθεντικό πλαίσιο εργασίας και μάθησης και έτσι καθίσταται δυνατό να δημιουργηθούν συνθήκες για καταστασιακή, πλαισιωμένη μάθηση (Σοφός, 2013). Η κινητή μάθηση εδώ διεξάγεται αμιγώς σε περιβάλλον τάξης και δια ζώσης διδασκαλίας και οι ταμπλέτες δημιουργούν ένα μαθησιακό περιβάλλον όπου ο μαθητής χρησιμοποιεί εργαλεία, συλλέγοντας και επεξηγώντας πληροφορίες, αλληλεπιδρώντας ταυτόχρονα με άλλους (Σοφός, 2019).

Διδακτικές στρατηγικές / τεχνικές

Μεθοδολογική προσέγγιση

Όσον αφορά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων, προτείνεται να χρησιμοποιηθούν διάφορες μέθοδοι και πρακτικές, όπως:

- **Προφορικοακουστική μέθοδος για τη διδασκαλία της ΔΞΓ:** βασιζόμενοι στη οπτική του δομισμού η μάθηση περνά από την ακρόαση στην ομιλία και έπειτα στην ανάγνωση και τη γραφή (Σακελλαρίου, 2001).
- **Οπτικο-ακουστική μέθοδος:** η οποία στηρίζεται στη χρήση προβολέα και προκατασκευασμένων ταινιών, ώστε το μάθημα να παρουσιάζεται πολλές φορές διαδοχικά και ο μαθητής βλέποντας μια συγκεκριμένη εικόνα, επαναλαμβάνει ό,τι ακούει (Σακελλαρίου, 2001).
- **Επικοινωνιακή μέθοδος:** η οποία στηρίζεται στην επικοινωνιακή χρήση του γλωσσικού συστήματος και ενδιαφέρεται για τη δημιουργία αληθοφανών περιστάσεων μέσα στην τάξη (ΙΕΠ, 2017)
- **Τεχνική 1-2-4-ολομέλεια:** οι μαθητές για να ολοκληρώσουν το ζητούμενο μιας εργασίας δουλεύουν πρώτα μόνοι τους, έπειτα συγκρίνουν τις απαντήσεις τους με τον διπλανό τους και τις εμπλουτίζουν, αργότερα συζητούν, ανταλλάσσουν τις λύσεις τους και τις διορθώνουν μέσα στο πλαίσιο της ομάδας (ιδανικά τετραμελής) και στο τέλος ανακοινώνουν τις κοινές απαντήσεις τους ανά ομάδα στην ολομέλεια δεχόμενοι την άποψη/κριτική του εκπαιδευτικού και των συμμαθητών τους από άλλες ομάδες.
- **Ομαδοσυνεργατική εργασία:** Οργανώνουμε τους μαθητές σε ομάδες και ενθαρρύνουμε τη συνεργασία τους για την εκτέλεση κοινών εργασιών, όπως η δημιουργία παρουσιάσεων ή η κατασκευή χειροποίητων υλικών.
- **Εξερεύνηση και έρευνα:** Ενθαρρύνουμε τους μαθητές να ανακαλύψουν περισσότερα για τα ζώα της

φάρμακας μέσω ερευνητικών δραστηριοτήτων. Παρέχουμε πρόσβαση σε επιλεγμένους ψηφιακούς πόρους, όπως εκπαιδευτικές ιστοσελίδες, παιχνίδια και προγράμματα εκμάθησης, που παρέχουν πληροφορίες και διαδραστικές δραστηριότητες.

- **Εικαστικές δραστηριότητες:** Ενθαρρύνουμε τη δημιουργία των μαθητών μέσω της τέχνης και των καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων. Ζητάμε από τους μαθητές να σχεδιάσουν/να δημιουργήσουν/να ζωγραφίσουν εικόνες των ζώων που μελετούν και να φτιάξουν τρισδιάστατες μακέτες.
- **Δραματική απεικόνιση:** Ενθαρρύνουμε τους μαθητές να παίξουν ρόλους και να δημιουργήσουν μικρές αυτοσχέδιες θεατρικές παραστάσεις που αφορούν τη ζωή των ζώων βοηθώντας τοιούτοτρόπως στην ανάπτυξη της εκφραστικής τους ικανότητας και στην ενίσχυση της γλωσσικής τους δεξιότητας.

Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ

Για την υλοποίηση του σεναρίου απαιτούνται:

- Εκπαιδευτικά παιχνίδια και εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα ή tablet, που εστιάζουν στα ζώα και τη φύση. Αυτά τα παιχνίδια μπορούν να προσφέρουν διαδραστικές δραστηριότητες και να διευρύνουν τη γνώση των μαθητών για τα ζώα και το περιβάλλον τους.
- Βίντεο και προβολές πολυμέσων που παρουσιάζουν τα ζώα και τον τρόπο ζωής τους. Αυτά τα ψηφιακά μέσα μπορούν να προσφέρουν οπτικές εντυπώσεις και να ενισχύσουν την κατανόηση και το ενδιαφέρον των μαθητών.

ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ - ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στοχευόμενο κοινό (ομάδα-στόχος ή σε ποιους απευθύνεται)

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο αποτελείται από δραστηριότητες που αφορούν αλλόγλωσσους μαθητές, συγκεκριμένα τουρκόφωνους, και ως σκοπό έχει την εκμάθηση θεματικού λεξιλογίου των ζώων (φάρμακας) και την ταυτόχρονη εξάσκηση με το οριστικό άρθρο της ελληνικής γλώσσας. Στην τουρκική γλώσσα απουσιάζει εντελώς η χρήση άρθρου στα ουσιαστικά και είναι δύσκολο για μαθητές/τριες τέτοιων ομάδων να αντιληφθούν τον τρόπο χρήσης των άρθρων.

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

δημοτικό

Τάξη

Α' Δημοτικού, Β' Δημοτικού, Γ' Δημοτικού, Δ' Δημοτικού, Ε' Δημοτικού

Ηλικιακή ομάδα

Από 6 Έως 11

Γλώσσα στοχευόμενου κοινού

ελληνικά

Επίπεδο γλωσσομάθειας

A1-στοιχειώδης γνώση

Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης σεναρίου (διάρκεια)

μικρή διάρκεια: έως 3 ώρες

Χώρος υλοποίησης

Χωροταξικά προτείνεται να τοποθετηθούν τα καθίσματα και τα θρανία σε ομάδες των 4-5 ατόμων, ώστε να διευκολυνθεί η επικοινωνία και η συνεργασία τους. Επιπλέον, για διευκόλυνση των διαδικασιών και για οικονομία χρόνου μπορούν να δημιουργηθούν και συγκεκριμένες περιοχές εργασίες (αρκεί να υπάρχει αρκετός διαθέσιμος χώρος εντός της αίθουσας), ώστε οι μαθητές να έχουν πρόσβαση στα απαραίτητα υλικά (χαρτιά, μολύβια, κόλλες, ψαλίδια, ταμπλέτες, βιβλία). Είναι επιθυμητό να επιτραπεί η ελεύθερη κίνηση των μαθητών, ώστε να μην παρεμποδίζονται στις ομαδικές δραστηριότητές τους. Κατά τις δραστηριότητες με τα τρία διαφορετικά τραπέζια προτείνονται να χρησιμοποιηθούν 2 θρανία ενωμένα σε κάθε τραπέζι.

Ενορχήστρωση τάξης

Ο χωρισμός των μαθητών σε ομάδες μπορεί να γίνει τυχαία, αλλά μπορεί να γίνει με απόφαση του εκπαιδευτικού ανάλογα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες και το προφίλ των μαθητών της τάξης του.

Ρόλοι μαθητών & εκπαιδευτικών

Ο ρόλος των μαθητών:

Ενθαρρύνουμε τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά και να αναλάβουν ενεργό ρόλο στη μάθηση. Προωθούμε την ομαδική εργασία και τη συνεργατική μάθηση, όπου οι μαθητές μπορούν να ανταλλάσσουν

ιδέες, να συνεργάζονται και να μάθουν ο ένας από τον άλλον. Ενθαρρύνουμε τη δημιουργικότητα και την αυτοέκφραση των μαθητών κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού:

Ο εκπαιδευτικός αποτελεί καθοδηγητή και φορέα γνώσης στην τάξη. Είναι αυτός που οργανώνει τις δραστηριότητες και παρέχει τις απαραίτητες κατευθύνσεις για την επίτευξη των στόχων. Υποστηρίζει συνεχώς και ανατροφοδοτεί τους μαθητές κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων. Ενθαρρύνει τη συζήτηση και την ανταλλαγή ιδεών, και προσπαθεί να ανταποκριθεί στις ανάγκες και τις δυσκολίες των μαθητών, ιδιαίτερα όσον αφορά τη γλωσσική κατανόηση. Παράλληλα, ο εκπαιδευτικός είναι αυτός που θα προσφέρει διευκρινίσεις και θα επιχειρήσει διορθώσεις στην εκφραστική ευχέρεια των μαθητών.

Απαιτήσεις εφαρμογής σεναρίου

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι προαπαιτούμενες γνώσεις των παιδιών που θα διδαχθούν το παραπάνω σενάριο διδασκαλίας είναι οι ακόλουθες:

1. Να έχουν αναπτύξει βασικές κοινωνικές και επικοινωνιακές δεξιότητες που θα τους επιτρέψουν να επικοινωνούν προφορικά με σχετική επάρκεια.
2. Να διακρίνουν και να αναγνωρίζουν τους φθόγγους της ελληνικής γλώσσας, ακόμα και αυτούς που δεν υπάρχουν στο φωνητικό σύστημα της μητρικής τους γλώσσας.
3. Να έχουν αποκτήσει παραστάσεις και να έχουν σχηματίσει αντιλήψεις για τη γραφή, τα γραπτά κείμενα και τη λειτουργία τους.
4. Να έχουν συνειδητοποιήσει την αντιστοιχία ανάμεσα σε μονάδες της γραφής (γράμματα) και στις μονάδες της προφοράς (φωνήματα).
5. Βασικές γνώσεις για τα ζώα: Τα παιδιά πρέπει να έχουν ορισμένες βασικές γνώσεις για τα ζώα της φάρμας, όπως τα ονόματα των ζώων και τα χαρακτηριστικά τους, ακόμη και στη μητρική τους γλώσσα.
6. Βασικές δεξιότητες στη χρήση της τεχνολογίας: Τα παιδιά πρέπει να έχουν βασικές δεξιότητες στη χρήση κινητών συσκευών, όπως η ταμπλέτα, και τεχνολογικών εφαρμογών, όπως των κοινόχρηστων ψηφιακών πινάκων, των προγραμμάτων δημιουργικής παρουσίασης και των εκπαιδευτικών εφαρμογών (τύπου κουίζ).
7. Να έχουν συσχετίσει την έννοια του γένους στο παρελθόν σύμφωνα με το φύλο: ο άντρας, η γυναίκα, το παιδί, ώστε να είναι έτοιμα γνωστικά να δεχθούν τη σύνδεση με τις πρώτες βασικές καταλήξεις των ουσιαστικών.

Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία

- **Εκπαιδευτικά παιχνίδια και εφαρμογές** για κινητά τηλέφωνα ή tablet, που εστιάζουν στα ζώα και τη φύση. Αυτά τα παιχνίδια μπορούν να προσφέρουν διαδραστικές δραστηριότητες και να διευρύνουν τη γνώση των μαθητών για τα ζώα και το περιβάλλον τους.
- **Βίντεο και προβολές πολυμέσων** που παρουσιάζουν τα ζώα και τον τρόπο ζωής τους. Αυτά τα ψηφιακά μέσα μπορούν να προσφέρουν οπτικές εντυπώσεις και να ενισχύσουν την κατανόηση και το ενδιαφέρον των μαθητών.
- **Εκτυπώσιμο αρχείο** με φιγούρες των ζώων της φάρμας.
- **Φύλλο εργασίας** με λίστα καταγραφής και με κωδικούς QR για διευκόλυνση πρόσβασης σε διαδικτυακούς ιστότοπους.
- **Εκτυπωμένοι πίνακες αναφοράς** στην τάξη για τις καταλήξεις των ουσιαστικών ανά γένος.

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Υπολογιστής: Ένας σταθερός υπολογιστής ή φορητός υπολογιστής θα είναι απαραίτητος για την προβολή των ψηφιακών πόρων, την προβολή εικόνων και βίντεο, καθώς και για την επικοινωνία με ψηφιακά εργαλεία.

Προβολέας: Ένας προβολέας ή μια οθόνη θα χρησιμοποιηθεί για την προβολή των ψηφιακών πόρων και των παρουσιάσεων που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια των μαθημάτων.

Διαδικτυακή πρόσβαση: Είναι απαραίτητο να διαθέτουμε σταθερή σύνδεση στο διαδίκτυο, καθώς οι μαθητές θα αναζητήσουν πληροφορίες και ψηφιακούς πόρους για τα ζώα.

Εφαρμογή για δημιουργία κουίζ: λογισμικό κλειστού τύπου, το οποίο βοηθά στην εμπέδωση και στην αξιολόγηση του περιεχομένου.

Εφαρμογή για κοινόχρηστο χώρο ανάρτησης: λογισμικό ανοιχτού τύπου που επιτρέπει την συλλογή πολυμέσων, γραπτού λόγου, την αλληλεπίδραση μέσω σχολίων και βαθμολογιών.

Εφαρμογή δημοσκόπησης για ερωτήσεις και άμεση οπτικοποίηση της γνώμης των μαθητών.

ΣΤΟΧΟΙ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Ο βασικός σκοπός του παραπάνω σεναρίου διδασκαλίας είναι η προώθηση της γνώσης και κατανόησης σχετικά με τα ζώα της φάρμας, καθώς και η ενίσχυση των γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών, ιδιαίτερα όσον αφορά τη χρήση των οριστικού άρθρου στην ελληνική γλώσσα.

Διδακτικοί στόχοι

1. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- Αναγνώριση και ονοματοποίηση των ζώων της φάρμας.
- Κατανόηση των χαρακτηριστικών και των ιδιαιτεροτήτων των ζώων αυτών.
- Κατανόηση των περιβαλλοντικών παραγόντων και των συνθηκών διαβίωσης των ζώων στις

διάφορες περιοχές (εδώ φάρμα).

2. Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

- Χρήση τεχνολογικών εφαρμογών, όπως προβολές, πολυμέσα και διαδικτυακοί πόροι, για την αναζήτηση και ανάκτηση πληροφοριών σχετικά με τα ζώα.
- Αποτελεσματική χρήση των τεχνολογιών για την επικοινωνία, τη δημιουργία και την κοινοποίηση των γνώσεων.

3. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- Ανάπτυξη της συνεργατικής διαδικασίας μέσω ομαδικών δραστηριοτήτων και συζητήσεων για την κατανόηση των ζώων.
- Προώθηση της δημιουργικότητας και της αυτοέκφρασης μέσω της δημιουργίας αναπαραστάσεων και ιστοριών για τα ζώα.
- Ανάπτυξη της γλωσσικής δεξιότητας μέσω της χρήσης των οριστικού άρθρου στην ελληνική γλώσσα.
- Εξοικείωση με τις διαδικασίες της αυτοαξιολόγησης και της ετεροαξιολόγησης

Εκτίμηση μαθησιακών ή άλλων δυσκολιών των μαθητών

Για τους αλλόγλωσσους μαθητές, οι εναλλακτικές αντιλήψεις, ιδέες και αναπαραστάσεις που μπορεί να έχουν σχετικά με το γνωστικό αντικείμενο των ζώων και των γλωσσικών δεξιοτήτων είναι οι εξής:

1. Γνώσεις για τα ζώα: Οι μαθητές με άλλη μητρική γλώσσα μπορεί να έχουν διαφορετική γνώση ή αναπαραστάσεις για τα ζώα της φάρμας σε σχέση με τα ζώα που συνήθως συναντούν στον πολιτισμό τους. Ενδέχεται να υπάρχουν διαφορές στα ονόματα, τα χαρακτηριστικά και τα περιβάλλοντα των ζώων. Επομένως, μπορεί να απαιτηθεί επιπλέον προσπάθεια για να αντιληφθούν και να κατανοήσουν τη νέα πληροφορία.

2. Γλωσσικές δεξιότητες: Οι αλλόγλωσσοι μαθητές μπορεί να αντιμετωπίσουν δυσκολίες στην κατανόηση και χρήση των οριστικού άρθρου στην ελληνική γλώσσα. Η διαφορετικότητα των γλωσσών μπορεί να οδηγήσει σε σύγχυση ή σφάλματα κατά την εφαρμογή των άρθρων στη σωστή μορφή και θέση στις προτάσεις. Μάλιστα, σε κάποιες γλώσσες, όπως εδώ στην τουρκική το άρθρο παραλείπεται εντελώς.

3. Περιορισμένη γλωσσική έκφραση: Οι μαθητές μπορεί να έχουν περιορισμένη γλωσσική έκφραση στα ελληνικά λόγω της εκμάθησης ως δεύτερης γλώσσας. Αυτό μπορεί να τους καθιστά δυσκολότερη την αναπαραγωγή των ιδεών τους και την επικοινωνία τους με τους άλλους μαθητές. Είναι σημαντικό να τους παρέχεται υποστήριξη και κίνητρα για να εκφραστούν ελεύθερα και να ξεπεράσουν τις γλωσσικές δυσκολίες τους.

Συνολικά, οι αλλόγλωσσοι μαθητές μπορεί να αντιμετωπίσουν προκλήσεις στην κατανόηση του γνωστικού αντικείμενου και την ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων. Ωστόσο, με την κατάλληλη υποστήριξη και τη δημιουργία ενθαρρυντικού περιβάλλοντος, μπορούν να ξεπεράσουν αυτές τις δυσκολίες και να αποκτήσουν νέες γνώσεις και δεξιότητες στο πλαίσιο του σεναρίου διδασκαλίας που παρουσιάστηκε.

Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ & ΜΑΘΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Δραστηριότητα 1

Τίτλος δραστηριότητας

Εισαγωγή και εκμείευση της προηγούμενης γνώσης

Συνοπτική περιγραφή

Αποτίμηση υπάρχουσας γνώσης και ανίχνευση αναπαραστάσεων και γνωστικών δυσκολιών:

Για να αρχίσουμε το μάθημα θα χρησιμοποιήσουμε ένα επεξηγητικό και διαδραστικό [βίντεο από το YouTube](#) και θα εισάγουμε την έννοια της φάρμας, των ζώων που μένουν εκεί και της χρησιμότητας που έχουν για τον άνθρωπο. Επίσης, θα ζητήσουμε να σκεφτούν και να εκφράσουν προφορικά αν έχουν επισκεφθεί ή δει κάπου φάρμα.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας (στην ολομέλεια)

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας (στην ολομέλεια)

Εκτιμώμενη διάρκεια

Χρονική διάρκεια: 10'

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Κατά την υλοποίηση της εισαγωγικής δραστηριότητας οι μαθητές παρακολούθησαν το βίντεο [«Τα ζώα της φάρμας» από το κανάλι του You Tube Busy Bee](#) και μέσω της **οπτικοποίησης** και της **αφήγησης** άρχισε η εισαγωγή τους για το θέμα του διδακτικού σεναρίου. Πιο συγκεκριμένα, το ολιγόλεπτο βίντεο αρχικά **επεξηγεί** στους θεατές τι είναι η φάρμα και που την συναντάμε, ποια ζώα ζουν στη φάρμα και τι παίρνουμε από τα περισσότερα από αυτά. Στη συνέχεια, **παρουσιάζει** δεύτερη φορά τα ζώα δίνοντας στον θεατή τον χρόνο να κατονομάσει το κάθε ζώο μόλις το δει στην εικόνα. **Ως ανατροφοδότηση** στην παραπάνω διάδραση, ο αφηγητής λέει τη σωστή απάντηση δίνοντας έτσι στα παιδιά την απάντηση που χρειάζονται. Το βίντεο αυτό επιλέχθηκε διότι αναλύει τόσο το περιβάλλον της φάρμας, κατονομάζει τα ζώα της φάρμας και τα προϊόντα τους, και με επανάληψη και διάδραση παρακινεί τους μαθητές να επαναλάβουν προφορικά το όνομα του κάθε ζώου.

Μόλις ολοκληρωθεί το βίντεο ο εκπαιδευτικός καλείται με **στοχευμένες ερωτήσεις** να εκμαιεύσει όσα κατανόησαν τα παιδιά, όσα ήδη γνωρίζουν και τι από όλα αυτά που είδαν μπορούν να εκφράσουν προφορικά στην ελληνική γλώσσα. Η συζήτηση γίνεται στην ολομέλεια με τον εκπαιδευτικό να καθοδηγεί με συγκεκριμένες και άμεσες ερωτήσεις.

Ενδεικτικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι εξής ερωτήσεις:

- Τι είναι η φάρμα;
- Έχετε πάει ποτέ σε φάρμα;
- Έχετε δει ποτέ σε κάποιο παιδικό ή στην τηλεόραση;
- Ποια ζώα ξέρετε που να ζουν στη φάρμα;
- Ποια ζώα ξέρατε πριν το βίντεο και ποια μάθατε σήμερα;
- Τι μας προσφέρει το κάθε ζώο;

Μέσω της χρήσης του συγκεκριμένου βίντεο οι μαθητές προσανατολίζονται δηλαδή προετοιμάζονται για το κεφάλαιο που θα διδαχθούν.

Ως προς την εκπαιδευτική του αξία, οι μαθητές μέσα από την παρακολούθησή του λαμβάνουν περισσότερες πληροφορίες από μια απλή παρουσίαση ή από ένα κείμενο ή από τη φωνή του εκπαιδευτικού, ενώ παράλληλα **μοντελοποιεί τη θετική συμπεριφορά** (εδώ επανάληψη λέξης) και παρακινεί τους μαθητές. Μάλιστα ενδείκνυται για μαθητές με αναγνωστικές δυσκολίες ή αλλόγλωσσους λόγω της οπτικής πρόσβασης σε πληροφορίες (EduTubePlus, D6.1 PedagogicalFramework).

Εργασία

You Tube

Πηγές

Βίντεο You Tube: [«Τα ζώα της φάρμας» από το κανάλι του You Tube Busy Bee](#)

Δραστηριότητα 2

Τίτλος δραστηριότητας

Διδασκαλία του θεματικού λεξιλογίου και ορισμός της χρήσης του οριστικού άρθρου

Συνοπτική περιγραφή

Φάση 1η (15λεπτά)

Με φωτογραφίες και ήχους ζώων της [παρουσίασης από τα μαθησιακά αντικείμενα του Φωτόδεντρου](#) θα συζητήσουμε για τα ζώα που ξέρουν ήδη, θα τους ζητήσουμε να μας μιλήσουν για αυτά περιγράφοντας την εμφάνισή τους ή δίνοντας όσες πληροφορίες ξέρουν. Θα δώσουμε σημασία στην ολιστική εκμάθηση της ελληνικής λέξης κάθε εικόνας και στην εξωτερική περιγραφή του κάθε ζώου.

Φάση 2η (15 λεπτά)

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και καταγράφουν γραπτά σε λίστα (επισυναπτόμενο φύλλο εργασίας) τα ζώα της φάρμας που θυμούνται. Με την τεχνική 1-2-4-ολομέλεια, πρώτα ένας μόνος, μετά συγκρίνοντας με τον διπλανό και μετά με την υπόλοιπη ομάδα, εμπλουτίζουν κάθε φορά τη λίστα με τα ευρήματα των υπολοίπων. Στο τέλος, όλοι οι μαθητές καταλήγουν να έχουν γραμμένα στη λίστα τα ίδια ζώα, τα οποία αυτοελέγχουν από την ταυτόχρονη καταγραφή που κάνει ο εκπαιδευτικός στον πίνακα, ώστε να είναι ορθογραφημένα και σωστά τονισμένα.

Φάση 3η (15 λεπτά)

Στη συνέχεια, συζητάμε για τη μικρή λέξη που μπορεί να μπει μπροστά από κάθε ζώο, τονίζοντας ότι πρέπει πάντα να αφήνουμε κενό. Με βοήθεια από τους πίνακες αναφοράς της τάξης για τα γένη και τις καταλήξεις τους και υπό την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, συμπληρώνουν μπροστά από τα ουσιαστικά το σωστό άρθρο και στη λίστα τους. Ο εκπαιδευτικός συμβουλεύει τους μαθητές να χρωματίσουν άρθρο και κατάληξη σε κάθε ζώο, συζητάνε όλοι μαζί τους κανόνες για τα γένη και τις καταλήξεις των ουσιαστικών και εξάγουν προφορικά τον κανόνα που πρέπει να θυμούνται. Δεν χρησιμοποιούμε την ορολογία κατάληξη, καθώς η μεταγλώσσα δυσκολεύει τους αλλόγλωσσους μαθητές, αλλά αναφερόμαστε στην τελευταία συλλαβή.

**Η συνέχεια του σχεδίου διδασκαλίας προτείνεται να γίνει την επόμενη μέρα, ώστε οι μαθητές να έχουν ως καθήκον για το σπίτι την αντιγραφή και την ανάγνωση των λέξεων της λίστας που συνδημιούργησαν για να εξοικειωθούν ολιστικά με το θεματικό λεξιλόγιο.*

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητα διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου

Εκτιμώμενη διάρκεια

διάρκεια: 45 λεπτά

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Α φάση

Κατά την πρώτη φάση της διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου, διάρκειας 15 λεπτών, δείχνουμε στους μαθητές την παρουσίαση από το μαθησιακό αντικείμενο του Φωτόδεντρου με τίτλο [«Τα ζώα του αγροκτήματος»](#). Με την ευκαιρία του τίτλου μπορούμε να εισάγουμε την έννοια του συνώνυμου φάρμα =αγρόκτημα.

Με αφορμή την παρουσίαση συζητάμε με τους μαθητές την εξωτερική εμφάνιση του κάθε ζώου, τονίζοντας κατά τη συνομιλία μας τα άρθρα που χρησιμοποιούμε:

-Αν θέλω να ζωγραφίσω ΤΟ γουρούνι, πώς πρέπει να το φτιάξω;

Κάνουμε την ίδια ερώτηση για όλα τα ζώα με τη σειρά της παρουσίασης για να δώσουμε την ευκαιρία να περιγράψουν τα παιδιά τα εξωτερικά χαρακτηριστικά τους βλέποντας ταυτόχρονα και τη ρεαλιστική εικόνα. Η παρουσίαση αυτή δίνει την ευκαιρία για ανάγνωση της λέξης του κάθε ζώου που βρίσκεται κάτω από την εκάστοτε εικόνα. Επίσης, περιέχει ζώα τα οποία δεν ακούγονται στο εισαγωγικό βίντεο και έτσι λειτουργεί συμπληρωματικά ως προς το θεματικό λεξιλόγιο που επιθυμούμε να κατακτήσουν οι μαθητές.

Στην πρώτη αυτή δραστηριότητα δίνεται έμφαση στη χρήση οπτικοακουστικού υλικού με την εικόνα να αποκαλύπτει τη λειτουργία του σημαινόμενου κατά τη χρήση της οπτικο-ακουστικής μεθόδου σε αρχάριους χρήστες της ΔΞΓ (Galisson,1979 στο Σακελλαρίου, 2001). Η διδασκαλία και η επικοινωνία του εκπαιδευτικού με τους μαθητές γίνεται στα ελληνικά, με τον εκπαιδευτικό να μιλάει αργά και να επαναλαμβάνει τις ερωτήσεις του όποτε χρειάζεται. Μάλιστα, σύμφωνα με την άμεση προσέγγιση και τον δομισμό η ξένη γλώσσα διδάσκεται χωρίς τη βοήθεια της μητρικής γλώσσας (Σακελλαρίου, 2001). Σε αυτό βοηθά και η εφαρμογή της ολιστικής μέθοδου όπου ο εκπαιδευτικός εκφωνεί τη νέα λέξη, ενώ ταυτόχρονα δείχνει το αντικείμενο στο οποίο αναφέρεται, με το νόημα γεννιέται από την επαφή, από τον συσχετισμό του ορατού αντικείμενου αναφοράς και της ακουστικής μορφής του νέου σημείου (Σακελαροπούλου, 2001).

Β' φάση

Κατά τη δεύτερη φάση της διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου, διάρκειας, 15 λεπτών, οι μαθητές εργάζονται ομαδικά με τη βοήθεια του φύλλου εργασίας. Το φύλλο εργασίας αποτελείται από μία λίστα στην οποία οι μαθητές πρέπει να καταγράψουν όσα περισσότερα ζώα της φάρμας ξέρουν και θυμούνται από όσα ειπωθεί και παρουσιαστεί. Αρχικά, η διαδικασία προβλέπει ατομική εργασία προτεινόμενης διάρκειας 4 λεπτών. Στη συνέχεια οι μαθητές συγκρίνουν και εμπλουτίζουν τις απαντήσεις τους συζητώντας και αποκαλύπτοντας ό,τι έχουν καταγράψει στους διπλανούς τους για περίπου 4 λεπτά. Συνεχίζουν στο ίδιο μοτίβο με τη συνεργασία και των 4 παιδιών της ομάδας τους για περίπου 3 λεπτά. Στο τέλος, η κάθε ομάδα με τη σειρά ορίζοντας έναν υπεύθυνο ανακοινώνει τη λίστα στην ολομέλεια. Ο εκπαιδευτικός καταγράφει τη λίστα στον πίνακα, και οι μαθητές ελέγχουν και διορθώνουν, ώστε οι λέξεις να είναι ορθογραφημένες.

Κατά την παραπάνω δραστηριότητα η μάθηση συντελείται στο πλαίσιο της ομάδας, μέσα σε ένα πλαίσιο όπου ένα σύνολο ατόμων αναπτύσσει συντονισμένες προσπάθειες σταδιακά για την επίτευξη κοινού στόχου (Ματσαγγούρας, 1995 στο Ιωακειμίδου, 2018). Με τον χωρισμό σε ομάδες και την σταδιακή

αλληλεπίδραση και επικοινωνία μεταξύ των μελών της ομάδας ενεργοποιούνται οι μηχανισμοί μάθησης που επιτρέπουν την ομαδοσυνεργατική μάθηση, ενώ ταυτόχρονα το άτομο σταδιακά μαθαίνει να λειτουργεί όχι ατομικά αλλά ως μέλος μίας κοινότητας και άρα αναπτύσσεται ταυτόχρονα, τόσο στο γνωστικό, όσο και στον κοινωνικό τομέα δίνοντας ύπαρξη στην εποικοδομητική προσέγγιση της διδασκαλίας (Καρβούνης, 2018). Ως προς πλαίσιο της διδασκαλίας της ΔΞΓ δουλεύοντας οι μαθητές με τέτοιου είδους δραστηριότητες χρησιμοποιούν την ελληνική γλώσσα σε όσο γίνεται φυσικά επικοινωνιακά πλαίσια και μέσα σε αυτά αναπτύσσονται φυσιολογικά οι διάφορες γλωσσικές δεξιότητες για να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της σχολικής άσκησης (Χαραλαμπόπουλος, 2005).

Γ' φάση

Κατά την τρίτη φάση της διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου, δεκαπεντάλεπτης διάρκειας, οι μαθητές καλούνται να θυμηθούν την έννοια του γένους και του οριστικού άρθρου. Χωρίς να γίνεται χρήση μεταγλώσσας, ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές ότι οι μικρές λεξούλες ο, η, το μπαίνουν όχι μόνο μπροστά από λέξεις που δείχνουν φύλο (ο μπαμπάς, η μαμά, το παιδί), αλλά και μπροστά από λέξεις ζώων. Έχοντας ως οδηγούς τους πίνακες αναφοράς της τάξης οι μαθητές με την προτροπή του εκπαιδευτικού παρατηρούν ότι το άρθρο στα ελληνικά συνδέεται και επιλέγεται με βάση την τελευταία συλλαβή του ουσιαστικού. Οι μαθητές εντοπίζουν την τελευταία συλλαβή του κάθε ζώου και συναποφασίζουν στις ομάδες τους ποιο άρθρο ταιριάζει μπροστά από κάθε ζώο, προσπαθώντας να τεκμηριώσουν την απάντησή τους με μία αιτιολογική πρόταση (γιατί, επειδή,διότι...). Για καλύτερη εμπέδωση προτείνεται η οπτικοποίηση και στην τελική λίστα μέσω χρωματισμού των άρθρων και των καταλήξεών τους. Στο τέλος, οι μαθητές εξάγουν τον γραμματικό κανόνα επαγωγικά μέσα από το θεματικό λεξιλόγιο της φάρμας και ο εκπαιδευτικός εμπλουτίζει τον πίνακα αναφοράς της τάξης με ένα παράδειγμα ανά κατάληξη.

Στην παραπάνω δραστηριότητα δίνεται προτεραιότητα στον προφορικό λόγο και στις παρατηρήσεις των μαθητών μέσα από μια άμεση προσέγγιση της νέας γνώσης. Πάνω σε προηγούμενη γνώση τους, δηλαδή στη χρήση του οριστικού άρθρου ανά φύλο, οι μαθητές επεκτείνουν τις γνώσεις τους για τη χρήση του οριστικού άρθρου και στα ζώα χρησιμοποιώντας ως τρόπο αναφοράς την τελευταία συλλαβή. Για άλλη μια φορά οι μαθητές εμπλέκονται στη διεκπεραίωση δραστηριότητας δημιουργώντας προϋποθέσεις για την παραγωγή επικοινωνιακού λόγου (Χαραλαμπόπουλος, 2005) και άρα κατάκτησης της γλωσσικής ευχέρειας της ΔΞΓ. Με την υποστήριξη και την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού οι μαθητές καθορίζουν ότι είναι ασαφές και ταυτόχρονα χρησιμοποιούν το νέο λεξιλόγιο και τα νέα εκφραστικά μέσα.

Εργαλεία

αφηγηματική παρουσίαση με συνδέσμους

Πηγές

Μαθησιακό αντικείμενο φωτόδεντρο: <https://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/3499?locale=el>

Δραστηριότητα 3

Τίτλος δραστηριότητας

Εμπεδώνουμε μέσα από 3 σταθμούς

Συνοπτική περιγραφή

Για τις δραστηριότητες εμπέδωσης χωρίζουμε του μαθητές σε 3 ομάδες οι οποίες θα αλλάξουν θέσεις και καθήκοντα ανά 15 λεπτά κυκλικά:

1ο τραπέζι: Εδώ οι μαθητές θα έχουν κινητές συσκευές (ταμπλέτες) ανά ζεύγη και σκανάροντας το QR code από το φύλλο εργασίας τους θα μπορούν για να εξασκηθούν στην ανάγνωση των λέξεων των ζώων και στην αντιστοίχιση τους στη σωστή εικόνα. Για την εξάσκηση χρησιμοποιούμε [κουίζ στην εφαρμογή Wordwall](#). Και η ανατροφοδότηση δίνεται από την ίδια την εφαρμογή μόλις υποβληθούν οι απαντήσεις. Παρακινούμε τους μαθητές να επαναλάβουν το κουίζ εάν έχουν λανθασμένες απαντήσεις και εάν έχουν χρονικό περιθώριο.

2ο τραπέζι: Σε αυτόν τον σταθμό οι μαθητές έχοντας τάμπλετ με χρήση 1:1 καλούνται να γράψουν ένα ζώο για κάθε γένος χρησιμοποιώντας ένα κοινόχρηστο padlet, προσθέτοντας όμως και μια ρεαλιστική εικόνα από αναζήτηση στον ιστό. Ο κοινόχρηστος χώρος είναι οργανωμένος σε 3 στήλες και για κάθε ζώο οι μαθητές καλούνται (α) να αναζητήσουν μια πραγματική εικόνα (και όχι ζωγραφιά) στον ιστό, (β) να βάλουν τίτλο με το όνομα του ζώου και (γ) το όνομά τους και (δ) να την τοποθετήσουν στη σωστή στήλη. Ταυτόχρονα δίνουμε στους μαθητές τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης και ετεροαξιολόγησης και τους ζητάμε να βαθμολογήσουν με 1 έως 5 αστεράκια κάθε ζωάκι που θα έχει όλα τα ζητούμενα στοιχεία και θα είναι σωστά γραμμένο και τοποθετημένο. Ως βοήθεια για την ετεροβαθμολόγηση μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη λίστα από τη δραστηριότητα διδασκαλίας.

3ο τραπέζι: Στον τρίτο σταθμό οι μαθητές επιλέγουν από τα εκτυπωμένα ζώα φάρμας όποιο επιθυμούν, το χρωματίζουν και το κόβουν. Έπειτα βοηθούν στη διακόσμηση της τελική ομαδικής μακέτας βάφοντας, κόβοντας και κολλώντας στοιχεία του περιβάλλοντος που ζουν τα ζώα της φάρμας. Τα ζώα της φάρμας εκτυπώνονται έτοιμα από τον εκπαιδευτικό. Για το παρόν σενάριο χρησιμοποιήθηκε [συλλογή που δημιουργήθηκε μέσα στην εφαρμογή Canva](#). Εναλλακτικά, και πάντα σε συνάρτηση με τον διαθέσιμο χρόνο, τα παιδιά μπορούν τα ίδια να ζωγραφίσουν τα ζώα της φάρμας προσέχοντας τις αναλογίες μεγέθους ή να μάθουν να χρησιμοποιούν την εφαρμογή Canva δημιουργώντας τη δική τους συλλογή.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Η δραστηριότητα εμπέδωσης στην ουσία κατακερματίζεται σε τρεις μικρότερες δραστηριότητες οι οποίες επιτελούνται ταυτόχρονα από τις ομάδες και σε κυκλική σειρά, ώστε όλοι να περάσουν από όλα τα τραπέζια δραστηριοτήτων. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να διατηρεί τον χρόνο με κάποιο χρονόμετρο είτε προβάλλοντας στον πίνακα ψηφιακό χρονόμετρο αντίστροφης μέτρησης σε μορφή βίντεο και ταυτόχρονα

να έχει επικουρικό ρόλο αντιμετωπίζοντας τα προβλήματα που θα ανακύπτουν, κυρίως από τη χρήση των ταμπλέτων και της πρόσβασης στην αντίστοιχες εφαρμογές. Είναι σκόπιμο να υπάρχει ελεύθερη κίνηση των μαθητών, ιδιαίτερα στο τραπέζι της εικαστικής δραστηριότητας, ώστε οι μαθητές να έχουν πρόσβαση στα υλικά που χρειάζονται.

Στο πρώτο τραπέζι οι μαθητές καλούνται να ολοκληρώσουν κάποια κουίζ με το θεματικό λεξιλόγιο και τον γραμματικό στόχο της ορθής χρήσης του οριστικού άρθρου. Οι μαθητές αποκτούν πρόσβαση σε επιλεγμένα κουίζ μέσω του αντίστοιχου QR code που βρίσκεται πάνω στο φύλλο εργασίας τους. Προτείνεται οι μαθητές να λειτουργούν σε ζευγάρια, ώστε να μπορούν να ανταλλάσσουν απόψεις και να βοηθούνται μεταξύ τους στην ανάγνωση των δύσκολων λέξεων. Στο τέλος του κάθε κουίζ, πατώντας υποβολή οι μαθητές λαμβάνουν αυτόματη ανατροφοδότηση από την εφαρμογή βλέποντας και οι ίδιοι τα λάθη τους. Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να επαναλάβουν το κουίζ όσες φορές χρειαστεί, ώστε να πετύχουν το καλύτερο δυνατό σκορ.

Στο δεύτερο τραπέζι οι μαθητές μέσω ατομικής χρήσης ταμπλέτας, και με προηγούμενη γνώση του πώς να χειρίζονται την εφαρμογή Padlet, καλούνται να αναρτήσουν μια εικόνα με πολύ συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και συνοδευτικά στοιχεία. Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές πρέπει πατώντας το κουμπί προσθήκης περιεχομένου να αναζητήσουν μια πραγματική εικόνα από ένα ζώο της φάρμας. Στην ανάρτησή τους, όμως, θα πρέπει να προσέξουν να γράψουν το όνομα του ζώου αυτού ορθογραφημένο και τονισμένο μαζί με το όνομά τους. Στη συνέχεια θα πρέπει να βαθμολογήσουν όσους συμμαθητές τους έχουν ήδη αναρτήσει περιεχόμενο, βαθμολογώντας τους με αστεράκια (από 1 μέχρι 5).

Μέσω αυτής της δραστηριότητας οι μαθητές μαθαίνουν να λειτουργούν διερευνητικά στο διαδίκτυο αναζητώντας εικόνες που να αντιστοιχούν σε λέξεις-κλειδιά (εδώ το θεματικό λεξιλόγιο) και συνεργάζονται-επικοινωνούν για να δημιουργήσουν μια συλλογή ως εικονικό λεξικό με το κάθε ζώο να υπάρχει μόνο μία φορά και να τοποθετηθεί στη σωστή στήλη ανάλογα με το γένος του. Στο σημείο αυτό οι μαθητές πρέπει να επιτελέσουν μεταξύ τους άτυπα γλωσσικές πράξεις, ώστε να συνεννοηθούν για το ζώο που θα βάλει ο καθένας στην συλλογή. Ταυτόχρονα, πρέπει να ανατρέξουν σε όσα έμαθαν για τα γένη και τα άρθρα των ζώων, ώστε να ομαδοποιήσουν σωστά το περιεχόμενό τους στη σωστή στήλη. Επιπλέον, ενημερώνονται για τα κριτήρια της ορθής βαθμολόγησης της εργασίας τους και μαθαίνουν να βαθμολογούν υπεύθυνα τους ομότιμούς τους.

Στο τρίτο τραπέζι λαμβάνει χώρα μια ομαδική δραστηριότητα με εικαστική υφή, η οποία θα έχει ως τελικό προϊόν μια ομαδική μακέτα (diorama). Πιο συγκεκριμένα οι μαθητές επιλέγουν το ζώο που επιθυμούν από τα εκτυπωμένα, το χρωματίζουν και το κόβουν. Στη συνέχεια με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού και μέσω της δικής τους συνεννόησης τοποθετούν το ζώο στην ομαδική μακέτα. Κάθε μαθητής μπορεί να ασχοληθεί με 1 ή 2 ζώα, αλλά μπορεί και να βοηθήσει στον καλλωπισμό του περιβάλλοντα χώρου της φάρμας και των ξύλινων κτηρίων (στάβλων).

Η ενασχόληση των παιδιών με την εικαστική δημιουργία αποτελεί μια ευχάριστη δραστηριότητα η οποία μπορεί να βοηθήσει στην κατάκτηση του λεξιλογίου καθώς οι μαθητές καλούνται να επικοινωνήσουν και να εκφραστούν σε πραγματικές επικοινωνιακές συνθήκες (Χατζησαββίδης, 2005). Ο Χατζησαββίδης (2005) αναφέρει επιπλέον ότι η προσπάθεια για επικοινωνία που γίνεται τόσο μεταξύ των μαθητών όσο και με τον εκπαιδευτικό συμβάλλει στην αποτελεσματικότερη μάθηση της ελληνικής γλώσσας. Στη συγκεκριμένη

δραστηριότητα μπορούμε να αναδείξουμε περισσότερο τη δημιουργικότητα των παιδιών εάν τα αφήσουμε να ζωγραφίσουν μόνα τους τα ζώα της φάρμας. Ωστόσο, λόγω περιορισμένου χρόνου και του συνδυασμού της δραστηριότητας σε κυκλική διδασκαλία μεταξύ των ομάδων, η επιλογή αυτή δεν είναι εφικτή.

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητα/ες εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου

Εκτιμώμενη διάρκεια

διάρκεια: 45 λεπτά

Τεχνική/ές διδασκαλίας

- Εκπαιδευτική τεχνολογία και παιχνίδια μάθησης
- Αυτορύθμιση
- Συνεργατική μάθηση
- Ετεροαξιολόγηση
- Δημιουργική μάθηση και συνεργατική εργασία

Εργαλεία

- Canva
- Wordwall
- Padlet

Πηγές

- Εκτυπώσιμο αρχείο με τα ζώα της φάρμας στο Canva:

https://www.canva.com/design/DAFk_YrWFkc/Ug8jUpgkbfAsuOqRUMByQ/edit?utm_content=DAFk_YrWFkc&utm_ca

- Quiz αντιστοίχισης Wordwall

<https://wordwall.net/el/resource/27049977/%CF%84%CE%B1-%CE%B6%CF%8E%CE%B1-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CF%86%CE%AC%CF%81%CE%BC%CE%B1%CF%82>

Δραστηριότητα 4

Τίτλος δραστηριότητας

Καρτέλες ζώων και αυτοσχέδιες παραστάσεις (τελική αξιολόγηση)

Συνοπτική περιγραφή

Για τη δραστηριότητα της τελικής αξιολόγησης χρησιμοποιείται η τελική μακέτα που δημιουργήθηκε ομαδοσυνεργατικά από το πέρασμα όλων των παιδιών. Οι μαθητές γράφουν ορθογραφία με το όνομα και το άρθρο του κάθε ζώου πάνω σε ταμπελάκια, τα τοποθετούν στη μακέτα επιλεκτικά από τον εκπαιδευτικό. Στο τέλος, δημιουργούν αυτοσχέδιες παραστάσεις με τις ομάδες τους, χρησιμοποιώντας τη μακέτα ως χώρο δραματοποίησης και παρουσιάζουν στους συμμαθητές τους ιστορίες.

Εναλλακτικά, μπορούν να ηχογραφήσουν τις αυτοσχέδιες παραστάσεις τους μέσω του εργαλείου [Vocaroo](#). Το Vocaroo είναι ένα πολύ εύχρηστο εργαλείο που επιτρέπει την γρήγορη ηχογράφιση φωνής και τον άμεσο διαμοιρασμό του αρχείου μέσω μιας συγκεκριμένης διεύθυνσης. Το παραγόμενο προϊόν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μια συλλογή π.χ. Padlet, ώστε να μπορούν να το ξανακούσουν οι ίδιοι οι μαθητές ή να διαχυθεί στην εκπαιδευτική κοινότητα επικοινωνώντας προς τα έξω το μαθησιακό έργο της τάξης.

Μάλιστα, οι μαθητές μπορούν ξανακούγοντας τις ηχογραφήσεις τους να συζητήσουν με τον δάσκαλό τους για τα γλωσσικά και εκφραστικά τους λάθη και να συνειδητοποιήσουν περισσότερο την δομή της ελληνικής γλώσσας αποκτώντας γλωσσική ευχέρεια.

Πιο αναλυτικά

Οι μαθητές πρέπει ως δραστηριότητα αξιολόγησης να καταγράφουν ατομικά σε ταμπελάκια τα ζώα της φάρμας που θα υπαγορεύσει ο εκπαιδευτικός. Στη συνέχεια πρέπει να βάλουν μπροστά από μόνοι τους το σωστό οριστικό άρθρο. Ο εκπαιδευτικός περνώντας πάνω από κάθε μαθητή αξιολογεί πόσα σωστά και πόσα λάθη έκανε ο κάθε μαθητής καταγράφοντας σε μία λίστα την τελική του βαθμολογία. Κάθε παιδί τοποθετεί, έπειτα από οδηγία του εκπαιδευτικού, ένα από τα σωστά του ταμπελάκια στην ομαδική μακέτα, στο ζώο που ταιριάζει. Έπειτα, οι μαθητές καλούνται στις ομάδες τους να συνεδριάσουν για 5 λεπτά και να δημιουργήσουν μικρές ιστορίες με θέμα: «Τα ζώα της φάρμας συζητούν μία μέρα στο αγρόκτημα». Στο τέλος, η κάθε ομάδα παρουσιάζει την αυτοσχέδια ιστορία της στην ολομέλεια.

Μέσω της παραπάνω δραστηριότητας αξιολόγησης ο εκπαιδευτικός μπορεί να αντιληφθεί πόσοι και ποιοι μαθητές κατέκτησαν τους στόχους τους διδακτικού σεναρίου, δηλαδή να κατακτήσουν το θεματικό λεξιλόγιο προφορικά και γραπτά, να μπορούν να χρησιμοποιήσουν ορθά το οριστικό άρθρο μπροστά από τα ζώα και να μπορούν να παράγουν προφορικό λόγο χρησιμοποιώντας το δεδομένο λεξιλόγιο ανάλογα με τη γλωσσική περίσταση. Ταυτόχρονα, η δραστηριότητα κουκλοθέατρου με τις φιγούρες της ομαδικής μακέτας βιώνεται από τα παιδιά ως πραγματικότητα, η οποία προσφέρεται για την ανάπτυξη αυτοσχέδιου διαλόγου δημιουργώντας αντίστοιχες επικοινωνιακές συνθήκες (Χατζησαββίδης, 2005)

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητα αξιολόγησης του γνωστικού αντικείμενου

Εκτιμώμενη διάρκεια

διάρκεια: 25' λεπτά

Τεχνική/ές διδασκαλίας

- Ατομική αξιολόγηση και παρατήρηση
- Αυτορύθμιση και ενεργή μάθηση
- Συνεργατική μάθηση
- Προφορική παραγωγή λόγου
- Δημιουργική μάθηση με την έννοια του κουκλοθέατρου
- Αξιολόγηση μέσω δραστηριότητας (formative assessment)

Εργαλεία

Εργαλείο ηχογράφησης φωνής: Vocaroo

Πηγές

<https://vocaroo.com/>

Δραστηριότητα 5

Τίτλος δραστηριότητας

Τι έμαθα τελικά;

Συνοπτική περιγραφή

Στο τέλος, αφού έχουν ολοκληρωθεί όλα τα παραπάνω στάδια του διδακτικού σεναρίου οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν ατομικά σε 3 ερωτήσεις σχετικά με τον τρόπο που εργάστηκαν και σε όσα αποκόμισαν από την εκπαιδευτική τους εμπειρία. Οι ερωτήσεις αυτές δίνονται σε ψηφιακή μορφή μέσα από μια εφαρμογή δημοσκοπήσης στην οποία οι μαθητές βλέπουν και συζητούν τα αποτελέσματα μαζί με τον εκπαιδευτικό. Τι νιώθουν να θυμούνται και σε ποιο βαθμό; Η μεταγνωστική δραστηριότητα έχει την μορφή ανώνυμης ψηφιακής δημοσκοπήσης, ώστε να εμπλακούν ενεργά ακόμα και οι πιο ντροπαλοί μαθητές, απαντώντας ειλικρινά για όσα βίωσαν.

Πιο συγκεκριμένα οι ερωτήσεις που προτείνονται είναι:

- Ποια ζώα έμαθα στο μάθημα; (οι απαντήσεις αφορούν γενικότερες ομάδες ζώων πχ. φάρμας, ζούγκλας κτλ)
- Κατάλαβα πως χρησιμοποιώ τα ελληνικά άρθρα; (απάντηση με επιλογή πεντάβαθμης κλίμακας με emoticons)
- Ποια δραστηριότητα μου άρεσε περισσότερο; (απάντηση με επιλογή κατάλληλης εικόνας)

Για τη δραστηριότητα χρησιμοποιείται το εργαλείο [Poll Everywhere](#) το οποίο παρέχει την δυνατότητα δημιουργίας πολλαπλών ερωτήσεων είτε με λέξεις, είτε με εικόνες, επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να το χειριστεί και οι μαθητές να απαντούν μαζικά την ίδια ερώτηση και τέλος να βλέπουν ζωντανά τα αποτελέσματα της δημοσκόπησής τους. Η προστιθέμενη αξία στη χρήση του παραπάνω εργαλείου αφορά αρχικά την αίσθηση της επιστροφής στην ολομέλεια, την οπτικοποίηση της κοινής γνώμης της τάξης για ένα θέμα και την παιγνιώδη μορφή της έκφρασης της γνώμης, η οποία βοηθά ακόμα και τους μη ενεργούς ή παθητικούς μαθητές να εμπλακούν και να εκφράσουν ανώνυμα άποψη, συναισθήματα ή τι έχουν κατανοήσει.

Είδος δραστηριότητας

Μεταγνωστική Δραστηριότητα

Εκτιμώμενη διάρκεια

διάρκεια: 5' λεπτά

Εργαλεία

Ψηφιακό εργαλείο δημοσκόπησης

Πηγές

<https://www.polleverywhere.com/>

Φύλλα εργασίας

Το φύλλο εργασίας που χρησιμοποιήθηκε κατά τη διδασκαλία του γνωστικού αντικειμένου περιέχει την ίδια εικόνα με το κουίζ της φάσης εμπέδωσης που θα ακολουθήσει και μία λίστα για να καταγραφούν από τους μαθητές ζώα της φάρμας που θυμούνται από τα βίντεο και την αρχική παρουσίαση ή που μπορούν να εντοπίσουν μέσα στη δεδομένη εικόνα. Η εικόνα λειτουργεί ως στήριγμα για μαθητές που δυσκολεύονται να θυμηθούν κάποιο ζώο στα ελληνικά ή έχουν μαθησιακές δυσκολίες.

Λόγω του γλωσσικού προφίλ των μαθητών, το φύλλο εργασίας δεν συνοδεύεται από γραπτή εκφώνηση,

αλλά το ζητούμενο και ο τρόπος που θα λειτουργήσουν οι μαθητές θα επεξηγηθεί από τον εκπαιδευτικό. Η λίστα και η εικόνα έχουν επιλεγεί για χρήση βάση της θεωρίας του κοινωνικού εποικοδομητισμού, όπου οι μαθητές μέσω της συνεργατικής τεχνικής 1-2-4-ολομέλεια δημιουργούν τόσο από μόνοι τους, όσο και από τη μεταξύ τους αλληλεπίδραση και επικοινωνία τη γνώση που πρέπει να κατακτήσουν ως στόχο.

Στη δεύτερη σελίδα του φύλλου εργασίας υπάρχουν εικόνες από QR codes τα οποία οδηγούν τους μαθητές στη δραστηριότητα εμπέδωσης και στη μεταγνωστική δραστηριότητα- δημοσκόπηση. Οι μαθητές τα χρησιμοποιούν κατόπιν προτροπής του εκπαιδευτικού στο αντίστοιχο στάδιο.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Αξιολόγηση των μαθητών

Η αξιολόγηση των μαθητών υφίσταται σε όλη την πορεία του διδακτικού σεναρίου με διαφορετικό τρόπο και σκοπό κάθε φορά, επομένως χαρακτηρίζεται ως συνεχής μέσω της οποίας παρακολουθείται η επίδοση του μαθητή και διαμορφώνεται αντικειμενικότερη γνώμη για τις δυσκολίες του, τις δυνατότητές του και τις ιδιαιτερότητές του.

Κατά τη δραστηριότητα ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας ο εκπαιδευτικός μπορούσε να αξιολογήσει τις υπάρχουσες γνώσεις των μαθητών αναφορικά με το θεματικό λεξιλόγιο της ενότητας, καθώς επίσης και τη γλωσσική τους ευχέρεια για τον τρόπο που δομούν συντακτικά τις προτάσεις στον προφορικό τους λόγο. Η αξιολόγηση αυτή θεωρείται διαγνωστική ή αρχική και αποσκοπεί στον προσδιορισμό του επιπέδου των γνώσεων, των ενδιαφερόντων και των πιθανών προβλημάτων του μαθητή (Κωνσταντίνου, 2000).

Κατά τη β' φάση της δραστηριότητας διδασκαλίας οι μαθητές έπειτα από την μεταξύ τους συνεργασία καλούνται να αυτοδιορθώσουν ορθογραφικά και τονικά λάθη και παραλείψεις από τον κεντρικό πίνακα της τάξης. Η αυτοαξιολόγηση προσφέρει στον εκπαιδευόμενο αναστοχαστικές ευκαιρίες μέσα από τις οποίες εντοπίζουν τα βασικά σημεία του εκπαιδευτικού τους υλικού, διαπιστώνουν την αποτελεσματικότητα της εργασίας τους και εμπλέκονται ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία ενεργοποιώντας διαδικασίες αυτορρύθμισης (Μπακολουκά, Ιωακειμίδου, Μουζάκης, 2022).

Κατά τις δραστηριότητες εμπέδωσης ο χαρακτήρας της αξιολόγησης γίνεται πιο διαμορφωτικός, καθώς γίνεται φανερός ο έλεγχος της πορείας του μαθητή σε σχέση με τους εκπαιδευτικούς στόχους (Κωνσταντίνου, 2000). Μέσα από τις πληροφορίες που λαμβάνει ο εκπαιδευτικός από τη δράση και την αλληλεπίδραση των μαθητών του μπορεί να ελέγξει τη γλωσσική πορεία τους και να εξάγει τις απαραίτητες πληροφορίες για την εμπεδωτική διαδικασία, αλλά και τον βαθμό που απαιτούν την υποστήριξή του. Το ποσοστό επιτυχίας στα κλειστά κουίζ, η διερεύνηση και η δημιουργία περιεχομένου στο συνεργατικό λεξικό με συγκεκριμένα κριτήρια επιτρέπουν στον εκπαιδευτικό να εμπλουτίζει την εικόνα του «πόσο και αν» κατανόησαν οι μαθητές το περιεχόμενο της διδασκαλίας, δίνοντας του την ευκαιρία να επέμβει και να τροποποιήσει το πρόγραμμα όπου χρειάζεται.

Κατά τη δραστηριότητα εμπέδωσης, όμως, υφίσταται και η συνιστώσα της αξιολόγησης από ομότιμους, δηλαδή οι μαθητές αξιολογούν το έργο των συμμαθητών τους με βάση συγκεκριμένα κριτήρια. Μέσω του συγκεκριμένου τρόπου ετεροαξιολόγησης, οι μαθητές αντιλαμβάνονται βαθύτερα τα κριτήρια που πρέπει να πληροί η δική τους εργασία, άρα συνειδητοποιούν αρτιότερα τις παραλείψεις τους, ενώ ταυτόχρονα ανατροφοδοτούν τους συμμαθητές τους προσπαθώντας να υποστηρίξουν την άποψή τους. Η εφαρμογή Padlet δίνει την επιλογή να βαθμολογήσουν τους συμμαθητές τους χρησιμοποιώντας από 1 μέχρι 5 αστεράκια, παρέχοντας ένα αστεράκι για κάθε ζητούμενο της εργασίας. Η προστιθέμενη αξία από την παραπάνω χρήση είναι ότι η οπτική βαθμολόγηση διευκολύνει τους αλλόγλωσσους μαθητές να αλληλεπιδράσουν χωρίς το εμπόδιο της γραπτής έκφρασης.

Ασφαλώς στην ολοκλήρωση του διδακτικού σχεδίου προβλέπεται και υλοποιείται δραστηριότητα τελικής αξιολόγησης από τον εκπαιδευτικό, μέσω της οποίας εκτιμάται η συνολική επίτευξη των διδακτικών και παιδαγωγικών στόχων. Η υπαγόρευση του θεματικού λεξιλογίου των ζώων της φάρμας, η ορθή αντιστοίχιση καρτέλας και φιγούρας στη μακέτα από τους μαθητές, καθώς και οι αυτοσχέδιοι διάλογοι των ομάδων με μορφή ομαδικής παράστασης δίνουν στον εκπαιδευτικό μια πολύπλευρη τελική αξιολόγηση στην οποία μπορεί να εκτιμήσει την επίτευξη των στόχων και την επιτυχία του διδακτικού σχεδίου.

Αξιολόγηση εκπαιδευτικού σεναρίου

Οι στόχοι του διδακτικού σεναρίου αντλήθηκαν από το ανοιχτό αναλυτικό πρόγραμμα (Α.Α.Π.) των Τάξεων Υποδοχής (ΙΕΠ, 2017), επεκτάθηκαν με χρήση ψηφιακών εργαλείων και εμπλουτίστηκαν με γραμματικούς στόχους που κρίθηκαν απαραίτητοι για τη βελτίωση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών. Σκιαγραφούνται οι προηγούμενες γνώσεις των μαθητών μέσα από πρότερες διδασκαλίες. Αν υπάρχουν μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, η δημιουργία ομάδων και η οργάνωση των δραστηριοτήτων είναι τέτοια που επιτρέπει την ενεργό εμπλοκή ακόμα και στους μαθητές που υπολείπονται στις αναγνωστικές τους δεξιότητες σε σχέση με την ολομέλεια.

Το φύλλο εργασίας που χρησιμοποιήθηκε ήταν μόνο ένα και σχετικά λιτό, χωρίς πρόσθετες περιγραφές και εκφωνήσεις για να απλουστευτεί η διαδικασία μέσω της προφορικής επεξήγησης της σχολικής δραστηριότητας από τον εκπαιδευτικό. Ωστόσο, χρειάστηκαν καρτέλες για την τελική αξιολόγηση οι οποίες δημιουργήθηκαν την στιγμή της υλοποίησης από τους ίδιους τους μαθητές. Το φύλλο εργασίας ήταν σαφές και ανταποκρινόταν στους στόχους που έχουν τεθεί. Επιπλέον, με χρήση καινοτόμου τεχνολογίας επέτρεπε στους μαθητές να το χρησιμοποιούν ως διαδικτυακή πύλη για την απρόσκοπτη συνέχιση του σχεδίου διδασκαλίας.

Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν επιτρέπουν την άμεση πρόσβαση των μαθητών χωρίς εγγραφή, ώστε να επιταχύνουν τη διδακτική διαδικασία χωρίς να χρησιμοποιούνται συγκεκριμένοι κωδικοί και ονόματα χρηστών. Τα λογισμικά έχουν πλούσια γραφικά που ελκύουν μαθητές παιδικής ηλικίας και είναι εύκολα στη χρήση μέσω απλών κουμπιών και εικονιδίων. Μάλιστα η χρήση εικονιδίων διευκόλυνε τους μαθητές, όχι μόνο λόγω μικρής ηλικίας, αλλά και λόγω διαφορετικής γλώσσας. Χρησιμοποιήθηκαν τόσο λογισμικά

κλειστού τύπου με συγκεκριμένη ανατροφοδότηση, όσο και ανοιχτά συνεργατικά λογισμικά που επιτρέπουν τη συνεργατική οικοδόμηση της γνώσης και την αλληλεπίδραση μεταξύ των χρηστών.

Στο παρόν διδακτικό σενάριο χρησιμοποιήθηκε μείξη της δομικής και την εποικοδομητικής προσέγγισης, δίνοντας αρχικά χώρο σε μεθόδους που επιτρέπουν τη διδασκαλία της δεύτερης ξένης γλώσσας, αλλά και προσδίδοντας ταυτόχρονα έναν πιο μαθητοκεντρικό χαρακτήρα μέσω του κοινωνικού εποικοδομητισμού. Οι μαθητές οργανώνονται σε ομάδες και δημιουργούν κατάλληλες περιστάσεις γλωσσικής επικοινωνίας μέσα στις οποίες εξασκούνται στη ζητούμενη γλωσσική δεξιότητα, ανακαλύπτοντας μαζί με τους ομότιμους τους στοιχεία της νέας γνώσης. Μέσω της συνεργασίας και της άμεσης καθοδήγησης του εκπαιδευτικού δημιουργείται το κατάλληλο μαθησιακό πλαίσιο, όπου χρησιμοποιείται επανειλημμένα η νέα γνώση τόσο για την εμπέδωση όσο και για την αξιολόγησή της.

Η μάθηση του παραπάνω διδακτικού σεναρίου διαπλέκει διαφορετικά μαθησιακά αντικείμενα, διατηρεί δραστήριους τους μαθητές, περιλαμβάνει ανακαλυπτικές τεχνικές και ενθαρρύνει τις ομαδοσυνεργατικές πρακτικές. Δίνεται χώρος στη δημιουργική έκφραση των μαθητών, τόσο εικαστικά όσο και μέσω της αυτοσχέδιας δραματοποίησης και διαπλέκονται όλες οι μορφές αξιολόγησης, είτε ως αυτόαξιολόγηση - δίνοντας χώρο στην αυτορρύθμιση των μαθητών- είτε ως ετεροαξιολόγηση. Δημιουργούνται συνεχώς ευκαιρίες για διαπροσωπική γλωσσική επικοινωνία, ώστε οι μαθητές να ξεπεράσουν το εμπόδιο της διαφορετικής γλώσσας και να καλλιεργήσουν τη γλωσσική τους ευχέρεια στα ελληνικά. Όλα τα παραπάνω συνθέτουν ένα περιβάλλον μάθησης που εστιάζει στον μαθητή, δίνοντας μαθητοκεντρικό χαρακτήρα στη εκπαιδευτική διαδικασία.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το σενάριο αυτό δημιουργήθηκε για Τάξη Υποδοχής Ζ.Ε.Π. ΙΙ, δηλαδή μαθητές που έχουν ήδη κατακτήσει τον προφορικό λόγο των ελληνικών ως ΔΞΓ. Η υλοποίηση του σεναρίου προτείνεται μετά τη μέση του διδακτικού έτους (γ τρίμηνο) και αφού οι μαθητές έχουν κατακτήσει τον μηχανισμό της γραφής και της ανάγνωσης.

Βιβλιογραφία

EduTubePlus-A European Curriculum Related Video Library and Hybrid e- services for the Pedagogical Exploitation of Video in Class, (2009). D6.1- A pedagogical framework for the effective use of video in class / Exemplary video-based educational scenario. Research Academic Computer Technology Institute. Ανακτήθηκε 18 Αυγούστου 2021 από http://edutube.eu/sites/default/files/EduTubePlus_D6.1_PedagogicalFramework_vl.0.pdf

ΙΕΠ, (2017), Ανοιχτό Αναλυτικό Πρόγραμμα Τάξης Υποδοχής ΖΕΠ Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης στο http://iep.edu.gr/images/IEP/EPISTIMONIKI_YPIRESIA/Epist_Monades/A_Kyklos/Diapolitismiki/2018/2018-01-18_APS_TY_abathmia.pdf

Ιωακειμίδου, Β. (2018). Η διασφάλιση της ποιότητας στη διδασκαλία και μάθηση: εφαρμογές στην πολυμορφική εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Διδακτορική Διατριβή. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Πάτρα. από <http://thesis.ekt.gr/thesisBookReader/id/44003#page/1/mode/2up>

Καρβούνης, Λ. (2018). Η σημασία της «διδακτικής παρουσίας» και ο νέος ρόλος του εκπαιδευτικού σε σύγχρονα μαθησιακά περιβάλλοντα με έμφαση στην παιδαγωγική αξιοποίηση της διαδραστικής τηλεδιάσκεψης (Doctoral dissertation, Πανεπιστήμιο Κρήτης. Σχολή Επιστημών Αγωγής. Τμήμα Παιδαγωγικό Δημοτικής Εκπαίδευσης).

Κωνσταντίνου Ι. (2000). Η Αξιολόγηση της Επίδοσης του Μαθητή ως Παιδαγωγική Λογική και Σχολική Πρακτική, εκδόσεις Gutenberg Παιδαγωγική Σειρά

Μπακολουκά, Σ., Ιωακειμίδου, Β., & Μουζάκης, Χ. (2022). Αυταξιολόγηση και ανατροφοδότηση σε εκπαιδευτικό υλικό ποιοτικής εξ αποστάσεως σχολικής εκπαίδευσης. Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, 11(2A), 104-118. Σακελλαρίου Α. (2001). Διδακτική της Ελληνικής ως Δεύτερης Ξένης Γλώσσας, εκδόσεις Γρηγόρη

Σοφός Α. (2019) Quo vadis mobile learning? Προτάσεις για μια Διδακτική Κινητής Μάθησης. Στο Α. Σοφός κ.α. (Επίμ.) Διδασκαλία και μάθηση μέσω φορητών συσκευών. Συνέπειες και προκλήσεις για την εκπαίδευση (σελ. 13-40). Γρηγόρης: Αθήνα

Χαραλαμπόπουλος Α. (2005) Η διδασκαλία της ελληνικής στα μειονοτικά σχολεία της Θράκης: Τρίτο στάδιο. Στο Μητακίδου Σ. (Επιμ.) Διδακτική της Ελληνικής ως Δεύτερης Ξένης Γλώσσας, εκδόσεις Γρηγόρη

Χαραλαμποπούλου Ν. (2005) Η διδασκαλία της ελληνικής στα μειονοτικά σχολεία της Θράκης: Δεύτερο στάδιο. Στο Μητακίδου Σ. (Επιμ.) Διδακτική της Ελληνικής ως Δεύτερης Ξένης Γλώσσας, εκδόσεις Γρηγόρη

Χατζησαββίδης Σ. (2005) Η διδασκαλία της ελληνικής στους μαθητές της μουσουλμανικής μειονότητας της Θράκης: Το αρχικό στάδιο. Στο Μητακίδου Σ. (Επιμ.) Διδακτική της Ελληνικής ως Δεύτερης Ξένης Γλώσσας, εκδόσεις Γρηγόρη

Το σενάριο βασίζεται στο template «[Γενικό Template εκπαιδευτικών σεναρίων \(Generic Learning Scenario Template\)](#)».