

## **ΚΑΝΟΥΜΕ ΚΟΥΙΖ;**

ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ ΑΠΟ:

[ANNA ΜΑΚΡΗ](#)

Ημερομηνία Δημιουργίας:

16/02/2024



## ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το παρόν σενάριο αποτελεί μια πρόταση προς τους μαθητές και τις μαθήτριες, ώστε να δημιουργήσουν εκπαιδευτικό υλικό, με τη μορφή ερωτήσεων κλειστού τύπου (κουίζ), αντλώντας πληροφορίες από το μάθημα της Γεωγραφίας. Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές/τριες βασίζονται στο κεφάλαιο 13 *Τα βουνά της Ελλάδας* του σχολικού εγχειριδίου της Ε' Δημοτικού, με σκοπό να δημιουργήσουν ερωτήσεις σε μορφή κουίζ, τις οποίες μετασχηματίζουν σε ψηφιακή μορφή μέσω του λογισμικού Wordwall.

## Τίτλος σεναρίου

*Κάνουμε κουίζ;*

## Δημιουργοί / Συντελεστές

Μακρή Άννα - συγγραφή σεναρίου @08/01/2024

Παπαδοπούλου Στέλλα - υπεύθυνος παιδαγωγικού σχεδιασμού @02/01/2024

Σαββιού Σταυρούλα - δημιουργία πρωτότυπου σεναρίου @02/01/2024

## Συνοπτική περιγραφή

Το θέμα του σεναρίου αφορά τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού και δραστηριοτήτων μέσω της αξιοποίησης ψηφιακών μέσων. Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν να χειρίζονται την ενότητα κουίζ από το λογισμικό Wordwall, καθώς και να δημιουργούν ερωτήσεις κλειστού τύπου άρτια δομημένες.

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

Γεωγραφία - Γεωλογία > Φυσικό περιβάλλον > Πλανήτη Γη

## Θέμα (τα)

Γεωγραφία Ε΄ Δημοτικού: *Τα βουνά της Ελλάδας*

## Σχέση / Σύνδεση με το/τα Πρόγραμμα/τα Σπουδών

Το θέμα του σεναρίου αφορά τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού σε ψηφιακό περιβάλλον, το οποίο δεν εντοπίζεται ως αυτόνομη θεματική ενότητα στο Πρόγραμμα Σπουδών του Δημοτικού. Εντούτοις, στο ΔΕΠΠΣ 2021, αναφορικά με τον ψηφιακό γραμματισμό στην Ε΄ Δημοτικού, εντοπίζεται ως προσδοκώμενο μαθησιακό αποτέλεσμα οι μαθητές/τριες «να αξιοποιούν τις δυνατότητες χειρισμού αρχείων ενός λογισμικού» (ΔΕΠΠΣ 2021).

## Γλώσσα (ες) σεναρίου

ελληνικά

## Λέξεις-κλειδιά

[εκπαιδευτικό υλικό](#) [κουίζ](#) [θέματα πολλαπλής επιλογής](#) [γεωγραφία](#) [βουνά της Ελλάδας](#)

## ΣΚΕΠΤΙΚΟ

### Σκεπτικό του σεναρίου / Αιτιολόγηση των επιλογών

Το συγκεκριμένο θέμα συνδέεται άμεσα με τη διαδικασία μάθησης και αξιολόγησης σε κάθε βαθμίδα της εκπαίδευσης, ενώ αποτελεί μείζον θέμα για τους/τις μαθητές/τριες, καθώς και για τους/τις εκπαιδευτικούς. Έτσι, η δημιουργία ερωτήσεων κλειστού τύπου και η επεξεργασία και εφαρμογή τους σε ψηφιακό περιβάλλον θα αποτελέσει μια πρόκληση για τους/τις μαθητές/τριες. Για το σενάριο προτείνεται να αξιοποιηθεί η ομαδοσυνεργατική μέθοδος.

## Πρωτοτυπία – Καινοτομία

Με το παρόν σενάριο οι μαθητές/τριες θα γνωρίσουν τη διαδικασία της αξιολόγησης από μία διαφορετική οπτική, εκείνη του εκπαιδευτικού. Θα δημιουργήσουν οι ίδιοι/ίδιες ερωτήσεις και πιθανές απαντήσεις, ενώ ακόμη θα γνωρίσουν και έναν πιθανό τρόπο ετεροαξιολόγησης. Επιπλέον, οι μαθητές/τριες θα

οικοδομήσουν με κοινωνικό τρόπο τη νέα γνώση, καλλιεργώντας δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού.

## Προστιθέμενη αξία

Το σενάριο προσφέρει έναν εναλλακτικό τρόπο διδασκαλίας που συνδυάζει την ενεργή συμμετοχή των μαθητών/τριών, τη συνεργατική μάθηση, την κριτική σκέψη και την ανάπτυξη δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού. Ειδικότερα, σε αυτή τη διδασκαλία οι μαθητές/τριες δεν είναι απλώς παρατηρητές, αλλά μετέχουν ενεργά στη διαδικασία μάθησης. Μέσω της δημιουργίας των δικών τους ερωτήσεων και απαντήσεων, εμπλέκονται στη διαδικασία επεξεργασίας και σύνθεσης ποικίλων πληροφοριών, ενώ έχουν τον έλεγχο του σχεδιασμού του δικού τους ψηφιακού υλικού. Ακόμη, μέσα από τη δημιουργία και χρήση ενός ψηφιακού εργαλείου όπως το ηλεκτρονικό κουίζ, οι μαθητές/τριες αποκτούν εμπειρία και καλλιεργούν δεξιότητες στον τομέα του ψηφιακού γραμματισμού, προετοιμάζοντας τους εαυτούς τους για τη νέα ψηφιακή εποχή.

## Γνωστικά – διδακτικά προβλήματα

Η μαθησιακή διαδικασία πραγματοποιείται κατά κανόνα μέσω της μετάδοσης της γνώσης και της συνακόλουθης αξιολόγησής της με προφορικές ερωτήσεις ή γραπτά τεστ. Ο παρών σχεδιασμός δίνει την ευκαιρία στους/στις μαθητές/τριες να δημιουργήσουν κουίζ σε ψηφιακό περιβάλλον και να οικοδομήσουν κοινωνικά τη νέα γνώση (ομαδοσυνεργατική μέθοδος), καλλιεργώντας δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού.

## Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

### Παιδαγωγική προσέγγιση

Προτεινόμενη μεθοδολογική προσέγγιση για το σενάριο είναι η ανοιχτή (αντικειμενοκεντρική) διδασκαλία, καθώς επικεντρώνεται στον μαθητή και στις εργασίες που θα πραγματοποιήσει κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας. Η ανοιχτή προσέγγιση προωθείται από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες που καλούνται οι μαθητές/τριες να φέρουν εις πέρας, όπως επίσης και από τον ρόλο που αναλαμβάνει ο/η εκπαιδευτικός, ως σύμβουλος. Τέλος, η διδασκαλία χαρακτηρίζεται από διεπιστημονική προσέγγιση (Σοφός, 2019).

### Διδακτικό μοντέλο

Προτείνεται η μορφή της παραγωγής υλικού, στο πλαίσιο της οποίας οι μαθητές/τριες θα κληθούν να δημιουργήσουν οι ίδιοι/ες εκπαιδευτικό υλικό με την μορφή ερωτήσεων κλειστού τύπου. Για την αλληλεπίδραση των μαθητών/τριών προτείνεται να συνεργαστούν σε ομάδες (ομαδοσυνεργατική

μέθοδος), με σκοπό να ανακαλύψουν μόνοι/μόνες τους τη διαδικασία απομόνωσης της πληροφορίας από ένα σώμα κειμένου και τον μετασχηματισμό αυτής σε ερώτηση πολλαπλής επιλογής.

### **Διδακτικές στρατηγικές / τεχνικές**

Κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας αξιοποιείται η τεχνική της ιδεοθύελλας, προκειμένου να ανιχνευτούν οι προϋπάρχουσες ιδέες των μαθητών/τριών γύρω από την έννοια του κουίζ. Επιπλέον πραγματοποιείται συζήτηση, η οποία κατευθύνεται από τον/την εκπαιδευτικό, όπως και εισήγηση, με στόχο να πληροφορήσει ο/η εκπαιδευτικός τους/τις μαθητές/τριες για τις διάφορες μορφές κουίζ που θα συναντήσουν στο λογισμικό Wordwall.

## **ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ - ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

### **Στοχευόμενο κοινό (ομάδα-στόχος ή σε ποιους απευθύνεται)**

Το παρόν σενάριο απευθύνεται σε μαθητές και μαθήτριες της Ε' Δημοτικού και σε εκπαιδευτικούς που διδάσκουν σε αυτή την τάξη.

### **Βαθμίδα Εκπαίδευσης**

δημοτικό

### **Τάξη**

Ε' Δημοτικού

### **Ηλικιακή ομάδα**

Από 9 Έως 10

### **Γλώσσα στοχευόμενου κοινού**

ελληνικά

### **Επίπεδο γλωσσομάθειας**

Γ1-πολύ καλή γνώση

## Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης σεναρίου (διάρκεια)

μικρή διάρκεια: έως 3 ώρες

## Χώρος υλοποίησης

Η πρώτη, η δεύτερη και η τρίτη δραστηριότητα, που αντιστοιχούν στην πρώτη ώρα διδασκαλίας, θα πραγματοποιηθούν στην αίθουσα διδασκαλίας, όπου τα παιδιά θα έρθουν σε επαφή με την έννοια του κουίζ, με δραστηριότητες σχετικές με κουίζ που συναντούν στην καθημερινότητά τους, ενώ θα ασκηθούν στη δημιουργία κατάλληλων ερωτήσεων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε ένα κουίζ. Η τέταρτη, η πέμπτη και η έκτη δραστηριότητα, που υλοποιούνται στη δεύτερη ώρα διδασκαλίας, θα πραγματοποιηθούν στο Εργαστήριο Πληροφορικής, όπου οι μαθητές/τριες θα δημιουργήσουν το δικό τους ηλεκτρονικό κουίζ και θα το εφαρμόσουν.

## Ενορχήστρωση τάξης

Ομαδοσυνεργατική σε ομάδες των 3 (τριών) ατόμων στην αίθουσα διδασκαλίας και ανά ηλεκτρονικό υπολογιστή στο Εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου.

## Οργάνωση τάξης / διδασκαλίας

Στην πρώτη δραστηριότητα της διδασκαλίας (*διέγερση ενδιαφέροντος*) οι μαθητές/τριες ατομικά ή σε ομάδες των 3 (τριών), με την τεχνική του καταιγισμού ιδεών, καλούνται να εκφράσουν τις δικές τους ιδέες σχετικά με τον όρο «κουίζ». Στην πορεία αυτής της διαδικασίας έρχονται σε επαφή με κάρτες επιτραπέζιων παιχνιδιών γνώσεων (απεικονίζονται στο αρχείο Κάρτες) τις οποίες διανέμει ο/η εκπαιδευτικός ώστε να τις περιεργαστούν. Στη συνέχεια, παρακολουθούν οπτικοακουστικό υλικό σχετικό με κουίζ (το υλικό εμπεριέχεται στις διαφάνειες 4-9 στο αρχείο Παρουσίαση), έως ότου τελικά να φτάσουν σε έναν περιεκτικό ορισμό της έννοιας (προτείνεται στη διαφάνεια 10 του αρχείου Παρουσίαση).

Στη δεύτερη δραστηριότητα (*γνωριμία με το κουίζ*), οι μαθητές/τριες θα γνωρίσουν, μέσα από ένα φύλλο μελέτης (βλ. Φύλλο-μελέτης), μερικούς τύπους κουίζ που ενδέχεται να συναντήσουν γενικότερα σε καθημερινές δραστηριότητες και ειδικότερα στο λογισμικό Wordwall, όπως πολλαπλής επιλογής, πολλαπλής διάζευξης και εστιασμένα θέματα διαζευκτικής μορφής (Σοφός, 2019: 355-358).

Στην τρίτη δραστηριότητα της διδασκαλίας (*δημιουργία ερωτήσεων*), ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τους/τις μαθητές/τριες να σχηματίσουν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σε έντυπη μορφή (φύλλο εργασίας) στηριζόμενοι/ες σε συγκεκριμένο κεφάλαιο του μαθήματος της Γεωγραφίας (*Τα βουνά της Ελλάδας*). Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ομάδες των 3 (τριών) ατόμων και από ένα πολυτροπικό κείμενο που τους δίνεται (ενσωματώνεται στο Φύλλο-εργασίας) συντάσσουν τις ερωτήσεις τους, δίνοντας 4 (τέσσερις)

πιθανές απαντήσεις σε καθεμία, τις οποίες στη συνέχεια θα μετασχηματίσουν σε ηλεκτρονική μορφή.

Στην τέταρτη δραστηριότητα (*δημιουργία ερωτήσεων σε ψηφιακό περιβάλλον*), ο/η εκπαιδευτικός μαζί με τους/τις μαθητές/τριες μεταβαίνουν στο Εργαστήριο Πληροφορικής. Εκεί τους ζητείται να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό Wordwall με τη βοήθεια του σχετικού εγχειριδίου (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ.20-37), ώστε να κατασκευάσουν το κουίζ, μετασχηματίζοντας τις ερωτήσεις που είχαν δημιουργήσει από έντυπη μορφή σε ηλεκτρονική. Οι μαθητές/τριες εργάζονται στις ίδιες ομάδες των 3 (τριών), όπως και στην αίθουσα διδασκαλίας.

Στην πέμπτη δραστηριότητα (*εφαρμογή κουίζ*), αφού οι ομάδες δημιουργήσουν τα ηλεκτρονικά κουίζ, αλλάζουν υπολογιστές με τις άλλες ομάδες και εφαρμόζουν το κουίζ που δημιούργησαν εκείνες, συμπληρώνοντας στη συνέχεια μία ρουμπρίκα αξιολόγησης, ώστε να αποτιμήσουν με συγκεκριμένα κριτήρια τον βαθμό στον οποίο βρήκαν λειτουργικό και ενδιαφέρον το κουίζ που σχεδίασαν και εφαρμόσαν οι υπόλοιπες ομάδες (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ.38-41).

Στην έκτη και τελευταία δραστηριότητα της διδασκαλίας (*ολοκλήρωση διδασκαλίας*), ο/η εκπαιδευτικός συζητά με τους/τις μαθητές/τριες για τη σημασία δημιουργίας εκπαιδευτικού υλικού (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ.42), καθώς και για την επιτυχία ή τυχόν ελλείψεις που παρατηρήθηκαν κατά την εφαρμογή.

## Ρόλοι μαθητών & εκπαιδευτικών

### Ρόλος μαθητών

Οι μαθητές/τριες, αφού εκφράσουν τις ιδέες τους, επεξεργαστούν τις κάρτες κουίζ που τους έχουν διανεμηθεί και παρατηρήσουν το σχετικό οπτικοακουστικό υλικό (βλ. Παρουσίαση, διαφ.4-9), εργάζονται συνεργατικά μελετώντας τις πληροφορίες του κεφαλαίου 13 από το μάθημα της Γεωγραφίας (κεφάλαιο: *Τα βουνά της Ελλάδας*), ώστε από κοινού να εντοπίσουν τα σημαντικότερα σημεία και να εξαγάγουν τις δικές τους ερωτήσεις, προτείνοντας παράλληλα πιθανές απαντήσεις, οι οποίες θα μπορούσαν να αποτελούν μέρος ενός κουίζ, και τις καταγράφουν (βλ. Φύλλο-εργασίας).

#### 1. Ως προς τη συνεργασία σε ομάδες:

Οι μαθητές/τριες, αφού μοιράσουν τους ρόλους τους στις ομάδες, διαβάζουν το κείμενο της γεωγραφίας που τους δόθηκε (βλ. Φύλλο-εργασίας), εντοπίζουν τα σημαντικότερα σημεία και δημιουργούν τις δικές τους ερωτήσεις, προτείνοντας ταυτόχρονα και πιθανές απαντήσεις, μία εκ των οποίων θα είναι η σωστή. Η παραπάνω διαδικασία προκύπτει κατόπιν συζήτησης και προτάσεων που θέτουν στο πλαίσιο της ομάδας.

#### 2. Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ:

Κατά την εργασία στο Εργαστήριο Πληροφορικής οι μαθητές/τριες χωρισμένοι/ες στις ίδιες ομάδες όπως και στην τάξη, αναθέτουν ρόλους: εκείνου που διαβάζει το εγχειρίδιο και δίνει τις πληροφορίες για τη δημιουργία του κουίζ, εκείνου που διαβάζει τις ερωτήσεις που έχουν ήδη δημιουργηθεί και εκείνου που

χειρίζεται τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, με τις οδηγίες της υπόλοιπης ομάδας.

### *Ρόλος εκπαιδευτικού*

1. Ως προς τη συνεργασία με τους μαθητές/τριες:

Ο/Η εκπαιδευτικός ενεργοποιεί τους/τις μαθητές/τριες να εμπλακούν με το θέμα, διεγείρει το ενδιαφέρον τους με την παρουσίαση παιχνιδιών κουίζ και με την προβολή οπτικοακουστικού υλικού (βλ. Παρουσίαση, διαφ.5-9), ενθαρρύνει για συνεργασία σε ομάδες και συντονίζει τα παιδιά στην αναζήτηση των σημαντικότερων στοιχείων του δοθέντος κειμένου, ώστε να κατασκευάσουν ένα κουίζ σε έντυπη μορφή.

2. Ως προς τη χρήση ΤΠΕ:

Ο/Η εκπαιδευτικός χρειάζεται να γνωρίζει τον χειρισμό του ηλεκτρονικού υπολογιστή και τη διαδικασία σύνδεσής του με τον προτζέκτορα, ώστε να χρησιμοποιηθεί στην πρώτη φάση διδασκαλίας, αλλά και το λογισμικό με το οποίο θα εργαστούν (Wordwall) στη συνέχεια στο Εργαστήριο Πληροφορικής, όπου θα μετατρέψουν το έντυπο κουίζ τους σε ηλεκτρονική μορφή.

3. Ως προς τη συνεργασία με εκπαιδευτικούς άλλων ειδικοτήτων:

Καθώς οι μαθητές/τριες θα εργαστούν στο Εργαστήριο Πληροφορικής, κρίνεται αναγκαία η συνεργασία με τον/την εκπαιδευτικό Πληροφορικής του σχολείου για την οργάνωση του Εργαστηρίου και την προετοιμασία των ηλεκτρονικών εργαλείων που θα χρησιμοποιηθούν.

## **Απαιτήσεις εφαρμογής σεναρίου**

### **Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών**

Το θέμα του σεναρίου είναι η δημιουργία ηλεκτρονικού κουίζ σε μορφή πολλαπλής επιλογής. Προϋπόθεση αποτελεί η γνώση του είδους του κουίζ από άλλες περιπτώσεις της καθημερινής ζωής (επιτραπέζια παιχνίδια και τηλεπαιχνίδια), αλλά και ο χειρισμός βασικών λειτουργιών του υπολογιστή.

### **Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία**

Τα βοηθητικά μέσα που θα χρειαστούν για την υλοποίηση είναι κάρτες κουίζ από επιτραπέζιο παιχνίδι γνώσεων, εγχειρίδιο, φύλλο μελέτης, φύλλο εργασίας, ρουμπρίκα αξιολόγησης.

### **Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή**

Τα τεχνολογικά εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση του σεναρίου είναι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, ο βιντεοπροβολέας και το λογισμικό.

## Απαιτούμενη προετοιμασία

Απαιτείται η εξασφάλιση της σχολικής αίθουσας του τμήματος και του Εργαστηρίου Πληροφορικής, καθώς και σχετική εξοικείωση με τα ηλεκτρονικά μέσα που θα χρησιμοποιηθούν.

## ΣΤΟΧΟΙ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Να δημιουργήσουν ερωτήσεις κλειστού τύπου μέσα από την επεξεργασία και μελέτη ενός κειμένου, με στόχο να σχηματίσουν 2 ερωτήσεις οι περισσότερες ομάδες και 3 ερωτήσεις οι λιγότερες ομάδες.

## Διδακτικοί στόχοι

### Γενικός/οί στόχος/οι

Ο γενικός στόχος του παρόντος σεναρίου είναι οι μαθητές/τριες να είναι σε θέση να δημιουργούν εκπαιδευτικές δραστηριότητες και εκπαιδευτικά υλικά και να αξιοποιούν ποικίλα μέσα προκειμένου να παραγάγουν μαθησιακά υλικά, π.χ. δραστηριότητες, φύλλα εργασίας, ασκήσεις αυτο-αξιολόγησης, κουίζ, εκπαιδευτικά ντοκιμαντέρ.

### Ταξινόμια διδακτικών στόχων

Ακολουθήθηκε η αναθεωρημένη ταξινόμια Bloom.

### Διατύπωση διδακτικών στόχων

#### Γνώσεις

Οι μαθητές/τριες:

-Να γνωρίσουν τις διάφορες μορφές κουίζ, μέσα από την επεξεργασία του φύλλου μελέτης, με σκοπό να τις διαχωρίζουν ανάλογα με τα δομικά τους χαρακτηριστικά (βλ. Φύλλο-μελέτης).

- Να μάθουν την ενότητα κουίζ του λογισμικού Wordwall, μέσα από τη μελέτη του εγχειριδίου, με σκοπό τη δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ. 20-22).

#### Δεξιότητες

Οι μαθητές/τριες:

-Να εντοπίζουν τις καίριες πληροφορίες από ένα κείμενο, μέσα από την επεξεργασία του, με σκοπό να σχηματίζουν ερωτήσεις κλειστού τύπου με βάση τις πληροφορίες αυτές (βλ. Φύλλο-εργασίας, σσ. 4-21).

-Να σχηματίζουν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σε έντυπη μορφή, μέσα από την επεξεργασία του φύλλου μελέτης, με σκοπό να κατασκευάζουν άρτια δομημένα κουίζ (βλ. Φύλλο-μελέτης, σσ. 2, 5 και Φύλλο-εργασίας, σσ. 1-3).

-Να μετασχηματίζουν τις ερωτήσεις σε ψηφιακή μορφή στην ενότητα Κουίζ του λογισμικού Wordwall, μέσα από την ακολουθία συγκεκριμένων βημάτων που υποδεικνύονται στο εγχειρίδιο, με σκοπό να δημιουργήσουν ένα λειτουργικό ψηφιακό κουίζ (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ. 23-37).

### Στάσεις

Οι μαθητές/τριες:

-Να υιοθετούν θετική στάση ως προς τη χρήση του κουίζ ως μέσου μάθησης, μέσα από τη συμμετοχή τους σε όλες τις δραστηριότητες της εκπαιδευτικής διαδικασίας, με σκοπό να το αξιοποιούν στους διάφορους τομείς της καθημερινότητάς τους.

-Να αμφισβητήσουν τον παραδοσιακό γραπτό ή προφορικό τρόπο αξιολόγησης μέσω της ενεργής εμπλοκής τους στις δραστηριότητες σχεδιασμού κουίζ, με σκοπό την ανάδειξη των πλεονεκτημάτων της δημιουργίας εκπαιδευτικού υλικού.

-Να αναπτύσσουν πνεύμα συνεργασίας με τους συμμαθητές τους και τον/την εκπαιδευτικό μέσα από τη συμμετοχή σε ομαδικές δραστηριότητες, με σκοπό να οικοδομούν κοινωνικά τη νέα γνώση.

## Ειδικοί διδακτικοί στόχοι (κατά Bloom)

### Ως προς γνωστικό τομέα

Οι μαθητές/τριες:

#### Γνώση (ταξινομήσεων και κατηγοριών)

-Να γνωρίσουν τις διάφορες μορφές κουίζ μέσα από την επεξεργασία του φύλλου μελέτης, με σκοπό να τις διαχωρίζουν ανάλογα με τα δομικά τους χαρακτηριστικά (βλ. Φύλλο-μελέτης).

#### Κατανόηση (προέκταση)

-Να επινοούν πιθανές απαντήσεις που θα πλαισιώνουν τη μια αληθή απάντηση του κουίζ, μέσα από την κριτική επεξεργασία του κειμένου, με σκοπό την κατασκευή ενός άρτια δομημένου κουίζ.

### Εφαρμογή

-Να μάθουν την ενότητα κουίζ από το λογισμικό Wordwall, μέσα από τη μελέτη του εγχειριδίου, με σκοπό τη δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ. 20-22).

### Ανάλυση (στοιχείων)

-Να εντοπίζουν τις πληροφορίες από ένα κείμενο, ώστε με βάση αυτές να σχηματίζουν ερωτήσεις κλειστού τύπου μέσα από την επεξεργασία του, με σκοπό να σχηματίζουν ερωτήσεις κλειστού τύπου με βάση τις πληροφορίες αυτές (βλ. Φύλλο-εργασίας, σσ. 4-21).

### Σύνθεση

-Να συνθέτουν πληροφορίες, μέσα από την κριτική επεξεργασία του κειμένου, με σκοπό να σχηματίσουν ένα σύνολο ερωτήσεων με τη δομή κουίζ.

## Επίπεδο προσέγγισης μιντιακού στόχου

Ο μιντιακός στόχος προσεγγίζεται εννοιοκεντρικά, δηλαδή σχετίζεται με θέματα που αναφέρονται στα Μέσα, καθώς οι μαθητές/τριες καλούνται να δημιουργήσουν εκπαιδευτικό υλικό σε ηλεκτρονικό περιβάλλον. Ακόμη, σχετίζεται με την εκμάθηση λειτουργικών δεξιοτήτων χρήσης (προσέγγιση: δεξιότητες χρήσης), διότι οι μαθητές/τριες ακολουθούν ορισμένα βήματα για την κατασκευή ενός ψηφιακού κουίζ. Τέλος, ακολουθείται η προσέγγιση των αναπτυξιακών κοινωνικών δραστηριοτήτων, διότι ο στόχος υλοποιείται μέσα από αναπτυξιακές δοκιμασίες και δραστηριότητες κοινωνικού προσανατολισμού και αναδόμησης. Ειδικότερα, οι μαθητές/τριες εργάζονται ομαδοσυνεργατικά, συμμετέχοντας σε δραστηριότητες όπου συζητούν, εκφράζουν τις ιδέες τους, λαμβάνουν αποφάσεις και οικοδομούν κοινωνικά τη νέα γνώση.

## Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

### Γνώσεις

Οι μαθητές/τριες:

- Να μάθουν την ενότητα κουίζ από το λογισμικό Wordwall, μέσα από τη μελέτη του εγχειριδίου, με σκοπό τη δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ. 20-22).

-Να γνωρίσουν τις διάφορες μορφές κουίζ, μέσα από την επεξεργασία του φύλλου μελέτης, με σκοπό να τις διαχωρίζουν ανάλογα με τα δομικά τους χαρακτηριστικά (βλ. Φύλλο-μελέτης).

### Δεξιότητες

Οι μαθητές/τριες:

-Να εντοπίζουν τις καίριες πληροφορίες από ένα κείμενο, ώστε με βάση αυτές να σχηματίσουν ερωτήσεις κλειστού τύπου μέσα από την επεξεργασία του, με σκοπό να σχηματίζουν ερωτήσεις κλειστού τύπου με βάση τις πληροφορίες αυτές (βλ. Φύλλο-εργασίας, σσ. 4-21).

-Να σχηματίζουν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σε έντυπη μορφή μέσα από την επεξεργασία του φύλλου μελέτης, με σκοπό να κατασκευάζουν άρτια δομημένα κουίζ (βλ. Φύλλο-μελέτης, σσ. 2, 5 και Φύλλο-εργασίας, σσ. 1-3).

-Να μετασχηματίσουν τις ερωτήσεις σε ψηφιακή μορφή στην ενότητα κουίζ του λογισμικού Wordwall, μέσα από την ακολουθία συγκεκριμένων βημάτων που υποδεικνύονται στο εγχειρίδιο, με σκοπό να δημιουργήσουν ένα λειτουργικό ψηφιακό κουίζ (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ. 23-37)..

**Στάσεις**

Οι μαθητές/τριες:

-Να υιοθετούν θετική στάση ως προς τη χρήση του κουίζ ως μέσου μάθησης, μέσα από τη συμμετοχή τους σε όλες τις δραστηριότητες της εκπαιδευτικής διαδικασίας, με σκοπό να το αξιοποιούν στους διάφορους τομείς της καθημερινότητάς τους.

-Να αμφισβητήσουν τον παραδοσιακό γραπτό ή προφορικό τρόπο αξιολόγησης, μέσω της ενεργής εμπλοκής τους στις δραστηριότητες σχεδιασμού κουίζ, με σκοπό την ανάδειξη των πλεονεκτημάτων της δημιουργίας εκπαιδευτικού υλικού.

-Να αναπτύσσουν πνεύμα συνεργασίας με τους/τις συμμαθητές/τριες τους και τον/την εκπαιδευτικό, μέσα από τη συμμετοχή σε ομαδικές δραστηριότητες, με σκοπό να οικοδομούν κοινωνικά τη νέα γνώση.

**Γνώσεις**

*Γνώσεις*

Οι μαθητές/τριες:

- Να μάθουν την ενότητα κουίζ από το λογισμικό Wordwall, μέσα από τη μελέτη του εγχειριδίου, με σκοπό τη δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ. 20-22).

-Να γνωρίσουν τις διάφορες μορφές κουίζ, με σκοπό να τις διαχωρίζουν ανάλογα με τα δομικά τους χαρακτηριστικά (βλ. Φύλλο-μελέτης).

**Δεξιότητες**

## Δεξιότητες

Οι μαθητές/τριες:

-Να εντοπίζουν τις καίριες πληροφορίες από ένα κείμενο, ώστε με βάση αυτές να σχηματίσουν ερωτήσεις κλειστού τύπου, μέσα από την επεξεργασία του, με σκοπό να σχηματίζουν ερωτήσεις κλειστού τύπου με βάση τις πληροφορίες αυτές (βλ. Φύλλο-εργασίας, σσ. 4-21).

-Να σχηματίζουν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σε έντυπη μορφή, μέσα από την επεξεργασία του φύλλου μελέτης, με σκοπό να κατασκευάζουν άρτια δομημένα κουίζ (βλ. Φύλλο-μελέτης, σσ. 2, 5 και Φύλλο-εργασίας, σσ. 1-3).

-Να μετασχηματίζουν τις ερωτήσεις σε ψηφιακή μορφή στην ενότητα κουίζ του λογισμικού Wordwall, μέσα από την ακολουθία συγκεκριμένων βημάτων που υποδεικνύονται στο εγχειρίδιο, με σκοπό να δημιουργήσουν ένα λειτουργικό ψηφιακό κουίζ (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ. 23-37).

## Στάσεις, συμπεριφορές, αξίες

Στάσεις

Οι μαθητές/τριες:

-Να υιοθετούν θετική στάση ως προς τη χρήση του κουίζ ως μέσου μάθησης, μέσα από τη συμμετοχή τους σε όλες τις δραστηριότητες της εκπαιδευτικής διαδικασίας, με σκοπό να το αξιοποιούν στους διάφορους τομείς της καθημερινότητάς τους.

-Να αμφισβητήσουν τον παραδοσιακό γραπτό ή προφορικό τρόπο αξιολόγησης, μέσω της ενεργής εμπλοκής τους στις δραστηριότητες σχεδιασμού κουίζ, με σκοπό την ανάδειξη των πλεονεκτημάτων της δημιουργίας εκπαιδευτικού υλικού.

Να αναπτύσσουν πνεύμα συνεργασίας με τους/τις συμμαθητές/τριες τους και τον/την εκπαιδευτικό, μέσα από τη συμμετοχή σε ομαδικές δραστηριότητες, με σκοπό να οικοδομούν κοινωνικά τη νέα γνώση.

## Σχέση / Σύνδεση με Προγράμματα Σπουδών

Το παρόν σενάριο εναρμονίζεται με το Πρόγραμμα Σπουδών, καθώς στο ΔΕΠΠΣ 2021, αναφορικά με τον ψηφιακό γραμματισμό στην Ε΄ Δημοτικού, εντοπίζεται ως προσδοκώμενο μαθησιακό αποτέλεσμα οι μαθητές/τριες «να αξιοποιούν τις δυνατότητες χειρισμού αρχείων ενός λογισμικού» (ΔΕΠΠΣ 2021).

## Εκτίμηση μαθησιακών ή άλλων δυσκολιών των μαθητών

Το γνωστικό αντικείμενο που θα μελετήσουν οι μαθητές/τριες για τον σχεδιασμό των ερωτήσεων, όπως

επίσης και η έννοια του κουίζ, είναι συμβατά με το επίπεδο γνωστικής ανάπτυξης στο οποίο βρίσκονται (ηλικία: 10 ετών). Ως προς τις ψηφιακές γνώσεις «Πληκτρολόγηση απλού κειμένου» (ΔΕΠΠΣ 2021, Γ'-Δ' Δημοτικού) και «Επίσκεψη επιλεγμένων τόπων του Διαδικτύου» (ΔΕΠΠΣ 2021, Γ'-Δ' Δημοτικού) που απαιτεί το σενάριο, αναμένεται οι μαθητές/τριες να ανταποκρίνονται σε ικανοποιητικό βαθμό, από τις προηγούμενες τάξεις.

Σε ό,τι αφορά τον σχεδιασμό ερωτήσεων, εκτιμάται ότι οι μαθητές/τριες θα αντιμετωπίσουν κάποια δυσκολία δεδομένου ότι η διαδικασία απαιτεί ορισμένες ανώτερες νοητικές διεργασίες (λ.χ. σύνθεση, διατύπωση υποθέσεων) με τις οποίες δεν έχουν εξοικειωθεί στο πλαίσιο των καθιερωμένων πρακτικών του σχολείου.

## Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

Προτεινόμενη μεθοδολογική προσέγγιση για το σενάριο είναι η ανοιχτή (αντικειμενοκεντρική) διδασκαλία, καθώς επικεντρώνεται στον μαθητή και τις εργασίες που θα πραγματοποιήσει κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας. Η ανοιχτή προσέγγιση προωθείται από ομαδοσυνεργατικές εργασίες που καλούνται οι μαθητές/τριες να φέρουν εις πέρας, όπως επίσης και από τον ρόλο που αναλαμβάνει ο/η εκπαιδευτικός, ως σύμβουλος. Τέλος, η διδασκαλία χαρακτηρίζεται από διεπιστημονική προσέγγιση.

## ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ & ΜΑΘΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Η διδασκαλία του σεναρίου είναι οργανωμένη σε 6 (έξι) δραστηριότητες.

### Ροή εφαρμογής – Πορεία διδασκαλίας

Η πορεία διδασκαλίας κατά την εφαρμογή του σεναρίου ακολουθεί 6 (έξι) δραστηριότητες. Κάθε μαθητής/τρια σε κάθε δραστηριότητα ασχολείται με ένα ζήτημα όπως το βιώνει ατομικά και τοποθετείται απέναντί του κριτικά, συλλογικά και συνεργατικά μέσα στην ομάδα του/της.

### Δραστηριότητα 1

#### Τίτλος δραστηριότητας

Διέγερση ενδιαφέροντος

#### Συνοπτική περιγραφή

Στην πρώτη δραστηριότητα της διδασκαλίας οι μαθητές και οι μαθήτριες, ανακαλούν προϋπάρχουσες γνώσεις σχετικά με το κουίζ, οι οποίες αναδεικνύονται με την τεχνική του καταιγισμού ιδεών (βλ. Παρουσίαση, διαφ.2). Καλούνται, δηλαδή, να εκφράσουν τις δικές τους ιδέες σχετικά με τον όρο «κουίζ», τις οποίες ο/η εκπαιδευτικός καταγράφει στον πίνακα, ώστε να είναι ορατές από όλους/όλες. Στη συνέχεια, περιεργάζονται κάρτες από επιτραπέζιο παιχνίδι γνώσεων (βλ. Κάρτες) με τις οποίες τους έχει προμηθεύσει ο/η εκπαιδευτικός ώστε να διαπιστώσουν ότι μέσω των παιχνιδιών έρχονται συχνά σε επαφή με τέτοιου είδους ερωτήσεις. Τα παιδιά κρατούν στα χέρια τους τις κάρτες, παρατηρούν τη μορφή της ερώτησης και τις 4 απαντήσεις που αναγράφονται πάνω στην κάρτα, ενώ αναμένεται να διερωτηθούν για τη σωστή απάντηση. Αυτή η διαδικασία επιφέρει περαιτέρω εξοικείωση με τη μορφή και το περιεχόμενο ενός υποδειγματικού ερωτήματος κουίζ με πολλαπλή επιλογή. Στο τέλος αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές/τριες παρακολουθούν οπτικοακουστικό υλικό σχετικό με κουίζ από τηλεπαιχνίδια και εφαρμογές στο κινητό (βλ. Παρουσίαση, διαφ.4-8), ώστε να διαπιστώσουν πως αυτό με το οποίο πρόκειται να ασχοληθούν προβάλλεται σε τακτική βάση και στα ΜΜΕ.

## Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές/τριες:

- Να αναγνωρίζουν το κουίζ ανάμεσα σε διάφορα παιχνίδια και τηλεοπτικά προγράμματα παιχνιδιών μέσα από τη συζήτηση, με σκοπό να αξιοποιηθεί η προσωπική τους εμπειρία για την ενεργοποίηση του ενδιαφέροντός τους.

## Είδος δραστηριότητας

Οι μαθητές/τριες συμμετέχουν ατομικά και διατυπώνουν τις σκέψεις τους σχετικά με το κουίζ. Παρουσιάζουν στην ολομέλεια τις ιδέες τους, ώστε να διαπιστωθεί η πρότερη γνώση τους σχετικά με το θέμα της διδασκαλίας. Ακόμα, έρχονται σε επαφή με κάρτες από επιτραπέζια παιχνίδια ερωτήσεων (βλ. Κάρτες) και με οπτικοακουστικό υλικό τηλεοπτικών παιχνιδιών κουίζ (βλ. Παρουσίαση, διαφ.4-8), ώστε να αναγνωρίζουν το κουίζ ανάμεσα στα ποικίλα παιχνίδια. Ως εκ τούτου, υπάρχει εκκίνηση και κινητοποίηση της γνώσης.

## Εκτιμώμενη διάρκεια

5' συζήτησης στην τάξη.

## Τεχνική/ές διδασκαλίας

Ο/Η εκπαιδευτικός εφαρμόζει την τεχνική του καταιγισμού ιδεών για την ανάκληση της προϋπάρχουσας γνώσης, τη συζήτηση, την προβολή οπτικοακουστικού υλικού, για την επίτευξη των επιμέρους στόχων.

## Εργαλεία

Ηλεκτρονικός υπολογιστής και προτζέκτορας για την προβολή υλικού, κάρτες ερωτήσεων από επιτραπέζιο παιχνίδι γνώσεων για την αναγνώριση των κουίζ, πίνακας και μαρκαδόρος για την καταγραφή των ιδεών των μαθητών/τριών κατά την τεχνική της ιδεοθύελλας.

## Ενορχήστρωση τάξης

*Οργάνωση τάξης/διδασκαλίας*

Οι μαθητές/τριες εργάζονται ατομικά στην αίθουσα διδασκαλίας του σχολείου.

*Ρόλος εκπαιδευτικού*

Διευκολυντικός, ενθαρρυντικός και εμπυχωτικός κατά την ανάκληση των γνώσεων από τους/τις μαθητές/τριες.

*Ενέργειες μαθητή*

Οι μαθητές/τριες έρχονται σε επαφή με το κουίζ, εκφράζουν τις ιδέες τους στον/στην εκπαιδευτικό, επεξεργάζονται κάρτες κουίζ που τους έχουν διανεμηθεί (βλ. Κάρτες) και παρατηρούν οπτικοακουστικό υλικό σχετικό με το κουίζ (βλ. Παρουσίαση, διαφ.4-8).

## Δραστηριότητα 2

### Τίτλος δραστηριότητας

*Γνωριμία με το κουίζ*

### Συνοπτική περιγραφή

Στη δεύτερη δραστηριότητα της διδασκαλίας, (βλ. Φύλλο-μελέτης) ο/η εκπαιδευτικός καλεί τους/τις μαθητές/τριες να γνωρίσουν τις διάφορες μορφές κουίζ, όπως πολλαπλής επιλογής, πολλαπλής διάζευξης και εστιασμένα θέματα διαζευκτικής μορφής (Σοφός,2019: 355-358) που θα συναντήσουν στο λογισμικό Wordwall. Ο/Η εκπαιδευτικός εξηγεί τις διάφορες μορφές κουίζ, ενώ παράλληλα οι μαθητές/τριες τις επεξεργάζονται είτε από το αντίστοιχο φύλλο μελέτης που τους έχει δοθεί, είτε από τον πίνακα, όπου προβάλλονται ενόσω εξηγούνται (βλ. Παρουσίαση, διαφ.11-14). Σε αυτό το σημείο, ο/η εκπαιδευτικός ρωτά τα παιδιά ποια από τις μορφές κουίζ τούς φάνηκε περισσότερο ενδιαφέρουσα ή ποια θα προτιμούσαν αν επρόκειτο να φτιάξουν το δικό τους κουίζ για να δοκιμάσουν τους/τις συμμαθητές/τριές τους. Αφού εξωτερικεύσουν την προτίμησή τους, ο/η εκπαιδευτικός καθιστά σαφές ότι

η μορφή στην οποία θα εστιάσουν κατά τις επόμενες δραστηριότητες είναι το κουίζ πολλαπλής επιλογής και ανακεφαλαιώνει τα βασικά του χαρακτηριστικά (βλ. Παρουσίαση, διαφ.15).

## Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές/τριες:

- Να γνωρίσουν τις διάφορες μορφές κουίζ μέσα από την επεξεργασία του φύλλου μελέτης, με σκοπό να τις διαχωρίζουν ανάλογα με τα δομικά τους χαρακτηριστικά (βλ. Φύλλο-μελέτης).

## Είδος δραστηριότητας

Οι μαθητές/τριες μελετούν τις διάφορες μορφές κουίζ που μπορεί να συναντήσουν και η συζήτηση εστιάζεται στο κουίζ πολλαπλής επιλογής, με το οποίο θα ασχοληθούν στη συνέχεια της διδασκαλίας. Έτσι λοιπόν, το είδος της δραστηριότητας ανταποκρίνεται στην επεξεργασία και μελέτη.

## Εκτιμώμενη διάρκεια

10' εισήγησης και διαλόγου στην τάξη.

## Τεχνική/ές διδασκαλίας

Ο/Η εκπαιδευτικός εφαρμόζει την τεχνική της εισήγησης και του διαλόγου. Οι μαθητές/τριες γνωρίζουν τα κουίζ, τις διάφορες μορφές τους και τον τρόπο κατασκευής της περίπτωσης *κουίζ πολλαπλής επιλογής*, μέσα από την εισήγηση του/της εκπαιδευτικού. Συμμετέχουν ατομικά στη διδασκαλία, καθώς εμπλέκονται στην παράδοση του μαθήματος μέσω της ανάγνωσης και επεξεργασίας. Ταυτόχρονα, συζητούν με τον/την εκπαιδευτικό τις διάφορες μορφές και επικεντρώνονται σε αυτή με την οποία θα ασχοληθούν στη συνέχεια της διδασκαλίας, για την επίτευξη των επιμέρους στόχων.

## Εργαλεία

Ηλεκτρονικός υπολογιστής και προτζέκτορας για την προβολή των πληροφοριών και φύλλο μελέτης για την ανάγνωση των πληροφοριών της θεωρίας του κουίζ.

## Ενορχήστρωση τάξης

Οργάνωση τάξης/διδασκαλίας

Οι μαθητές/τριες εργάζονται ατομικά στην αίθουσα διδασκαλίας.

### *Ρόλος εκπαιδευτικού*

Ο/Η εκπαιδευτικός σε αυτό το στάδιο της διδασκαλίας συμπληρώνει με πρόσθετες πληροφορίες τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις των μαθητών/τριών σχετικά με τις μορφές κουίζ και, πιο συγκεκριμένα, με το κουίζ ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής.

### *Ενέργειες μαθητή*

Οι μαθητές/τριες έρχονται σε επαφή με το κουίζ, συμμετέχουν στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω της ανάγνωσης και συζητούν με τον/την εκπαιδευτικό για τις διάφορες μορφές κουίζ και συγκεκριμένα για το κουίζ πολλαπλής επιλογής.

## **Δραστηριότητα 3**

### **Τίτλος δραστηριότητας**

*Δημιουργία ερωτήσεων*

### **Συνοπτική περιγραφή**

Στην τρίτη δραστηριότητα της διδασκαλίας, οι μαθητές/τριες να σχηματίζουν 3 ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σε έντυπη μορφή (βλ. Φύλλο-εργασίας) στηριζόμενοι/ες στο 13ο κεφάλαιο του μαθήματος της Γεωγραφίας *Τα βουνά της Ελλάδας*. Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ομάδες των 3 (τριών) και με βάση το κείμενο του φύλλου εργασίας που τους δίνεται, επιλέγουν όποιες πληροφορίες επιθυμούν (πολλές από αυτές είναι επισημασμένες με έντονα χρώματα για τη διευκόλυνση της αναζήτησης) και δημιουργούν δικές τους ερωτήσεις, δίνοντας 4 (τέσσερις) πιθανές απαντήσεις σε κάθε ερώτημα. Στο σημείο αυτό προτείνεται στα παιδιά οι ερωτήσεις που θα σχηματίσουν να τοποθετηθούν με διαβάθμιση δυσκολίας και να μην απαιτούν εξεζητημένες πληροφορίες ως απαντήσεις (λ.χ. υψόμετρα), ενώ ο/η δάσκαλος/δασκάλα βρίσκεται κοντά στις ομάδες για καθοδήγηση εφόσον χρειαστεί. Με το πέρας αυτής της δραστηριότητας, όλα είναι έτοιμα για το Εργαστήριο Πληροφορικής, όπου οι μαθητές/τριες θα εργαστούν για να μετασχηματίσουν τα ερωτήματά τους σε ηλεκτρονική μορφή, έχοντας κοντά τους το φύλλο εργασίας στο οποίο τα κατέγραψαν.

### **Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Οι μαθητές/τριες:

- Να σχηματίσουν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σε έντυπη μορφή, μέσα από την επεξεργασία του φύλλου μελέτης, με σκοπό να κατασκευάζουν άρτια δομημένα κουίζ (βλ. Φύλλο-μελέτης, σσ. 2, 5 και Φύλλο-εργασίας, σσ. 1-3).

- Να αναπτύσσουν πνεύμα συνεργασίας με τους/τις συμμαθητές/τριές τους και με τον/την εκπαιδευτικό, μέσα από τη συλλογική δημιουργία ερωτήσεων, με σκοπό να οικοδομούν κοινωνικά τη νέα γνώση.
- Να υιοθετούν θετική στάση ως προς τη χρήση του κουίζ, μέσα από την ενεργή συμμετοχή τους στη δραστηριότητα, με σκοπό να αναπτυχθεί η συναισθηματική εμπλοκή τους.

## Είδος δραστηριότητας

Η παρούσα δραστηριότητα εντάσσεται στην κατηγορία της εξάσκησης. Οι μαθητές/τριες καλούνται να εφαρμόσουν όσα έμαθαν για το κουίζ πολλαπλής επιλογής δημιουργώντας ένα δικό τους κουίζ, στηριζόμενοι/ες σε ένα κείμενο που τους έχει δοθεί από τον/την εκπαιδευτικό. Το κείμενο που προτείνεται εδώ αφορά το μάθημα της Γεωγραφίας (βλ. Φύλλο-εργασίας).

## Εκτιμώμενη διάρκεια

30' εξάσκησης στην τάξη.

## Τεχνική/ές διδασκαλίας

Οι μαθητές/τριες, εργαζόμενοι/ες σε ομάδες των 3 (τριών) ατόμων, μελετούν το κείμενο της γεωγραφίας (κεφάλαιο: *Τα βουνά της Ελλάδας*) που τους έχει δοθεί (βλ. Φύλλο-εργασίας) και διατυπώνουν τις ιδέες τους σχετικά με πιθανές ερωτήσεις που θα μπορούσαν να δημιουργήσουν από το κείμενο. Συνεργάζονται, συζητούν και παρουσιάζουν στην ομάδα τους τις ιδέες τους, ώστε να αποφασίσουν ποιες ερωτήσεις θα κρατήσουν και θα καταγράψουν σε έντυπη μορφή στο φύλλο εργασίας, για την επίτευξη των επιμέρους στόχων.

## Εργαλεία

Ηλεκτρονικός υπολογιστής και προτζέκτορας για την προβολή της θεωρίας του κουίζ και φύλλο εργασίας για τον έντυπο σχεδιασμό του κουίζ.

## Δραστηριότητα 4

### Τίτλος δραστηριότητας

*Δημιουργία ερωτήσεων σε ψηφιακό περιβάλλον*

### Συνοπτική περιγραφή

Στην τέταρτη δραστηριότητα, ο/η εκπαιδευτικός μαζί με τους/τις μαθητές/τριες μεταβαίνουν στο Εργαστήριο Πληροφορικής. Εδώ θα χρησιμοποιήσουν το λογισμικό Wordwall με τη βοήθεια του εγχειριδίου (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ.20-37), ώστε να κατασκευάσουν το κουίζ, μετασχηματίζοντας τις ερωτήσεις που είχαν δημιουργήσει από έντυπη μορφή σε ηλεκτρονική. Σημειώνεται ότι το σύνολο των μαθητών/τριών μπορεί να εργαστεί από έναν μόνο λογαριασμό στο Wordwall τον οποίο έχει ήδη δημιουργήσει ο/η εκπαιδευτικός, με την προοπτική να διατηρηθούν τα κουίζ των ομάδων στη διάθεσή του/της. Οι μαθητές/τριες εργάζονται στις ίδιες ομάδες των 3 (τριών) ατόμων, όπως και στην αίθουσα διδασκαλίας. Μέσα στην ομάδα, ο καθένας μπορεί να αναλάβει έναν ρόλο, λ.χ. ένα άτομο μπορεί να καθοδηγεί τα βήματα της διαδικασίας με βάση τις οδηγίες του εγχειριδίου, κάποιος άλλος μπορεί να υπαγορεύει τις ερωτήσεις και κάποιος άλλος να πληκτρολογεί.

## Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές/τριες:

- Να μετασχηματίσουν τις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής από έντυπη μορφή σε ψηφιακή στην ενότητα κουίζ του λογισμικού Wordwall, μέσα από την ακολουθία συγκεκριμένων βημάτων που υποδεικνύονται στο εγχειρίδιο, με σκοπό να δημιουργήσουν ένα λειτουργικό ψηφιακό κουίζ (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ. 23-37).
- Να αναπτύξουν πνεύμα συνεργασίας με τους/τις συμμαθητές/τριές τους και με τον/την εκπαιδευτικό, μέσα από την ανάθεση ρόλων στην ομαδική δραστηριότητα, με σκοπό να φέρουν εις πέρας το έργο που έχουν αναλάβει.

## Είδος δραστηριότητας

Η παρούσα δραστηριότητα εντάσσεται στην κατηγορία της πρακτικής εφαρμογής. Οι μαθητές/τριες καλούνται να μετασχηματίσουν όσα οργάνωσαν σε έντυπη μορφή για το κουίζ πολλαπλής επιλογής σε ψηφιακό περιβάλλον. Το κουίζ περιέχει ερωτήσεις από το μάθημα της γεωγραφίας και συγκεκριμένα από το κεφάλαιο 13 *Τα βουνά της Ελλάδας*.

## Εκτιμώμενη διάρκεια

30' πρακτικής εφαρμογής στο Εργαστήριο Πληροφορικής.

## Τεχνική/ές διδασκαλίας

Οι μαθητές/τριες, εργαζόμενοι/ες σε ομάδες των 3 (τριών) ατόμων, χρησιμοποιούν το εγχειρίδιο οδηγιών δημιουργίας κουίζ που τους έχει μοιραστεί ή που προβάλλεται στον πίνακα του εργαστηρίου μέσω του προτζέκτορα. Συνεργάζονται, συζητούν και μετασχηματίζουν με την ομάδα το κουίζ που δημιούργησαν από έντυπη μορφή σε ψηφιακή, για την επίτευξη των επιμέρους στόχων.

## Εργαλεία

Ηλεκτρονικοί υπολογιστές και προτζέκτορας για την προβολή των οδηγιών δημιουργίας κουίζ σε ψηφιακό περιβάλλον.

## Ενορχήστρωση τάξης

*Οργάνωση τάξης/διδασκαλίας*

Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ομάδες των 3 (τριών) ατόμων στο Εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου.

*Ρόλος εκπαιδευτικού*

Διευκολυντικός, καθοδηγητικός, ενθαρρυντικός και εμπυχωτικός κατά τη διαδικασία μετασχηματισμού του κουίζ από την έντυπη μορφή σε ψηφιακό περιβάλλον, αλλά και συντονιστικός στη συνεργασία των ομάδων.

*Ενέργειες μαθητή*

Οι μαθητές/τριες μετασχηματίζουν το κουίζ έντυπης μορφής που είχαν δημιουργήσει στην τάξη, σε ηλεκτρονική μορφή στο Εργαστήριο Πληροφορικής.

## Δραστηριότητα 5

### Τίτλος δραστηριότητας

*Εφαρμογή κουίζ*

### Συνοπτική περιγραφή

Στην πέμπτη δραστηριότητα, αφού οι ομάδες δημιουργήσουν τα ηλεκτρονικά κουίζ, εφαρμόζουν τα κουίζ των άλλων ομάδων. Πιο συγκεκριμένα, ο/η εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/τριες να μεταβούν σε υπολογιστές άλλων ομάδων, κάνοντας "ανταλλαγή θέσεων" και να εφαρμόσουν το κουίζ που δημιούργησαν εκείνες. Μόλις το παιχνίδι ολοκληρωθεί από όλες τις ομάδες, ο/η εκπαιδευτικός μοιράζει σε κάθε ομάδα μία ρουμπρίκα αξιολόγησης (βλ. Ρουμπρίκα), τη λειτουργία της οποίας εξηγεί (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ. 38-41) και έπειτα προτρέπει τις ομάδες να τη συμπληρώσουν με ειλικρίνεια και αντικειμενικότητα. Οι μαθητές/τριες εργάζονται στις ίδιες ομάδες των 3 (τριών) ατόμων, αξιολογώντας τη λειτουργικότητα του κουίζ το οποίο κλήθηκαν να εφαρμόσουν.

## Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές/τριες:

- Να εφαρμόσουν το κουίζ που δημιουργήθηκε στο λογισμικό Wordwall, μέσα από τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι, με σκοπό την επιβεβαίωση της σωστής λειτουργίας του.
- Να αξιολογούν την ποιότητα του κουίζ, μέσα από τη συμπλήρωση της ρουμπρίκας αξιολόγησης, με σκοπό την ανάδειξη των λειτουργικών του στοιχείων.

## Είδος δραστηριότητας

Η παρούσα δραστηριότητα εντάσσεται στην κατηγορία της αξιολόγησης. Οι μαθητές/τριες, αφού δημιουργήσουν τα κουίζ τους, καλούνται να εφαρμόσουν τα κουίζ των συμμαθητών/τριών τους και έπειτα να τα αξιολογήσουν. Ο/Η εκπαιδευτικός τους δίνει μία ρουμπρίκα αξιολόγησης που αφορά το κουίζ στο οποίο απάντησαν. Μέσω της ρουμπρίκας, θα αξιολογήσουν το κουίζ των συμμαθητών/τριών τους, με βάση κριτήρια όπως η λειτουργικότητα, ο βαθμός κατανόησης των ερωτήσεων, αν οι πιθανές απαντήσεις ανταποκρίνονται στο θέμα της ερώτησης κ.ά.

## Εκτιμώμενη διάρκεια

5' εφαρμογής και αξιολόγησης του κουίζ στο Εργαστήριο Πληροφορικής.

## Τεχνική/ές διδασκαλίας

Οι μαθητές/τριες, εργαζόμενοι/ες σε ομάδες των 3 (τριών) ατόμων, απαντούν στα κουίζ των συμμαθητών/τριών τους. Παράλληλα, συζητούν σχετικά με τη λειτουργία του κουίζ και συμπληρώνουν μία ρουμπρίκα αξιολόγησης, για την επίτευξη των επιμέρους στόχων (βλ. Εγχειρίδιο, διαφ. 38-41).

## Εργαλεία

Ηλεκτρονικός υπολογιστής για τη συμπλήρωση του κουίζ και έντυπη ή ηλεκτρονική ρουμπρίκα αξιολόγησης του ψηφιακού κουίζ (βλ. Ρουμπρίκα).

## Ενορχήστρωση τάξης

Οργάνωση τάξης/διδασκαλίας

Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ομάδες των 3 (τριών) ατόμων στο Εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου.

*Ρόλος εκπαιδευτικού*

Διευκολυντικός, καθοδηγητικός, ενθαρρυντικός και εμπυχωτικός κατά τη διαδικασία εφαρμογής του κουίζ, αλλά και συντονιστικός στη συνεργασία των ομάδων.

*Ενέργειες μαθητή*

Οι μαθητές/τριες εφαρμόζουν το κουίζ που δημιούργησαν οι συμμαθητές/τριές τους σε ψηφιακό περιβάλλον στο Εργαστήριο Πληροφορικής και συμπληρώνουν μία ρουμπρίκα αξιολόγησης (βλ. Ρουμπρίκα).

## **Δραστηριότητα 6**

### **Τίτλος δραστηριότητας**

*Ολοκλήρωση διδασκαλίας*

### **Συνοπτική περιγραφή**

Στην έκτη και τελευταία δραστηριότητα της διδασκαλίας, ο/η εκπαιδευτικός συζητά με τους/τις μαθητές/τριες για τη σημασία της δημιουργίας εκπαιδευτικού υλικού, καθώς και για την επιτυχία ή τυχόν ελλείψεις που παρατηρήθηκαν κατά την εφαρμογή.

Για ενδεικτικά ερωτήματα που μπορούν να τεθούν σε αυτό το στάδιο του αναστοχασμού, βλ. αρχείο Ερωτήματα-αναστοχασμού.

Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με την προβολή της τελευταίας διαφάνειας από την παρουσίαση (βλ. παρουσίαση, διαφ. 49), η οποία μπορεί να αξιοποιηθεί με παιγνιώδη τρόπο από τον/την εκπαιδευτικό, λ.χ. προτρέποντας τα παιδιά να διαλέξουν (σαν να απαντούσαν σε κουίζ) ποια από τις απαντήσεις αντιπροσωπεύει καλύτερα την εμπειρία τους από το μάθημα αυτό. Φυσικά, οι εντυπώσεις του κάθε παιδιού μπορεί να εκφράζονται από το σύνολο και των 4 απαντήσεων.

### **Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Οι μαθητές/τριες:

- Να αναγνωρίσουν τη σημασία του κριτικού μετασχηματισμού της γνώσης με την αξιοποίηση κατάλληλων ψηφιακών εργαλείων, μέσα από τον αναστοχασμό της διαδικασίας, με σκοπό την ανάδειξη εναλλακτικών

τρόπων μάθησης.

- Να διαπιστώσουν τη σημασία του κουίζ στην εκπαιδευτική διαδικασία, μέσα από τη στοχαστική συζήτηση, με σκοπό την ανάδειξή του ως εναλλακτικού τρόπου αξιολόγησης.

- Να υιοθετούν θετική στάση ως προς τη χρήση του κουίζ, μέσα από τη συμμετοχή τους σε όλες τις δραστηριότητες της εκπαιδευτικής διαδικασίας, με σκοπό να το αξιοποιούν στους διάφορους τομείς της καθημερινότητάς τους.

## Είδος δραστηριότητας

Η παρούσα δραστηριότητα εντάσσεται στην κατηγορία του στοχασμού. Οι μαθητές/τριες, αφού ολοκληρώσουν τη δημιουργία του ηλεκτρονικού κουίζ, την εφαρμογή και την αξιολόγησή του, στοχάζονται αναφορικά με τη σημασία και τη σπουδαιότητά του.

## Εκτιμώμενη διάρκεια

5' αναστοχασμού στο Εργαστήριο Πληροφορικής.

## Τεχνική/ές διδασκαλίας

Ο/Η εκπαιδευτικός αξιοποιεί την τεχνική της συζήτησης. Στο τέλος της διδασκαλίας, ο/η εκπαιδευτικός συζητά με τους/τις μαθητές/τριες αναφορικά με τη σημασία δημιουργίας εκπαιδευτικού υλικού σε ψηφιακή μορφή. Σχολιάζουν την επιτυχία που μπορεί να έχει ένα τέτοιο εγχείρημα αλλά και τυχόν δυσκολίες που ανέκυψαν κατά την κατασκευή και εφαρμογή των κουίζ από τις ομάδες στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, για την επίτευξη των επιμέρους στόχων.

## Εργαλεία

Ηλεκτρονικός υπολογιστής και προτζέκτορας για την προβολή του πεδίου αναστοχασμού (βλ. Παρουσίαση, διαφ.49) για την ανάδειξη των εντυπώσεων των μαθητών/τριών από τη δημιουργία κουίζ σε ψηφιακό περιβάλλον.

## Ενορχήστρωση τάξης

*Οργάνωση τάξης/διδασκαλίας*

Οι μαθητές/τριες εργάζονται ατομικά κατά τη διαδικασία αναστοχασμού στο Εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου.

*Ρόλος εκπαιδευτικού*

Ενθαρρυντικός και εμπυχωτικός κατά τη διαδικασία της συζήτησης και της αποτίμησης της σημασίας του κουίζ στην αξιολόγηση.

### *Ενέργειες μαθητή*

Οι μαθητές/τριες εκφράζουν τις απόψεις τους σχετικά με τη σημασία δημιουργίας ψηφιακού υλικού στο Εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου.

## **Φύλλα εργασίας**

Κατά τη διάρκεια της 1ης δραστηριότητα δε διανεμήθηκε κάποιο φύλλο εργασίας.

Κατά τη διάρκεια της 2ης δραστηριότητας διανέμεται το φύλλο μελέτης.

Κατά τη διάρκεια της 3ης δραστηριότητας διανέμεται το φύλλο εργασίας.

Κατά τη διάρκεια της 4ης δραστηριότητας διανέμεται το εγχειρίδιο οδηγιών.

Κατά τη διάρκεια της 5ης δραστηριότητας διανέμεται ρουμπρίκα αξιολόγησης.

Κατά τη διάρκεια της 6ης δραστηριότητας δε διανεμήθηκε κάποιο φύλλο εργασίας.

## **ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ**

### **Είδος αξιολόγησης**

#### **Αξιολόγηση μαθητών**

Η αξιολόγηση είναι διαμορφωτική, δηλαδή συντελείται κατά την πορεία της διδασκαλίας, με το φύλλο εργασίας, τη δημιουργία ερωτήσεων και την πρόταση πιθανών απαντήσεων για τη δημιουργία κουίζ. Οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν ομαδικά το φύλλο εργασίας (βλ. Φύλλο-εργασίας). Υπάρχει, όμως, και τελική αξιολόγηση, που γίνεται στο τέλος της διδακτικής παρέμβασης και αφορά την επιτυχή υλοποίηση ενός κουίζ σε ψηφιακό περιβάλλον. Και τα δύο είδη αξιολόγησης ανταποκρίνονται πλήρως στα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα που έχουν προταθεί. Η τελική αξιολόγηση έχει τη μορφή ετεροαξιολόγησης και πραγματοποιείται με τη βοήθεια μίας ρουμπρίκας που δίνεται από τον/την εκπαιδευτικό στους/στις μαθητές/τριες κατά τη δραστηριότητα της αξιολόγησης. Οι μαθητές/τριες συμπληρώνουν ομαδικά τη ρουμπρίκα, αφού έχουν εφαρμόσει το κουίζ κάποιας άλλης ομάδας συμμαθητών/τριών τους (βλ. Ρουμπρίκα).

#### **Αξιολόγηση εκπαιδευτικού**

Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να προβεί σε αυτοαξιολόγηση με ένα ημερολόγιο αναστοχασμού (βλ.

Ημερολόγιο- Αναστοχασμού).

## Εργαλείο/α αξιολόγησης

Για την αξιολόγηση των μαθητών/τριών, εργαλεία αξιολόγησης αποτελούν το φύλλο εργασίας και η ρουμπρίκα (βλ. Φύλλο-εργασίας και Ρουμπρίκα).

Ο/Η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης το ημερολόγιο αναστοχασμού (βλ. Ημερολόγιο- Αναστοχασμού).

## Αντίκτυπος

Η δημιουργία ενός ψηφιακού κουίζ ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής θα έχει θετικά αποτελέσματα τόσο στους/στις μαθητές/τριες ειδικότερα, όσο και στον/στην εκπαιδευτικό και τη μαθησιακή διαδικασία γενικότερα. Μέσω αυτού δίνεται η ευκαιρία στους/στις μαθητές/τριες να οικοδομήσουν τη νέα γνώση, καλλιεργώντας δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού. Επιπρόσθετα, ένα αντίστοιχο κουίζ μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά τη διαδικασία της αξιολόγησης των μαθητών/τριών σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα, με αποτέλεσμα η μαθησιακή διαδικασία να πραγματώνεται με πιο δημιουργικό και ενδιαφέροντα τρόπο.

Πιθανοί περιορισμοί που μπορεί να έχει το σενάριο ενδέχεται να προκύψουν κυρίως στο Εργαστήριο Πληροφορικής. Εάν οι υπολογιστές δε διαθέτουν τα κατάλληλα προγράμματα, μπορεί να μην καταστεί δυνατή η χρήση του παρόντος λογισμικού. Εάν, ακόμη, δεν έχουν σύνδεση στο διαδίκτυο, μπορεί και πάλι να μην είναι δυνατή η ενασχόληση των μαθητών με την παραγωγή μαθησιακού υλικού.

## ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

### Επεκτασιμότητα

Το προτεινόμενο σενάριο προσφέρεται για εφαρμογή και σε άλλα γνωστικά αντικείμενα, όπως γλώσσα, ιστορία, φυσική, μαθηματικά κ.ά. Μάλιστα, το λογισμικό που προτείνεται (Wordwall) διαθέτει ποικίλες επιμέρους ενότητες, εκτός από το κουίζ, που μπορούν να αξιοποιηθούν ως εργαλεία παραγωγής εκπαιδευτικού υλικού.

### Βιβλιογραφία

Σοφός, Α. (2019). *Σχεδιάζοντας σενάρια διδασκαλίας για την πρακτική άσκηση των φοιτητών*. Γρηγόρη

<https://wordwall.net/el>

<https://photodentro.edu.gr/ls/handle/8585/329?&locale=el>

<https://photodentro.edu.gr/ls/handle/8585/429?&locale=el>

[https://www.youtube.com/watch?v=FbQ\\_WXYr2Kc](https://www.youtube.com/watch?v=FbQ_WXYr2Kc)

[https://youtu.be/sVL2FD\\_VMX0?si=DXBDeGxdIXA1XJnQ](https://youtu.be/sVL2FD_VMX0?si=DXBDeGxdIXA1XJnQ)

<https://youtu.be/isOzM-7eJpQ?si=gXSynTnxqBEofZs7>

## Επιπλέον ψηφιακό περιεχόμενο και εργαλεία

Στο πλαίσιο της εφαρμογής του σεναρίου προτείνεται να χρησιμοποιηθεί το εγχειρίδιο που έχει σχεδιαστεί για τις ανάγκες της διδασκαλίας. Το εγχειρίδιο αποτελεί έναν οδηγό χρήσης της ενότητας κουίζ του λογισμικού και θα βοηθήσει τους/τις μαθητές/τριες στα βήματα της διαδικασίας για τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού.

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