



Φωτόδεντρο
Εκπαιδευτικά Σενάρια

Ο ΓΥΡΟΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΣΕ 80... ΛΕΠΤΑ! ΤΟ GOOGLE EARTH ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ.

ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ ΑΠΟ:

[Αναστασία Μπάκη](#)

Ημερομηνία Δημιουργίας:

07/02/2024



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος σεναρίου

Ο γύρος του κόσμου σε 80... λεπτά! Το Google Earth στο σχολείο.

Δημιουργοί / Συντελεστές

Αναστασία Μπάκη, Α.Μ.: 4112020327, pre20327@aegean.gr

Παναγιώτα Καλαντζή, Α.Μ.:4112018078, pre18078@rhodes.aegean.gr

Αναστασία Μπάκη - δημιουργία πρωτότυπου σεναρίου @03/02/2024

Παναγιώτα Καλαντζή - απροσδιόριστος @03/02/2024

Συνοπτική περιγραφή

Το σενάριο διδάσκει στους μαθητές να επικοινωνούν και να συνεργάζονται εξ αποστάσεως μέσω του Google Earth με μαθητοκεντρική μεθόδευση διδασκαλίας, που εφαρμόζεται κυρίως ομαδοσυνεργατικά, με ποικιλία μορφών διδασκαλίας, ακολουθώντας ολιστική γραμμή εμπλοκής από τον συναισθηματικό προς τον γνωστικό τομέα, αξιοποιώντας τα Μέσα ως πλαίσια κοινωνικής δράσης και με τεχνικές, όπως το παιχνίδι ρόλων, η προσομοίωση, ο ελεύθερος διάλογος, το χιούμορ, κ.α..

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

Εκπαίδευση στα ψηφιακά μέσα > Επικοινωνώ και συνεργάζομαι με τα Μέσα > Χειρισμός υπηρεσιών επικοινωνίας

Στόχος: Γ1

Να γνωρίσουν και να μάθουν τη χρήση ειδικών υπηρεσιών και διαφορετικών ειδικών διαδικτυακών υπηρεσιών.

Θέμα (τα)

Επικοινωνία και συνεργασία εξ αποστάσεως με το Google Earth.

Σχέση / Σύνδεση με το/τα Πρόγραμμα/τα Σπουδών

Το σενάριο συνδέεται με τις οδηγίες για τη διαχείριση της ύλης του προγράμματος σπουδών που εκδόθηκαν το 2023 και συγκεκριμένα, με τη θεματική ενότητα 3B, που είναι στη σελίδα 40, κι έχει τίτλο «Επικοινωνώ και συνεργάζομαι με τις ΤΠΕ – Γνωρίζω το διαδίκτυο – Επικοινωνώ και συνεργάζομαι». Για τη Γ' τάξη αναφέρονται στα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα τα εξής: «*Ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή:*

- να αναγνωρίζει το Διαδίκτυο ως μέσο επικοινωνίας, πληροφόρησης, συνεργασίας, έκφρασης και ψυχαγωγίας
 - να εξοικειωθεί και να χρησιμοποιεί υπηρεσίες, όπως ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, ιστολόγια, wikis κ.λπ.».
- Επιπλέον, στον ίδιο στόχο για μια τάξη μεγαλύτερα παιδιά, αναφέρεται ξεκάθαρα ως παράδειγμα ενδεικτικού υλικού το Google Earth. Ωστόσο, για μια τάξη με υψηλό επίπεδο στις ΤΠΕ και μια διδασκαλία προσαρμοσμένη στο επίπεδο των παιδιών, είναι εφικτό να πραγματοποιηθεί το σενάριο και στη Γ' Δημοτικού (Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, 2023).

Λέξεις-κλειδιά

[Επικοινωνία συνεργασία διαδίκτυο Google Earth Χριστούγεννα](#)

ΣΚΕΠΤΙΚΟ

Πρωτοτυπία – Καινοτομία

Το σενάριο έχει αρκετά στοιχεία πρωτοτυπίας – καινοτομίας. Αρχικά, **το Google Earth άλλαξε μορφή και δυνατότητες** πρόσφατα με αποτέλεσμα να μην έχουν προλάβει να δημιουργηθούν ολοκληρωμένα σενάρια διδασκαλίας με αυτό το αντικείμενο, τόσο στην Ελλάδα, αλλά και παγκόσμια. Επιπλέον, η **ηλικιακή ομάδα** των παιδιών στην οποία διδάσκεται αποτελεί καινοτομία, η οποία απαιτεί ανάλογες προσαρμογές. Τέλος, το σενάριο περιέχει **πρωτότυπες ιδέες**, όπως οι αληθοφανείς «πτήσεις» των παιδιών στη δραστηριότητα 1, τα ερωτηματολόγια με thumbs up/down στη δραστηριότητα 9, το δώρο στη δραστηριότητα 10, που, τόσο η ιδέα, όσο και το σχέδιο (pattern), αποτελεί πρωτότυπο δημιούργημα, αλλά και συνολικά οι σύγχρονες και μαθητοκεντρικές τεχνικές διδασκαλίας που χρησιμοποιούνται σε όλες τις δραστηριότητες, στοιχειοθετούν έναν διαφορετικό τρόπο μάθησης για την πλειοψηφία των ελληνικών σχολείων.

Γνωστικά – διδακτικά προβλήματα

Ο 21ος αιώνας χαρακτηρίζεται από υψηλές απαιτήσεις τεχνολογικών δεξιοτήτων που καλούνται να έχουν τα άτομα για να επιβιώσουν στην εργασία τους, αλλά και στην κοινωνία ευρύτερα. Αυτό το σενάριο διδασκαλίας καλλιεργεί τον μιντιακό γραμματισμό των μαθητών, ώστε **να επιθυμούν να επικοινωνούν και να συνεργάζονται εξ αποστάσεως** (Σοφός, 2016: 256). Συγκεκριμένα, τους οδηγεί κλιμακωτά από την ανακάλυψη των λύσεων που δίνει το Google Earth, στην αναζήτηση περιοχών και, τέλος, στην ένταξη αυτών των περιοχών σε ένα project εμπλουτισμένο με πληροφορίες και εικόνες.

Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

Παιδαγωγική προσέγγιση

Στο μακροπρόθεσμο επίπεδο, η παιδαγωγική προσέγγιση που ακολουθείται στο παρόν σενάριο είναι η **καταστασιακή διδασκαλία (μαθητοκεντρική)**, η οποία εστιάζει σε θέματα με κοινωνικές προεκτάσεις, έχει πολύπλοκη στοχοθεσία, ενεργοποιεί τα παιδιά μέσα σε πραγματικές συνθήκες, προσδοκά ομαδική επίλυση των προβλημάτων και στοχεύει στη λύση τους. Σχετικά με τη δομή της διδασκαλίας, μερικά από τα στοιχεία της καταστασιακής διδασκαλίας που εντοπίζονται σε αυτό το σενάριο είναι τα εξής:

1. **Αυθεντικό και επίκαιρο** περιεχόμενο, όπως το Χριστουγεννιάτικο θέμα.
2. Εφαρμογή **υβριδικής διδασκαλίας** (blended learning), με ποικιλία μεθόδων κι αλληλεπίδραση σε ψηφιακό και φυσικό περιβάλλον ταυτόχρονα.

3. Εκπαίδευση με αφετηρία τις **κοινωνικές δομές**. Η θεματική των δραστηριοτήτων 5 και 7, κάστρα και κρήνες, έχει διαφορετική αξιακή προσέγγιση, αφού το πρώτο θέμα σχετίζεται με επιτεύγματα σπουδαίων ανδρών και το δεύτερο με την καθημερινότητα των απλών ανθρώπων και, κυρίως, των γυναικών.
4. Τα παιδιά καλούνται σε τρεις δραστηριότητες να κάνουν εξάσκηση στη διαδικασία του **στοχασμού**.
5. Δυνατότητα **χρήσης πηγών από το διαδίκτυο**, όπως κείμενα και φωτογραφίες για τα projects.
6. **Ευελιξία ρόλων** εκπαιδευτικού και μαθητών.
7. **Αυτοαξιολόγηση** στη δραστηριότητα 8 (Σοφός, 2016: 279-280).

Διδακτικό μοντέλο

Στο μεσοπρόθεσμο επίπεδο τοποθετούνται πέντε βασικές διαστάσεις μεθόδευσης της εκπαιδευτικής δράσης. Ξεκινώντας με τις **μορφές διδασκαλίας**, σε αυτό το σενάριο, υπάρχει ποικιλία μορφών διδασκαλίας, που υπάγονται και στις τρεις κατηγορίες διδασκαλίας. Από την κατηγορία **«Διδασκαλία ως προσφορά πληροφοριών»** χρησιμοποιήθηκε ο **έλεγχος**, από την κατηγορία **«Διδασκαλία ως από κοινού επεξεργασία και προβληματισμός»** χρησιμοποιήθηκε ο διάλογος με ερωταποκρίσεις, το παιχνίδι ρόλων και η ανατροφοδότηση και από την κατηγορία **«Διδασκαλία ως αυτό-οργάνωση και αυτονομία»** χρησιμοποιήθηκαν η **παραγωγή έργου**, η **προσομοίωση** και η **εξάσκηση** (Σοφός, 2016: 287).

Συνεχίζοντας με τις **κοινωνικές μορφές εργασίας**, σε αυτό το σενάριο, υπάρχουν διδασκαλίες που γίνονται στην **ολομέλεια**, **ομαδοσυνεργατικά** και **ατομικά** (Σοφός, 2016: 288).

Η **πορεία διδασκαλίας** που ακολουθείται είναι κατά **H. Meyer**, δηλαδή παρατηρείται φάση εισαγωγής, φάση επεξεργασίας και φάση ολοκλήρωσης (Σοφός, 2016: 289).

Η **γραμμή ανάπτυξης** του σεναρίου είναι η **γραμμή ολιστικής εμπλοκής** με ολιστική συναισθηματική εμπλοκή των μαθητών στην αρχή της διδασκαλίας (δραστηριότητα 1) και κατάληξη στην επίτευξη των γνωστικών στόχων (δραστηριότητα 7) (Σοφός, 2016: 291).

Τέλος, ως προς τη **λειτουργία των Μέσων**, σε αυτό το σενάριο η τεχνολογία χρησιμοποιείται ως **πλαίσιο κοινωνικής δράσης**, διότι οι μαθητές αλληλεπιδρούν μέσα από το Google Earth (Σοφός, 2016: 293).

Διδακτικές στρατηγικές / τεχνικές

Στο **μικροεπίπεδο** μεθόδευσης χρησιμοποιούνται κυρίως οι εξής τεχνικές: Εργασία σε ομάδες με την τεχνική Jigsaw II και την τεχνική Think- Pair-Share, ελεύθερος διάλογος, παιχνίδι ρόλων, προσομοίωση, αφόρμηση, έμμεση διδασκαλία, καθοδηγούμενη μάθηση, παιχνιδιοποίηση, χιούμορ, φωναχτή σκέψη, αξιολόγηση, αλληλεπιδραστικές δοκιμασίες και παραγωγή έργου. Ωστόσο, στο **υπόβαθρο** της μεθοδευμένης εκπαιδευτικής δράσης σημαντικό ρόλο έχουν το πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας και ο/η εκπαιδευτικός με την προσωπικότητά του, το ήθος του, τη γλώσσα του σώματος και τη μεθοδολογική ικανότητά του (Σοφός, 2016: 274).

ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ - ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στοχευόμενο κοινό (ομάδα-στόχος ή σε ποιους απευθύνεται)

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

δημοτικό

Τάξη

Γ' Δημοτικού

Ηλικιακή ομάδα

Από 8 Έως 10

Γλώσσα στοχευόμενου κοινού

ελληνικά

Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης σεναρίου (διάρκεια)

μικρή διάρκεια: έως 3 ώρες

Το σενάριο απαιτεί 2 διδακτικές ώρες.

Χώρος υλοποίησης

Αίθουσα ΤΠΕ

Ενορχήστρωση τάξης

Οργάνωση τάξης / διδασκαλίας

Οι δραστηριότητες εκτελούνται στην ολομέλεια, ομαδοσυνεργατικά, ή ατομικά. Στην πρώτη δραστηριότητα οι μαθητές κάθονται σε καρέκλες σε σχήμα αεροπλάνου στη μέση της αίθουσας, όπου παραμένουν όσο διαρκεί και η δεύτερη δραστηριότητα. Από την τρίτη δραστηριότητα και μετά, πηγαίνουν

σε υπολογιστές ανά ομάδες των 2-3 ατόμων.

Ρόλοι μαθητών & εκπαιδευτικών

Ο εκπαιδευτικός έχει ρόλο εμπνευστικό, καθοδηγητικό και συμβουλευτικό, ενώ οι μαθητές έχουν ενεργή εμπλοκή στο μάθημα.

Απαιτήσεις εφαρμογής σεναρίου

Πριν την εφαρμογή του σεναρίου, ο/η εκπαιδευτικός είναι απαραίτητο να έχει διερευνήσει το επίπεδο γνώσεων των μαθητών σχετικά με το διαδίκτυο και τις διαδικτυακές υπηρεσίες επικοινωνίας.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι μαθητές καλό είναι να είναι εξοικειωμένοι με την αντιγραφή κι επικόλληση κειμένου, καθώς και με την αναζήτηση φακέλου στον υπολογιστή.

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Για την εφαρμογή του σεναρίου χρειάζεται αίθουσα υπολογιστών με προτζέκτορα και σημείο με ελεύθερο χώρο για τη διάταξη των καρεκλών σε σχήμα αεροπλάνου. Επιπλέον, χρειάζονται υλικά χειροτεχνίας που αφορούν την πρώτη και την τελευταία δραστηριότητα.

Απαιτούμενη προετοιμασία

Για να εφαρμοστεί το σενάριο ο/η εκπαιδευτικός χρειάζεται να έχει προετοιμάσει τις θεματικές των **project** και να τις αποθηκεύσει στους υπολογιστές των μαθητών. Επίσης, απαιτείται αναδιαμόρφωση της **αίθουσας** για να εκτελεστεί η πρώτη δραστηριότητα. Ακόμα, χρειάζεται προετοιμασία το **υλικό χειροτεχνίας** που αφορά την πρώτη και την τελευταία δραστηριότητα. Επιπλέον, χρειάζεται τροποποίηση η **διαφάνεια** της 3ης δραστηριότητας, ώστε να ενταχθούν κοντινές τοποθεσίες στην περιοχή του σχολείου που εφαρμόζεται το σενάριο. Τέλος, χρειάζεται δημιουργία **πολλαπλών λογαριασμών στο gmail** για να μπορέσουν τα παιδιά να κάνουν το Quizizz.

ΣΤΟΧΟΙ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Διδακτικοί στόχοι

Γενικός/οί στόχος/οι

Οι μαθητές να γνωρίσουν και να μάθουν τη χρήση του Google Earth.

Επίπεδο προσέγγισης μιντιακού στόχου

Ο μιντιακός στόχος του σεναρίου συνδέεται με **αναπτυξιακές κοινωνικές δραστηριότητες**, διότι οι μαθητές μαθαίνουν να χρησιμοποιούν εργαλεία για επικοινωνία και συνεργασία που χρησιμοποιούνται εντός κι εκτός σχολικού πλαισίου και σχετίζονται με κοινωνικοπολιτισμικές ενέργειες. Το ενδιαφέρον του στόχου είναι **χειραφετικό** (Σοφός, 2016: 260).

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές:

- να γνωρίσουν τη διαδικτυακή υπηρεσία επικοινωνίας Google Earth και τα οφέλη της. (Δραστηριότητες 1,2)
- να χρησιμοποιούν το Google Earth για αναζήτηση σημείων. (Δραστηριότητες 3,4)
- να δημιουργούν ομαδικά projects στο Google Earth μέσω Google Drive. (Δραστηριότητες 5,6,7,8,9,10)

Γνώσεις

Οι μαθητές:

- να αναγνωρίζουν την διαδικτυακή υπηρεσία επικοινωνίας Google Earth.

Δεξιότητες

Οι μαθητές:

- να κάνουν αναζητήσεις σημείων στο Google Earth.
- να φτιάχνουν και να επεξεργάζονται project στο Google Earth.

Στάσεις, συμπεριφορές, αξίες

Οι μαθητές:

- να αντιλαμβάνονται τα οφέλη των διαδικτυακών υπηρεσιών επικοινωνίας.
- να θέλουν να χρησιμοποιούν το Google Earth.
- να επιθυμούν να επικοινωνούν εξ αποστάσεως μέσω του Google Earth.

Εκτίμηση μαθησιακών ή άλλων δυσκολιών των μαθητών

Σε αυτό το σενάριο λαμβάνονται υπόψη μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, αφού στις ομαδικές δραστηριότητες, καλό είναι κάθε ομάδα να αποτελείται από έναν δυνατό μαθητή, έναν μέτριο κι έναν αδύναμο ή με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, ανάλογα με το επίπεδο της τάξης. Έτσι, η αυτοεκτίμηση των αδύναμων μαθητών θα τονωθεί, χάρη στην ομαδική επιτυχία και οι δυνατοί μαθητές, θα νοιώσουν καλά, εξαιτίας της συνεργασίας και της βοήθειας που προσφέρουν (Κολιάδης, 2006).

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ & ΜΑΘΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Ροή εφαρμογής – Πορεία διδασκαλίας

Η πορεία διδασκαλίας που ακολουθεί το σενάριο είναι κατά **H. Meyer**. Συγκεκριμένα, στη **φάση εισαγωγής** υπάρχει **κινητοποίηση του ενδιαφέροντος** των μαθητών στην πρώτη δραστηριότητα και παρουσίαση πληροφοριών και στόχων στη δεύτερη δραστηριότητα. Στη **φάση επεξεργασίας** υπάγονται η τρίτη, η πέμπτη και η έβδομη δραστηριότητα, οι οποίες συνδέονται με **εξάσκηση των δεξιοτήτων** των μαθητών και στην τρίτη **φάση**, της **ολοκλήρωσης** αντιστοιχούν οι δραστηριότητες 4, 6, 8 και 9, οι οποίες παρέχουν **ανατροφοδότηση** είτε για τον/την εκπαιδευτικό είτε για τους μαθητές (Σοφός, 2016: 289).

Δραστηριότητα 1

Τίτλος δραστηριότητας

Ο Άγιος Βασίλης έχασε τη λίστα με τα ονόματα των παιδιών!

Συνοπτική περιγραφή

Τα παιδιά κάθονται στο κέντρο της αίθουσας σε καρέκλες τοποθετημένες σε σχήμα **αεροπλάνου** (Αρχείο: 1. Διάταξη καρεκλών) και βλέπουν προς τον πίνακα ή όπου γίνεται η προβολή του προτζέκτορα. Στην αίθουσα ακούγεται ένα ηχητικό με ήχους από κουδουνάκια τaráνδων και τον Άγιο Βασίλη που λέει « Hohoho Merry Christmas!» (Αρχείο: 2. Ηχητικό hohoho). Τα παιδιά ερωτώνται από τον/την εκπαιδευτικό τι είναι αυτό που ακούν. Με ενθουσιασμό διαπιστώνουν ότι είναι ο Άγιος Βασίλης και τότε τους ανακοινώνεται με δραματικό τόνο, ότι υπάρχει σοβαρό πρόβλημα... ο Άγιος Βασίλης έχασε τη λίστα με τα ονόματα των παιδιών και τα Χριστούγεννα πλησιάζουν!+

Τα ξωτικά του Άη Βασίλη στέλνουν διαδοχικά **κάρτες** (Αρχείο: 3. Κάρτες ξωτικών), με τις οποίες ζητούν

από τα παιδιά να πάνε στα τελευταία μέρη, από όπου πέρασε ο Άη Βασίλης για να φάξουν τη λίστα. Ο/Η εκπαιδευτικός προβληματίζει τα παιδιά για το πως θα φτάσουν γρήγορα σε τόσα μέρη. Έχουν έλκηθρο; Όχι... Όμως, ο/η εκπαιδευτικός έχει μια ιδέα! Το Google Earth!

Τα παιδιά παραλαμβάνουν διαβατήρια (Αρχείο: 4. Διαβατήρια) που έχουν επάνω το όνομά τους και τους ζητείται να φορέσουν ζώνες. Στο Google Earth επιλέγεται το 3D και αργή πτήση (Tools- Settings- Flight animation speed), ώστε να δημιουργηθεί η αίσθηση **αεροδυναμικής κίνησης**. Τώρα, η τάξη είναι έτοιμη για απογείωση!

Γίνεται αναζήτηση **8 δημοφιλών αξιοθέατων** που ανακοινώνονται με κάθε κάρτα ζωτικού μέσα από χιουμοριστικά κείμενα. Σε κάθε αναζήτηση, τα χέρια όλων είναι ανοιχτά σαν να «πετούν». Ο/Η εκπαιδευτικός εμψυχώνει και παρακινεί τα παιδιά να εκφράζονται και να απολαμβάνουν κάθε «πτήση» με φράσεις, όπως «Φύγαμε!», «Απογείωσηρηη!», «Πετάξτε πιο ψηλά, θα χτυπήσουμε στα κτίρια!», «Πατήστε φρένο, φτάνουμε!», «Φρένοοοο!!! Κάντε ομαλή προσγείωση!», «Ουφ, τα καταφέραμε!», κλπ.

Κατά τη διάρκεια των αναζητήσεων, η διδασκαλία είναι **έμμεση**, καθώς ο/η εκπαιδευτικός δείχνει τη βασική δυνατότητα του Google Earth, την αναζήτηση σημείων, με **φωναχτή σκέψη**, δηλαδή «Ας ψάξω τον Πύργο του Άιφελ στο Παρίσι... Πηγαίνω στη μπάρα αναζήτησης και γράφω Πύργος του Α... μου το έβγαλε! Το επιλέγω από κάτω.". Αυτό επαναλαμβάνεται σε κάθε αναζήτηση, όμως σταδιακά, ο/η εκπαιδευτικός καθυστερεί λίγο περισσότερο να πει το επόμενο βήμα ή ξεχνάει και ζητάει τη συμμετοχή των παιδιών. Οι μαθητές **παρατηρούν** τη διαδικασία και διατυπώνουν εσωτερικά τις πρώτες υποθέσεις για το τι προσφέρει και πως λειτουργεί το Google Earth.

Σε κάθε προορισμό, δεν πρέπει να αμελείται ο στόχος αναζήτησης της λίστας, οπότε ο/η εκπαιδευτικός γυρίζει γύρω-γύρω το αξιοθέατο, ζουμάρει και ρωτάει τους μαθητές αν βλέπουν τη λίστα. Δεν τη βρίσκουν, οπότε συμπεραίνουν ότι δεν είναι εκεί για να ολοκληρωθεί ο κύκλος της κάθε αναζήτησης. Ωστόσο, ταυτόχρονα, οι μαθητές έχουν παρατηρήσει τον τρόπο με τον οποίο χειρίζεται κανείς το Google Earth για να εστιάσει σε σημεία ενδιαφέροντος.

Μετά από κάθε αναζήτηση τα παιδιά τοποθετούν στο διαβατήριό τους ένα **αυτοκόλλητο** (Αρχείο: 5. Αυτοκόλλητα) με την τοποθεσία που πήγαν, αντί σφραγίδας αεροδρομίου.

Στην τελευταία αναζήτηση, ο/η εκπαιδευτικός φροντίζει διακριτικά να κρύψει τη **λίστα** με τα ονόματα των μαθητών (Αρχείο: 6. Λίστα με τα ονόματα των παιδιών) σε ένα σχετικά εμφανές σημείο ή σε κάποιον ντροπαλό μαθητή, ώστε μετά να τονωθεί η αυτοπεποίθησή του που βρήκε τη λίστα. Στα ονόματα, τα παιδιά έχουν αγωνία να εντοπίσουν το δικό τους, οπότε τα ονόματα των παιδιών της τάξης γράφονται ψηλά κι έντονα. Η λίστα τοποθετείται μέσα σε ένα φάκελο που έχει αποστολέα τον Άγιο Βασίλη (Αρχείο: 7. Φάκελος για Άγιο Βασίλη) και ο/η εκπαιδευτικός ανακοινώνει ότι θα τον ταχυδρομήσει μετά το μάθημα.

Τα παιδιά δέχονται συγχαρητήρια από τον/την εκπαιδευτικό που κατάφεραν να βοηθήσουν τα ζωτικά και τον Άγιο Βασίλη κι **έσωσαν τα Χριστούγεννα!**

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές να γνωρίσουν το Google Earth και να εξοικειωθούν με την αναζήτηση σημείων.

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητα εκκίνησης και κινητοποίησης: Η διδακτική λειτουργία αυτής της δραστηριότητας είναι η έλκυση του ενδιαφέροντος των μαθητών παρουσιάζοντας το Google Earth συνδεδεμένο με ένα επίκαιρο θέμα της καθημερινότητας των παιδιών, προκαλώντας ταυτόχρονα αποσταθεροποίηση των αντιλήψεων τους σχετικά με το αν ισχύουν τα όρια του ανθρώπου όταν συνδέεται σε λογισμικά, όπως το Google Earth (Σοφός, 2016: 350).

Εκτιμώμενη διάρκεια

10'

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Έμμεση διδασκαλία: Ο/Η εκπαιδευτικός δεν κάνει ρητή διδασκαλία του τρόπου χρήσης του Google Earth και της εκμάθησης αναζήτησης σημείων. Οι μαθητές παρατηρούν τον/την εκπαιδευτικό, διατυπώνουν υποθέσεις κι ενθαρρύνονται να συμμετέχουν ενεργά στη διδακτική πράξη. Αυτή η μαθητοκεντρική μέθοδος συνδέεται με την ερευνητική μάθηση και προσφέρει αυτονομία στους μαθητές. Συγκριτικά με την άμεση διδασκαλία, η έμμεση σημειώνει υψηλότερα μαθησιακά αποτελέσματα (Λιάλιου, 2016).

Φωναχτή σκέψη: Η φωναχτή σκέψη έχει συνδεθεί με τη δημιουργία μεταγνωστικών γνώσεων στους μαθητές. Ωστόσο, στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, η φωναχτή σκέψη επιτελείται από τον/την εκπαιδευτικό κι έτσι οι μαθητές μοιάζει σαν να μπαίνουν στο μυαλό του/της εκπαιδευτικού, αλληλοεπιδρούν ενεργητικά κι εξοικειώνονται με τη μέθοδο (Μώκος & Καφούση, 2008).

Παιχνίδι ρόλων: Μαθητές κι εκπαιδευτικός αποκτούν **πολλαπλούς ρόλους**, έχοντας αρχικά τον ρόλο επιβατών αεροπλάνου, ενώ ταυτόχρονα φάχνουν τη χαμένη λίστα, σαν ντετέκτιβ και μετατρέπονται σε βοηθοί των ξωτικών, αποκτώντας ενεργό ρόλο μέσα στους μύθους των Χριστουγέννων. Το παιχνίδι ρόλων είναι πολύτιμο για την εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς οι μαθητές συνεργάζονται σε καταστάσεις που μοιάζουν αληθινές, σκέφτονται σύνθετα και κριτικά, ενώ ταυτόχρονα εμπλέκονται συναισθηματικά με τη γνώση (Clapper, 2010).

Παιχνιδοποίηση: Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα έχουν ενσωματωθεί στοιχεία παιχνιδοποίησης, όπως τα αυτοκόλλητα επιβράβευσης στα διαβατήρια (άμεση, τακτική και ποσοτική ανατροφοδότηση), η έκπληξη με τη διάταξη καρεκλών, η αναγνώριση επιτεύγματος, η ύπαρξη μιας αποστολής, η πρόκληση, η ενεργοποίηση της φαντασίας, η διασκέδαση και τα έντονα συναισθήματα, μετατρέποντας τη σχολική

αίθουσα σε ένα ευχάριστο περιβάλλον που προσφέρει την ευχαρίστηση των παιχνιδιών, χωρίς παιχνίδια. Η παιχνιδοποίηση συνδέεται με εκπαιδευτικά οφέλη σε όλους τους τομείς (Σοφός et al., 2023).

Αφόρμηση: Αυτή η πρωτότυπη και σύνθετη δραστηριότητα χρησιμοποιήθηκε ως αφόρμηση στη διδασκαλία για να τραβήξει την προσοχή και το ενδιαφέρον των μαθητών σχετικά με τη γνώση που θα ακολουθήσει, μέσα σε ένα θετικό κλίμα τάξης (Σοφός, 2021).

Εργαλεία

Chirchamp, youtube, καρτέκλες, Η/Υ, projector, φάκελος, εκτυπώσεις για «διαβατήρια», αυτοκόλλητα, κάρτες ξωτικών και μια λίστα ονομάτων.

Ενορχήστρωση τάξης

Η δραστηριότητα πραγματοποιείται στην **ολομέλεια**, όμως μακριά από τα θρανία και τους υπολογιστές, που συνήθως χρησιμοποιούνται. Η διάταξη των καρεκλών έχει σχήμα αεροπλάνου.

Δραστηριότητα 2

Τίτλος δραστηριότητας

Ο μίτος... του Google Earth!

Συνοπτική περιγραφή

Διάλογος με ερωταπαντήσεις κλιμακωτά για το διαδίκτυο, τις διαδικτυακές υπηρεσίες επικοινωνίας και το Google Earth. Συγκεκριμένα, γίνεται καθοδήγηση των μαθητών, σε ενεργητική ατμόσφαιρα, ώστε να ανακαλύψουν συλλογικά τη γνώση. Οι ερωτήσεις ωθούν τους μαθητές να συνειδητοποιήσουν τις **ανάγκες** των ανθρώπων, τα **εμπόδια** που αντιμετωπίζουν για την κάλυψη τους και τις **λύσεις** που δίνει το Google Earth, ώστε να κατανοήσουν τη χρησιμότητα του λογισμικού και, κατά προέκταση, να αντιληφθούν ποιες δικές τους ανάγκες θα μπορούσε να καλύψει στο παρόν ή το μέλλον. Ενδεικτικές ερωτήσεις:

- Τι μπορείτε να κάνετε με το διαδίκτυο; (Απ.: αγορές, τηλεεκπαίδευση, εργασία, επικοινωνία, κλπ.)
- Πως επικοινωνούν και συνεργάζονται οι άνθρωποι από μακριά; (Απ.: ίντερνετ, διαδικτυακές υπηρεσίες επικοινωνίας.)
- Ποιες διαδικτυακές υπηρεσίες επικοινωνίας γνωρίζετε ή και χρησιμοποιείτε; (Απ.: Facebook, Viber, Instagram, Messenger, Tik tok, Google Earth, κλπ.)
- Σε ποιες περιπτώσεις θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει κανείς το Google Earth; (Απ.: παραδείγματα, όπως αναζήτηση περιοχής για μετακόμιση, διακοπές, αλλαγή εργασίας, γεωγραφικές γνώσεις, κλπ.)

με έμφαση στα εμπόδια της φυσικής μετάβασης, δηλαδή απόσταση, χρόνος, έξοδα.)

- Τι μπορεί να κάνει κανείς με το Google Earth; (Απ.: αναζήτηση σημείων και συνεργασία εξ αποστάσεως που θα το δουν παρακάτω.)

Η συζήτηση είναι ευέλικτη, ωστόσο χρειάζεται να καταλήξει στο εξής **συμπέρασμα**: Οι άνθρωποι έχουν ανάγκη να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν εξ αποστάσεως για λόγους, όπως εργασία, εκπαίδευση, επαφή με συγγενείς και φίλους, όμως δεν είναι εφικτό να ταξιδεύουν διαρκώς λόγω χρόνου, εξόδων και υποχρεώσεων στον τόπο κατοικίας τους, οπότε οι διαδικτυακές υπηρεσίες επικοινωνίας καταλύουν τις αποστάσεις. Το Google Earth, συγκεκριμένα, ως η πιο λεπτομερής υδρόγειος σφαίρα του κόσμου, μας μεταφέρει σε δευτερόλεπτα σε άλλους τόπους και μοιραζόμαστε γνώσεις για αυτούς τους τόπους με ανθρώπους που, είτε μας είναι γνωστοί, πχ όταν φτιάχνουμε συνεργατικά project, είτε άγνωστοι, π.χ. όταν εισάγουν δημόσια πληροφορίες και φωτογραφικό υλικό για ένα σημείο ή όταν εμείς κάνουμε δημόσιο το project μας για εκείνους! Έτσι, επικοινωνούμε με όλο τον κόσμο γρήγορα, φθηνά κι από παντού!

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές να κατανοήσουν τις ανάγκες που καλύπτουν το Google Earth και οι διαδικτυακές υπηρεσίες επικοινωνίας.

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητα διερεύνησης πρότερων γνώσεων: Οι μαθητές, ερχόμενοι στο σχολείο, έχουν ήδη εμπειρίες από την καθημερινότητά τους που περιέχουν επικοινωνία εξ αποστάσεως και χρήση διαδικτυακών υπηρεσιών επικοινωνίας. Ωστόσο, χρειάζεται να γίνουν ευδιάκριτες οι πληροφορίες για την αξία του Google Earth και των άλλων υπηρεσιών, μέσα από ανοιχτές ερωτήσεις που επιτρέπουν τις προσωπικές προσεγγίσεις των μαθητών και καταλήγουν σε ένα συγκεκριμένο συμπέρασμα, ώστε να διευρυνθούν οι ορίζοντές των μαθητών για περισσότερες εφαρμογές στην καθημερινότητα (Σοφός, 2016: 350-351).

Εκτιμώμενη διάρκεια

4'

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Καθοδηγούμενη μάθηση: Στην αίθουσα γίνεται συζήτηση μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητών. Ο/Η εκπαιδευτικός θέτει ερωτήσεις, δίνει ερεθίσματα, καθοδηγεί και υποστηρίζει τα παιδιά, ώστε να αντιληφθούν τη νέα γνώση (Living Democracy, χ.χ.).

Εργαλεία

H/Y, ppt, projector

Ενορχήστρωση τάξης

Ολομέλεια

Δραστηριότητα 3

Τίτλος δραστηριότητας

Πάμε διακοπές!

Συνοπτική περιγραφή

Οι μαθητές επιστρέφουν στους υπολογιστές τους και τους ζητείται ανά ομάδες των 2-3 ατόμων να σκεφτούν και να συμφωνήσουν σε ένα μέρος που θα ήθελαν να πάνε διακοπές και να το αναζητήσουν στο Google Earth. Στον πίνακα, τους δίνονται ιδέες με μια διαφάνεια από PowerPoint (Αρχείο: 8. Διαφάνεια) και τους εξηγείται ότι μπορούν να επιλέξουν μια τοποθεσία που βρίσκεται κοντά τους ή και πολύ μακριά τους. Τα παιδιά λαμβάνουν υποστηρικτικές οδηγίες για τη διαδικασία αναζητήσεων στο Google Earth (Αρχείο: 9. Οδηγίες για αναζήτηση), πραγματοποιούν τις αναζητήσεις και παρουσιάζουν στην ολομέλεια την επιλογή τους. Έτσι, εξασκούνται στην αναζήτηση και, ταυτόχρονα, διαπιστώνουν μέσα από την ποικιλία των αποφάσεων που έλαβαν οι ομάδες, ότι το Google Earth παρέχει, εύκολα και γρήγορα, χρήσιμες πληροφορίες για ένα μέρος που είτε είναι μακρινό, είτε είναι δίπλα μας.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές να εξασκηθούν στη χρήση του Google Earth για αναζήτηση σημείων.

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητα επεξεργασίας και μελέτης: Η διδακτική λειτουργία αυτής της δραστηριότητας είναι η εξάσκηση των μαθητών στην αναζήτηση σημείων στο Google Earth, το οποίο αποτελεί βασική δεξιότητα για το επόμενο επίπεδο δραστηριοτήτων (Σοφός, 2016: 351).

Εκτιμώμενη διάρκεια

10'.

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Ομαδοσυνεργατική με την τεχνική Think- Pair- Share: Ακολουθώντας τις αρχές αυτής της τεχνικής, οι μαθητές αρχικά σκέφτονται ατομικά (Think) ένα μέρος στο οποίο θα ήθελαν να πάνε διακοπές. Στη συνέχεια, το ανακοινώνουν στην ομάδα τους κι όλοι μαζί συνεργάζονται (Pair) για να επιλέξουν το μέρος που τους άρεσε περισσότερο και να το αναζητήσουν στο Google Earth. Έπειτα, μοιράζονται στην ολομέλεια (Share) το τι έκανε η ομάδα τους και απαντούν σε τυχόν ερωτήσεις του/της εκπαιδευτικού. Αυτή η τεχνική ενισχύει την ομαδικότητα των παιδιών, τις γλωσσικές ικανότητες και την κριτική σκέψη (Kaddoura, 2013).

Εργαλεία

H/Y, projector, ppt.

Ενορχήστρωση τάξης

Ομάδες των 2-3 ατόμων.

Δραστηριότητα 4

Τίτλος δραστηριότητας

Ρώτα ελεύθερα!

Συνοπτική περιγραφή

Οι μαθητές διατυπώνουν ερωτήσεις κι εκφράζουν σκέψεις σχετικά με όσα προηγήθηκαν. Σε περίπτωση που οι μαθητές δεν έχουν απορίες, τότε ο/η εκπαιδευτικός κάνει μια σύντομη ανακεφαλαίωση προσπαθώντας να διερευνήσει αν οι μαθητές έχουν κατανοήσει τη διαδικασία της αναζήτησης σημείων με το Google Earth.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές να επιλύσουν τις απορίες τους σχετικά με την αναζήτηση σημείων με το Google Earth.

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητα στοχασμού: Κατά τη διάρκεια αυτής της δοκιμασίας, οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν προσεχτικά, αν έχουν κατανοήσει συνολικά τη διαδικασία αναζήτησης σημείων στο Google Earth, δηλαδή, όχι μόνο την εκτέλεση της αναζήτησης, αλλά και τον σκοπό της και τη χρησιμότητά της. Ο/Η εκπαιδευτικός ενδιαφέρεται για τη συνειδητή κατανόηση της διαδικασίας κι όχι για την απομνημόνευση

μιας διαδικασίας που δεν παράγει νόημα στους μαθητές (Κόκκος, χ.χ.).

Εκτιμώμενη διάρκεια

1'

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Ελεύθερος διάλογος: Με την τεχνική του ελεύθερου διαλόγου, οι μαθητές εξασκούνται στο να προβληματίζονται, να σκέπτονται βαθιά και κριτικά, να ακούν και να σέβονται τις εκτιμήσεις των συμμαθητών τους (Λιβαθινός & Μωραΐτη, χ.χ.).

Εργαλεία

-

Ενορχήστρωση τάξης

Ολομέλεια

Δραστηριότητα 5

Τίτλος δραστηριότητας

Κάστρα της Ρόδου: Ένα νησί... παραμύθι!

Συνοπτική περιγραφή

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές, διατηρώντας τις ομάδες των 2-3 ατόμων, έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με τη δημιουργία ομαδικού project στο Google Earth με **προσομοίωση** σε ημιτελές project που δημιούργησε νωρίτερα ο/η εκπαιδευτικός. Συγκεκριμένα, αρχικά, οι μαθητές πρέπει να δουν τι είναι το project και τι προσφέρει, οπότε χρειάζεται να υπάρχουν τουλάχιστον δύο έτοιμοι φάκελοι με πληροφορίες για τη θεματική που επιλέχθηκε, τα κάστρα της Ρόδου, μέσα σε έτοιμο project (Αρχείο: 10. Κάστρα της Ρόδου). Στους επόμενους φακέλους, θα υπάρχουν λάθη που απαιτούν επεξεργασία ή θα απουσιάζουν οι πληροφορίες εντελώς. Έτσι, μπορεί στον τρίτο φάκελο να είναι λανθασμένος ο τίτλος, στο τέταρτο η περιγραφή, στο πέμπτο οι φωτογραφίες, από το έκτο και μετά να απουσιάζουν πληροφορίες κι όσο εξοικειώνονται τα παιδιά, προς το τέλος, μπορούν να υπάρχουν φάκελοι με πολλαπλά προβλήματα, κι εφόσον τα αντιμετωπίσουν οι μαθητές επιτυχώς, μπορούν να προσθέσουν εντελώς νέους φακέλους για άλλα κάστρα από φάκελο που θα έχει στον υπολογιστή τους ο/η εκπαιδευτικός με έτοιμες πληροφορίες

για τα κάστρα, δηλαδή τίτλο, περιγραφή και εικόνες.

Σχετικά με τον τρόπο εργασίας σε αυτή τη δραστηριότητα, στην αρχή, ένας-ένας μαθητής κάνει μια επεξεργασία στο project υπό την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού και πατάει refresh, ώστε όλα τα παιδιά, ταυτόχρονα, να δουν στους υπολογιστές τους τις αλλαγές και ουσιαστικά να συνειδητοποιήσουν με ποιον τρόπο υπάρχει επικοινωνία με άλλους ανθρώπους σε πραγματικό χρόνο μέσω του Google Earth. Έπειτα, μπορούν δύο παιδιά να κάνουν αλλαγές ταυτόχρονα, σταδιακά περισσότεροι μαθητές ή και όλοι, έως ότου αυτοματοποιήσουν τη διαδικασία και, πρωτίστως, αντιληφθούν την αξία της στην καθημερινότητα.

Τέλος, τα λάθη στους φακέλους, καλό είναι να είναι αστεία, ώστε η δραστηριότητα να ενέχει στιγμές γέλιου και διασκέδασης και φυσικά να είναι προφανές το λάθος στα παιδιά. Για παράδειγμα, για λανθασμένο τίτλο, αντί για «Κάστρο Κρητηνίας», θα μπορούσε να γράφει «Συνταγή για μακαρόνια με κιμά», για λανθασμένη περιγραφή, θα μπορούσε να γράφει ένα σύντομο ανέκδοτο ή και κάτι χωρίς νόημα, για λανθασμένη εικόνα, θα μπορούσε να εισαχθεί μια αστεία και καθόλου σχετική εικόνα με το θέμα του project.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές να γνωρίσουν και να εξοικειωθούν στη δημιουργία ομαδικού project στο Google Earth.

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητα επεξεργασίας και μελέτης: Η διδακτική λειτουργία αυτής της δραστηριότητας είναι η εξάσκηση των μαθητών στη δημιουργία κι επεξεργασία ομαδικών project στο Google Earth, ενέργεια η οποία εμπεριέχει την εξ αποστάσεως επικοινωνία και συνεργασία μέσω του Google Earth (Σοφός, 2016: 351).

Εκτιμώμενη διάρκεια

20'

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Προσομοίωση: Με την τεχνική της προσομοίωσης, ο/η εκπαιδευτικός προετοιμάζει ένα περιβάλλον εργασίας, το οποίο μοιάζει με το πραγματικό κι αφήνει τους μαθητές να εξασκηθούν σε ρεαλιστικές συνθήκες. Στην περίπτωση αυτού του σεναρίου, η πραγματική συνθήκη είναι η δημιουργία εκ του μηδενός ενός project στο Google Earth, με σαφή σκοπό μεταξύ μιας ομάδας ατόμων. Ωστόσο, για να μπορούν οι μαθητές να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν εξ αποστάσεως με ένα project, είναι απαραίτητο να μπορούν να εισάγουν φακέλους, στους οποίους να προσθέτουν κι, αν χρειάζεται, να επεξεργάζονται,

πληροφορίες. Έτσι, ο/η εκπαιδευτικός δημιουργεί ένα project, όπως τα αληθινά, με πολλά λάθη κι ατέλειες, που η διόρθωσή τους δεν θα είναι η πραγματική διαδικασία σε ένα αληθινό συνεργατικό project ή τουλάχιστον δεν θα είναι αυτοσκοπός, ωστόσο, αποτελεί μια διαδικασία που προσφέρει την απαραίτητη εξάσκηση των παιδιών για να αποκτήσουν τη δεξιότητα αυτόνομης δημιουργίας project (Μητροπούλου-Μούρκα, χ.χ.).

Η προσομοίωση ως τεχνική διδασκαλίας προσφέρει πειραματισμό κι υψηλή αλληλεπίδραση με τη γνώση σε ένα περιβάλλον που είναι ότι πιο κοντινό στο αληθινό, συγκριτικά με άλλες τεχνικές. Οι παράμετροι του περιβάλλοντος προσομοίωσης είναι εύκολα προσαρμόσιμοι από τον/την εκπαιδευτικό ανάλογα με το περιεχόμενο διδασκαλίας, την ηλικία και τα ενδιαφέροντα και τις εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών. Τέλος, εμπλέκουν τους μαθητές σε «βαθιά μάθηση» κι όχι απλή αποστήθιση των πληροφοριών (Μητροπούλου-Μούρκα, χ.χ.).

Διδασκαλία ως αυτό-οργάνωση κι αυτονομία: Η τεχνική της προσομοίωσης, που αναφέρθηκε παραπάνω, υπάγεται σε μια κατηγορία διδασκαλίας, η οποία προσβλέπει στην αυτό-οργάνωση κι αυτονομία των μαθητών και στηρίζεται στην αμφίδρομη επικοινωνία μαθητών κι εκπαιδευτικού. Οι μαθητές επεξεργάζονται τη γνώση, τόσο ατομικά, όσο κι ομαδικά, και αποκτούν γνώσεις ανώτερου επιπέδου κατακτώντας την ικανότητα γενίκευσης (Σοφός, 2016: 286-287).

Χιούμορ: Τα αστεία λάθη στους φακέλους, αξιοποιούν την τεχνική του χιούμορ, η οποία κρατά τους μαθητές συγκεντρωμένους, μειώνει την ένταση, διαμορφώνει θετικό κλίμα στην τάξη, βελτιώνει τις σχέσεις των μαθητών, κάνει το μάθημα ευχάριστο κι αναβαθμίζει τις επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών (Κυριακοπούλου, 2020).

Εργασία

H/Y, projector, εικόνες και κείμενα από το διαδίκτυο ή πρωτότυπα του/της εκπαιδευτικού.

Ενορχήστρωση τάξης

Ομάδες των 2-3 ατόμων

Δραστηριότητα 6

Τίτλος δραστηριότητας

Ρώτα πάλι ελεύθερα!

Συνοπτική περιγραφή

Οι μαθητές διατυπώνουν ερωτήσεις κι εκφράζουν σκέψεις σχετικά με τη δημιουργία κι επεξεργασία των project στο Google Earth. Σε περίπτωση που οι μαθητές δεν έχουν απορίες, τότε ο/η εκπαιδευτικός κάνει μια σύντομη ανακεφαλαίωση προσπαθώντας να διερευνήσει αν οι μαθητές έχουν κατανοήσει επαρκώς τη διαδικασία.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές να επιλύσουν τις απορίες τους σχετικά με τη δημιουργία κι επεξεργασία των project στο Google Earth.

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητα στοχασμού: Κατά τη διάρκεια αυτής της δοκιμασίας, οι μαθητές θα μπουν στη διαδικασία να σκεφτούν προσεχτικά, αν έχουν καταλάβει πως επιτυγχάνεται η δημιουργία κι επεξεργασία των project στο Google Earth. Ο/Η εκπαιδευτικός ενδιαφέρεται για τη συνειδητή κατανόηση της διαδικασίας κι όχι για την απομνημόνευση μιας διαδικασίας που δεν παράγει νόημα στους μαθητές (Κόκκος, χ.χ.).

Εκτιμώμενη διάρκεια

5'

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Ελεύθερος διάλογος: Με την τεχνική του ελεύθερου διαλόγου, οι μαθητές εξασκούνται στο να προβληματίζονται, να σκέπτονται βαθιά και κριτικά, να ακούν και να σέβονται τις εκτιμήσεις των συμμαθητών τους (Λιβαθινός & Μωραΐτη, χ.χ.).

Εργαλεία

-

Ενορχήστρωση τάξης

Ολομέλεια

Δραστηριότητα 7

Τίτλος δραστηριότητας

Ένα νερό κυρά Βαγγελιώ...

Συνοπτική περιγραφή

Σε αυτή τη δραστηριότητα επιχειρείται η δημιουργία ενός νέου ομαδικού project στο Google Earth εξ ολοκλήρου από τους μαθητές με θέμα τις «Κρήνες της Ρόδου». Συγκεκριμένα, τα παιδιά διατηρούν τις ομάδες των 2-3 ατόμων και κάθε ομάδα αναλαμβάνει να φτιάξει από μία διαφάνεια σε ένα ομαδικό project. Ο/Η εκπαιδευτικός παρέχει στους μαθητές εκτυπωμένες οδηγίες (Αρχείο: 11. Οδηγίες για κρήνες) για όσους τις έχουν ανάγκη κι έχει φροντίσει να υπάρχουν στους υπολογιστές των παιδιών αρχεία με έτοιμο τίτλο, περιγραφή και εικόνες για τη διαφάνεια που καλείται η κάθε ομάδα να φτιάξει (Αρχείο: 12. Κρήνες).

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές να αναπτύξουν ικανότητα για εργασία σε συνεργατικό εξ αποστάσεως περιβάλλον.

Είδος δραστηριότητας

Εξάσκησης και πρακτικής εφαρμογής: Η διδακτική λειτουργία αυτής της δραστηριότητας είναι η εξάσκηση των μαθητών στη δημιουργία ενός project στο Google Earth και, κυρίως, η πρακτική εφαρμογή σε μια περίπτωση, ακριβώς όπως η πραγματική, καθώς και στην πραγματικότητα οι μαθητές θα μπορούσαν να φτιάξουν από απόσταση ένα project προσθέτοντας φακέλους. Έτσι, εμποδώνουν τη διαδικασία, αλλά και συνθέτουν νοερά προεκτάσεις για άλλες περιστάσεις, στις οποίες θα μπορούσαν να αξιοποιήσουν την κεκτημένη γνώση (Σοφός, 2016: 351-352).

Εκτιμώμενη διάρκεια

20'

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Ομαδοσυνεργατική με την τεχνική Jigsaw II: Με αυτή την τεχνική, τα παιδιά χωρισμένα σε ομάδες αναλαμβάνουν να ολοκληρώσουν ένα τμήμα από ένα κοινό έργο. Δηλαδή, η κάθε ομάδα θα φτιάξει από έναν φάκελο, που σαν παζλ θα ενωθεί και θα αποτελέσει το ομαδικό project. Η μέθοδος είναι ιδανική για την ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας στους μαθητές εντός ομάδας, αλλά και ευρύτερα αποκτούν ενδιαφέρον για τη δουλειά των άλλων ομάδων και νοιώθουν υπεύθυνοι για την ολοκλήρωση του έργου. Τέλος, έχει θετική επίδραση σε μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, καθώς τονώνεται η αυτοεκτίμησή τους και μειώνεται το άγχος (Artut, & Tarim, 2007).

Παραγωγή έργου: Η παραγωγή έργου υπάγεται στην οικογένεια μορφών διδασκαλίας τύπου παραγωγής, όπου οι μαθητές καταλήγουν σε ψηφιακό ή από το δημιουργήμα, όπως σε αυτή τη δραστηριότητα παράγουν

ένα νέο project (Σοφός, 2016: 286-287).

Εργαλεία

H/Y, projector, εικόνες και κείμενα από το διαδίκτυο ή πρωτότυπα του/της εκπαιδευτικού.

Ενορχήστρωση τάξης

Ομάδες των 2-3 ατόμων

Δραστηριότητα 8

Τίτλος δραστηριότητας

Ας παίξουμε!

Συνοπτική περιγραφή

Σε αυτή τη δραστηριότητα, ο/η εκπαιδευτικός αξιολογεί τις γνώσεις που έλαβαν οι μαθητές του, αλλά και οι μαθητές διαπιστώνουν τα κεκτημένα τους, μέσω ενός ψηφιακού παιχνιδιού, ενός κουίζ ερωτήσεων, στο Quizizz. Το παιχνίδι αποτελείται από 10 ερωτήσεις που έχουν τη μορφή διχοτομικής απάντησης και αφορούν πολύ βασικά σημεία της διδασκαλίας. Το κουίζ είναι διαθέσιμο ψηφιακά για χρήση από άλλους εκπαιδευτικούς σε αυτόν τον σύνδεσμο: https://quizizz.com/admin/quiz/65792ee2e9fd45e7565934fb?source=quiz_share. Διαφορετικά διατίθεται και σε εκτυπώσιμη μορφή (Αρχείο: 13. Quizizz Αξιολόγηση).

Τέλος, οι μαθητές εντάχθηκαν σε ψηφιακή τάξη μέσω Google Classroom, που συνδέεται με το Quizizz, για ευκολότερη ανάθεση εργασιών και διαχείριση των αποτελεσμάτων.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές και ο/η εκπαιδευτικός να διαπιστώσουν αν οι μαθητές αφομοίωσαν τις γνώσεις που διδάχθηκαν.

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητα αξιολόγησης: Με αυτή τη δραστηριότητα αξιολογείται αν επιτεύχθηκαν τα μαθησιακά αποτελέσματα του σεναρίου κι έχει τον ρόλο, τόσο της τελικής αξιολόγησης, για τον εκπαιδευτικό, όσο και της αυτοαξιολόγησης, για τους μαθητές. Οι ερωτήσεις είναι κλειστού τύπου, διχοτομικές για την ακρίβεια,

έχουν σαφήνεια και σχετίζονται απλά σημεία της ύλης, για να αυξηθούν οι πιθανότητες να βιώσουν όλοι οι μαθητές το αίσθημα της επιτυχίας (Σοφός, 2016: 352).

Εκτιμώμενη διάρκεια

6'

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Αλληλεπιδραστικές δοκιμασίες: Αυτή η μορφή αξιολόγησης υπάγεται στις αλληλεπιδραστικές δοκιμασίες, διότι προγραμματίζεται από τον/την εκπαιδευτικό σε διαφορετικό χρόνο από τον χρόνο εκπόνησης από τους μαθητές και δεν απαιτείται η παρουσία του εκπαιδευτικού, ψηφιακή ή φυσική, κατά τη στιγμή εκπόνησης από τους μαθητές. Χαρακτηρίζεται από υψηλό βαθμό πολυπλοκότητας και αυξημένο φόρτο εργασίας για τον/την εκπαιδευτικό (Σοφός, 2016: 353).

Παιχνιδοποίηση: Το Quizizz είναι ένα καινοτόμο εργαλείο για την εκπαίδευση που ακολουθεί τις αρχές της παιχνιδοποίησης, διαθέτοντας άβαταρς, πόντους, άμεση ανατροφοδότηση, μουσική, πίνακες κατάταξης, επίπεδα, ανταγωνισμό και αναφορές για τον/την εκπαιδευτικό (Σοφός et al., 2023). Επιπρόσθετα έχει αποδειχθεί πολύ αποτελεσματικό στην εκπαιδευτική διαδικασία, εξαιτίας της υψηλής ελκυστικότητας και του ενθουσιασμού των παιδιών συγκριτικά με άλλες, φυσικές ή ψηφιακές, μεθόδους αξιολόγησης (Handoko et al., 2021).

Εργαλεία

H/Y, Quizizz, Google classroom, projector

Ενορχήστρωση τάξης

Ατομικά

Δραστηριότητα 9

Τίτλος δραστηριότητας

Το κρίνειν εστί... χαρά!

Συνοπτική περιγραφή

Αξιολόγηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας από τους μαθητές με ερωτήσεις διαζευκτικής μορφής (Αρχείο:

14. Αξιολόγηση Εκπαιδευτικής διαδικασίας). Σκοπός του σεναρίου είναι να αναπτύξουν οι μαθητές κίνητρα για να επιθυμούν να επικοινωνούν και να συνεργάζονται εξ αποστάσεως με το Google Earth. Έτσι, σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές απαντούν αν τους άρεσε το μάθημα, αν τους άρεσε το Google Earth κι αν επιθυμούν να το ξαναχρησιμοποιήσουν στο μέλλον. Με αυτό τον τρόπο, εξετάζεται η πρόθεση των μαθητών να ασχοληθούν ξανά στο μέλλον με το Google Earth, αποδεικνύοντας το αν αναπτύχθηκαν τα κατάλληλα κίνητρα ή όχι. Τα κίνητρα αυτά αναπτύσσονταν σε όλη τη διάρκεια της διδασκαλίας με διαδικασίες εντυπωσιασμού των παιδιών, με εξήγηση της αναγκαιότητας ύπαρξης του λογισμικού στην εποχή μας, με κατάτμηση της γνώσης σε μικρά βήματα, ώστε να είναι κατανοητή για την ηλικία των παιδιών, με πλούσια πρακτική εφαρμογή για καλύτερη εμπέδωση, με συχνές παύσεις για άμεση επίλυση των αποριών, με απόλαυση των αποτελεσμάτων των ομαδικών εργασιών κι όλα αυτά με ποικιλία μαθητοκεντρικών τεχνικών κι αξιοποίηση του χιούμορ και της παιχνιδοποίησης για ακόμα περισσότερο θετικό αντίκτυπο προς τη νέα γνώση.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να αξιολογήσουν οι μαθητές την εκπαιδευτική διαδικασία.

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητα αξιολόγησης: Αποτίμηση του βαθμού επίτευξης του σκοπού του σεναρίου.

Εκτιμώμενη διάρκεια

2'

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Έλεγχος: Ερωτηματολόγιο με διαζευκτικές απαντήσεις για συλλογή ποσοτικών δεδομένων κι ανατροφοδότηση για πιθανό επανασχεδιασμό.

Παιχνιδοποίηση: Κι αυτή η δραστηριότητα έχει στοιχεία παιχνιδοποίησης, παρά το ότι δεν είναι ψηφιακή, καθώς αντί για τις συνηθισμένες διχοτομικές απαντήσεις ΝΑΙ/ΟΧΙ, επιλέχθηκαν εικόνες με thumbs up/down, κάνοντας τη διαδικασία αξιολόγησης του μαθήματος διασκεδαστική κι ελκυστική, ενώ ταυτόχρονα συνδέεται με τα θετικά συναισθήματα που δημιουργούν στα παιδιά οι διαδικτυακές υπηρεσίες επικοινωνίας (Σοφός et al., 2023).

Εργαλεία

Φύλλο εργασίας

Ενορχήστρωση τάξης

Ατομικά

Δραστηριότητα 10

Τίτλος δραστηριότητας

Από μένα για σένα!

Συνοπτική περιγραφή

Ο/η εκπαιδευτικός ευχαριστεί τους μαθητές για τη συμμετοχή τους στο μάθημα και τους προσφέρει ένα χειροποίητο αναμνηστικό δώρο σχετικό με το Google Earth. Συγκεκριμένα, κατασκευάστηκε ένα κρεμαστό στα χρώματα του λογοτύπου του Google Earth συνοδευόμενο από ένα χαρτονάκι στο πίσω μέρος με χειρόγραφο σημείωμα του/της εκπαιδευτικού (Αρχείο: 15. Αναμνηστικό δώρο).

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές να κάνουν ανάσυρση των μαθησιακών αποτελεσμάτων από τον νου τους στο μέλλον.

Είδος δραστηριότητας

Δραστηριότητα στοχασμού: Αυτή η δραστηριότητα κατατάσσεται στις δραστηριότητες στοχασμού, διότι οι μαθητές επιτελώντας νοητικές διεργασίες, θα αφομοιώσουν τη γνώση και θα είναι σε θέση να τη χρησιμοποιήσουν ως επέκταση σε νέες καταστάσεις. Το δώρο λειτουργεί υπενθυμίστηκα για το μάθημα που βίωσαν τα παιδιά και η μνήμη είναι η βάση της μάθησης. Ιδανικό αποτέλεσμα είναι να περάσει η κεκτημένη γνώση από τη βραχυπρόθεσμη στη μακροπρόθεσμη μνήμη και να επιτευχθεί παγίωση των γνώσεων (Kron & Σοφός, 2012).

Εκτιμώμενη διάρκεια

2'

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Μοντέλο Μάθησης- Επεξεργασίας πληροφοριών: Αυτή η δραστηριότητα βασίζεται στο μοντέλο μάθησης-επεξεργασίας πληροφοριών, σύμφωνα με το οποίο ο ανθρώπινος εγκέφαλος συλλέγει αισθητηριακά

ερεθίσματα, διαμορφώνει αναπαραστάσεις, τις κωδικοποιεί και τις αποθηκεύει στη βραχύχρονη μνήμη. Το αν θα μεταφερθούν κάποιες από αυτές τις αναπαραστάσεις στη μακρόχρονη μνήμη, ώστε να εδραιωθούν, εξαρτάται από πολλούς παράγοντες κι ένας από αυτούς είναι η υπενθύμιση, με την οποία γίνεται ανάσυρση των πληροφοριών. Έτσι, κι εδώ, το αναμνηστικό δώρο, θα τοποθετηθεί στο δωμάτιο/γραφείο/τσάντα των παιδιών και κάθε φορά που θα το βλέπουν τα παιδιά θα αποτελεί ένα οπτικό ερέθισμα, το οποίο θα ανακαλεί τις βασικές μνήμες από τη διδασκαλία στο Google Earth. Φυσικά, οι πληροφορίες που θα ανακαλούν θα είναι όσα έκαναν περισσότερο εντύπωση στο κάθε παιδί, εξού και η προσπάθεια για ενδιαφέρουσες μαθητοκεντρικές δραστηριότητες (Φλουρής, 2002).

Παιχνιδοποίηση: Ολόκληρη η δραστηριότητα, κι όχι απλά κάποιες πτυχές της, αποτελούν μέρος της θεωρίας της παιχνιδοποίησης. Το αναμνηστικό δώρο, είναι πανομοιότυπο με τα τελικά δώρα/ εμβλήματα που λαμβάνουν οι παίχτες των παιχνιδιών. Γενικότερα, στη διδασκαλία που βασίζεται στις αρχές της παιχνιδοποίησης, υπάρχουν συχνές κι άμεσες επιβραβεύσεις και μια μεγαλύτερη στο τέλος, όπως εδώ (Σοφός et al., 2023).

Εργασία

Κρεμαστό από hama beads, χαρτόνι, κορδόνι.

Ενορχήστρωση τάξης

Ολομέλεια

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

1. Υπήρξαν οποιεσδήποτε αλλαγές στο προσχέδιο διδασκαλίας, που είναι απαραίτητο για τη συμβουλευτική, σε σχέση με την ιδέα που είχα αρχικά, μετά από τη γνωριμία της τάξης, τις συζητήσεις με τους μαθητές και τον εκπαιδευτικό της τάξης;

Ναι, το προσχέδιο του σεναρίου τροποποιήθηκε έπειτα από τη γνωριμία με την τάξη. Τα παιδιά είχαν υψηλό επίπεδο στις ΤΠΕ, κι έτσι ήταν εφικτό να τολμήσω σενάριο αυξημένων απαιτήσεων, ωστόσο, είχαν φτωχή αναγνωστική ικανότητα και προβλήματα όρασης, οπότε έπρεπε να απλοποιήσω τη δομή της αξιολόγησης γνώσεων και την αξιολόγησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας για να μειωθούν τα σημεία που απαιτούν ανάγνωση. Επίσης, γνωρίζοντας ποιοι μαθητές είναι δυνατοί, ποιο μέτριοι και ποιοι αδύναμοι, και ταυτόχρονα, ποιοι μαθητές χάνουν τη συγκέντρωσή τους κατά τη διάρκεια του μαθήματος και για ποιους λόγους, μπόρεσα να οργανώσω πιο αποτελεσματικά τις ομάδες εργασίας. Επιπλέον, διαπίστωση υψηλό ενδιαφέρον των παιδιών για την ιστορία και τα κτίρια ενδιαφέροντος, οπότε ενέταξα αυτή τη θεματική στο σενάριο, στις δραστηριότητες με τα κάστρα και τις κρήνες. Ωστόσο, δεν είχα παρακολουθήσει τα παιδιά κατά τη διάρκεια του μαθήματος των ΤΠΕ, κι αν αυτό είχε συμβεί, θα είχα κάνει κι άλλες τροποποιήσεις, καθώς μερικά παιδιά έχουν διαφορετική συμπεριφορά, όταν βρίσκονται μπροστά στον

υπολογιστή.

1. Πως σχετίζεται το περιεχόμενο της διδασκαλίας μου με τον συγκεκριμένο ειδικό στόχο που ανέλαβα;

Ο στόχος που ανέλαβα είναι ο Γ1, ο οποίος αναφέρει «Να γνωρίσουν και να μάθουν τη χρήση ειδικών υπηρεσιών και διαφορετικών ειδικών διαδικτυακών υπηρεσιών.» και σχετίζεται με το σενάριο, διότι το Google Earth είναι μια διαδικτυακή υπηρεσία επικοινωνίας και οι μαθητές μπορούν να τη γνωρίσουν και να μάθουν να τη χρησιμοποιούν. Συγκεκριμένα, το Google Earth ενώνει τον κόσμο μέσα από τον διαμοιρασμό πληροφοριών για διάφορες τοποθεσίες, αλλά και τα ομαδικά project, όπου οι άνθρωποι προσθέτουν φωτογραφίες και κείμενο σε μια περιοχή.

1. Πως σχετίζεται το περιεχόμενο της διδασκαλίας με τις πρότερες μιντιακές γνώσεις/ δεξιότητες των μαθητών;

Οι μαθητές γνώριζαν ήδη πολλές και βασικές χρήσεις του διαδικτύου κι, επίσης, χρησιμοποιούν και οι ίδιοι διαδικτυακές υπηρεσίες επικοινωνίας. Συγκεκριμένα, οι μαθητές στην πλειοψηφία τους, είτε είχαν δικό τους λογαριασμό, είτε χρησιμοποιούσαν των γονέων τους για να έχουν πρόσβαση σε υπηρεσίες όπως το facebook, το messenger, το viber, το tik tok, το youtube, κ.α. Ωστόσο δεν γνώριζαν το Google Earth κι εξέφρασαν υψηλό ενδιαφέρον για να το μάθουν.

1. Πως σχετίζεται το περιεχόμενο του μαθήματος με ό,τι οι μαθητές θα μαθαίνουν στο μέλλον, τι θα γνωρίζουν ή θα μπορούν να κάνουν που δεν ήταν σε θέση να γνωρίζουν πριν;

Οι μαθητές μεγαλώνοντας πιθανόν να εργάζονται ή να σπουδάζουν. Το Google Earth είναι ένα χρήσιμο εργαλείο μέσα από το οποίο μπορούν να εξερευνήσουν νέα μέρη πριν μεταβούν σε αυτά ή για να αποφασίσουν αν θα μεταβούν. Ακόμα, η δημιουργία συνεργατικού project μπορεί να χρειαστεί στα πλαίσια της εργασίας τους ή της προσωπικής τους ζωής. Πέρα όμως από τις επιταγές της κοινωνίας, στη ζωή υπάρχει και ο παράγοντας ψυχαγωγία και το Google Earth μπορεί να ψυχαγωγήσει τα άτομα στον ελεύθερό τους χρόνο.

1. Πως το περιεχόμενο της διδασκαλίας εντάσσεται στο πλαίσιο της σχολικής δομής στο σύνολό της, π.χ. ΔΕΠΠΣ, διδακτικά εγχειρίδια;

Το πρόγραμμα σπουδών του δημοτικού σχολείου για το μάθημα της πληροφορικής στοχεύει μεταξύ άλλων στη δημιουργία πολιτών που αναγνωρίζουν τι προσφέρει το διαδίκτυο ως μέσο επικοινωνίας, πληροφόρησης, συνεργασίας, έκφρασης και ψυχαγωγίας και, ταυτόχρονα, που είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση διαδικτυακών υπηρεσιών επικοινωνίας. Το Google Earth έχει πολλές πτυχές και ποικιλία πλαισίων, στα οποία θα μπορούσε να αξιοποιηθεί. Έτσι, ακόμα και ο/η εκπαιδευτικός γενικής εκπαίδευσης μπορεί να το χρησιμοποιήσει στα πλαίσια διαθεματικών προσεγγίσεων σε συνδυασμό με το μάθημα της γεωγραφίας, για εντοπισμό περιοχών, με της γλώσσας, για επεξεργασία αυθεντικών κειμένων που ενδιαφέρουν τα παιδιά μέσα από τους φακέλους των project, με των μαθηματικών για διάφορους πραγματικούς υπολογισμούς, με την ιστορία, για προβολή μνημείων ή και ολόκληρων περιοχών ιστορικού ενδιαφέροντος

σε τρισδιάστατη προβολή, με των θρησκευτικών, για προβολή μνημείων θρησκευτικού ενδιαφέροντος, κλπ. Συνολικά, το Google Earth μπορεί να ενταχθεί στο πλαίσιο της σχολικής ζωής με ποικίλους τρόπους που δεν οροθετούνται όσο υπάρχει η ανθρώπινη φαντασία.

1. Στο σύνολο του σχεδιασμού μου για τη διδασκαλία, πως προβλέπω να αντιμετωπίζω τις ανάγκες της συγκεκριμένης ομάδας των μαθητών;

Σε μια τάξη μαθητών ενδέχεται να υπάρχουν ομάδες παιδιών, οι οποίες διαφοροποιούνται ως προς το κοινωνικοπολιτισμικό και οικονομικό πλαίσιο, το φύλο, τις ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, τη γλωσσική επάρκεια, το επίπεδο δεξιοτήτων, το συναισθηματικό εύρος συμπεριφοράς και πολλά ακόμα. Στη συγκεκριμένη τάξη δεν παρατηρήθηκαν έντονες διαφοροποιήσεις μεταξύ των παιδιών, ωστόσο, αν υπήρχαν τότε η διδασκαλία οφείλει να προσαρμοστεί και να είναι διαφοροποιημένη ακολουθώντας τις ανάγκες των παιδιών (Σοφός, 2016: 438).

Είδος αξιολόγησης

Η αξιολόγηση που επιλέχθηκε ανήκει στο είδος αξιολογήσεων που κάνουν κριτική προσέγγιση της διδασκαλίας και ο αναστοχασμός τους στοχεύει στη συνολική αναθεώρηση των στοιχείων του σεναρίου. Ο/η εκπαιδευτικός έχει ρόλο ερευνητή που αναστοχάζεται με στόχο να επιτύχει μια καλύτερη και δικαιότερη κοινωνία (Σοφός, 2016: 418-419).

Εργαλείο/α αξιολόγησης

Στοχασμός αναφορικά με τον πρώτο σχεδιασμό της διδασκαλίας (Σοφός, 2016: 438).

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Βιβλιογραφία

Artut, P. D., & Tarim, K. (2007). The Effectiveness of Jigsaw II on Prospective Elementary School Teachers. *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*, 35(2), 129–141. <https://doi.org/10.1080/13598660701268551>

Clapper, T. (2010). Role Play and Simulation: Returning to Teaching for Understanding. ResearchGate. <https://rb.gy/tvcguy>

Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., Eska, H. & Eska, J. (2021). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783, Annual Conference on Science and Technology Research (ACOSTER) 2020, 20-21 June 2020, Medan, Indonesia. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111>

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (2023). Οδηγίες για τη διαχείριση της ύλης για το μάθημα «Τεχνολογίες της πληροφορικής και της επικοινωνίας» του δημοτικού σχολείου για το σχολικό έτος 2023-2024. <https://www.esos.gr/sites/default/files/articles-2023/tpe.pdf>

Κολιάδης, Ε. (2006). *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτική πράξη*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Κόκκος, Α. (χ.χ.). Κριτικός στοχασμός: Ένα κρίσιμο ζήτημα. Επιστημονική Ένωση Εκπαίδευσης Ενηλίκων. <https://rb.gy/hlivxe>

Kaddoura, M. (2013). Think Pair Share: A Teaching Learning Strategy to Enhance Students' Critical Thinking. *Educational Research Quarterly*, 36(4), 3-24. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1061947>

Κυριακοπούλου, Γ. (2020). Το χιούμορ ως μέθοδος - τεχνική διδασκαλίας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση [Μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής]. <https://t.ly/0Md-p>

Κρον, F. & Σοφός, Α. (2012). *Βασικές γνώσεις παιδαγωγικής επιστήμης*. Εκδοτικός όμιλος Ίων.

Λιάλιου, Ε. (2016). Η συμβολή της έμμεσης διδασκαλίας της γραμματικής στη διαμόρφωση ενός μαθητοκεντρικού μαθήματος, που προσανατολίζεται στη δράση και στη χορήγηση κινήτρων [Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο]. Απόθεσις. <https://apothesis.eap.gr/archive/item/77241>

Λιβαθινός, Α. & Μωραΐτη, Δ. (χ.χ.). Ο διάλογος στο μάθημα. Μία Κοινωνική, παιδαγωγική και διδακτική προσέγγιση. <https://t.ly/PAi0l>

Living Democracy. (χ.χ.). Κατευθύνουμε τις διαδικασίες μάθησης κι επιλέγουμε μορφές διδασκαλίας. https://www.living-democracy.com/pdf/el/V1/V01_P02_U04.pdf

Μώκος, Ε. & Καφούση, Σ. (2008). Μεθοδολογικές προσεγγίσεις για τη μελέτη των μεταγνωστικών δραστηριοτήτων των μαθητών στα μαθηματικά. Πανεπιστήμιο Αιγαίου. <https://rb.gy/j4y3fi>

Μητροπούλου-Μούρκα, Β. (χ.χ.). Διδακτικές μεθοδολογίες σε σύγχρονα τεχνολογικά περιβάλλοντα. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. <https://t.ly/VVHbG>

Noisy Clips. (2023). Santa on Sleigh | Ho Ho Ho | Jingle Bells Sound Effect. ". [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yCiDhluVTy8>

Royalty Beat SFX. (2022). Free Santa Sound Effect | "Ho Ho Ho Merry Christmas". [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jPhkBYDcsRA>

Σοφός, Α. (2016). *Σχεδιάζοντας Σενάρια Διδασκαλίας Για Την Πρακτική Άσκηση Των Φοιτητών*. Γρηγόρη

Σοφός, Α. (2021). Ανάλυση λόγου ως εργαλείου ανάλυσης κινηματογραφικών κειμένων στην διαπολιτισμική εκπαίδευση. Παιδαγωγικά ρεύματα στο Αιγαίο, 12(1), 12, 39-51.

<https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/revmata/article/view/32036/24326>

Σοφός, Α., Κώστας, Α., Παράσχου, Β., Σπανός, Δ., Γιασιράνης, Σ., Τζόρτζογλου, Φ., & Βρατσάλη, Ν. (2023). Σχεδιασμοί Εκπαιδευτικού Υλικού και Τεχνολογίες για την Ψηφιακή Εκπαίδευση [Προπτυχιακό Εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοιχτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/9751>

Φλουρής, Γ. (2002). Διαφοροποίηση της διδασκαλίας με άξονα τον επιστημονικό και τεχνολογικό γραμματισμό των μαθητών. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. https://eclass.uowm.gr/modules/document/file.php/EETF109/1c_Proσανatolismoi_Didaktiki%20Method_2016.pdf

Επιπλέον ψηφιακό περιεχόμενο και εργαλεία

Το σενάριο συνοδεύεται από την παραγωγή ενός **εγχειριδίου**, το οποίο περιέχει θεωρία και ασκήσεις σχετικά με το θέμα του σεναρίου. Μπορεί να αξιοποιηθεί στην τάξη κατά τη διδασκαλία ή μπορεί να δοθεί στους μαθητές ως επιπλέον υλικό (Αρχείο: 16. Σχολικό Εγχειρίδιο_Google Earth).

Ακόμα, έχει δημιουργία μια **αφίσα** για το σενάριο που περιέχει τα βασικά σημεία του (Αρχείο: 17. Αφίσα_Google Earth)

Τέλος, παρέχονται **έξι συνολικά φύλλα εργασίας** για αξιοποίηση στην τάξη ή το σπίτι (Αρχεία: 18. Φύλλο εργασίας - Ημερολόγιο αντίστροφης μέτρησης, 19. Φύλλο εργασίας - Σταυρόλεξα, 20. Φύλλο εργασίας - Project Παιδικές Χαρές, 21. Φύλλο εργασίας - Πάζλ, 22. Φύλλο εργασίας - Δημιουργία κόμικ και 23. Φύλλο εργασίας - Ζωγραφική).

Το σενάριο βασίζεται στο template [«Εξειδικευμένο Template για εκπαιδευτικά σενάρια της Ομάδας Έρευνας Ψηφιακών Μέσων στην Εκπαίδευση»](#).