

Προχωρημένη επιμόρφωση για την αξιοποίηση και εφαρμογή των Τ.Π.Ε. στη διδακτική πράξη

## Επιμόρφωση Β2

Συστάδα: Β2.7 Ξένες Γλώσσες

ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

### 1. Σενάριο-Fairytales:Map your way out!

Έκδοση 2η

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2022

Πράξη:

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)/ Β' Κύκλος

Φορείς Υλοποίησης:

Δικαιούχος φορέας:



Συμπράττων φορέας:



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα  
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,  
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη

**Τίτλος Διδακτικής Παρέμβασης:**  
*Recreating Fairytales:Map your Way Out!*

**Δημιουργός:**Στυλιανή Φέτση

## 2. Ταυτότητα σεναρίου

**Γνωστικό αντικείμενο:**

Αγγλική Γλώσσα, Λογοτεχνία και Η/Υ στο πλαίσιο των αρχών διδασκαλίας μέσω της βιωματικής μάθησης (project).

**Σύνδεση με ενότητα σχολικού εγχειριδίου:**

Συνδέεται με το βιβλίο της Ε' Δημοτικού, [κεφάλαιο 8: All about stories](#) καθώς και διαθεματικά με το μάθημα της Γλώσσας και Λογοτεχνίας.

**Προφίλ μαθητών:**

16 μαθητές, 10-11 ετών, προερχόμενοι από διάφορα πολιτισμικά περιβάλλοντα

**Επίπεδο γλωσσομάθειας:**

A1+, A2

**Χρονική διάρκεια:**

1 διδακτική ώρα(45')

**Προϋποθέσεις υλοποίησης και προηγούμενες γνώσεις:**

Απαραίτητη προϋπόθεση για την υλοποίηση του σεναρίου είναι η διαθεσιμότητα του εργαστηρίου της Πληροφορικής, τα 4 σχολικά tablet & η ασύρματη σύνδεση στο διαδίκτυο. Οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να χρησιμοποιούν το Web 2.0 εργαλείο Popplet για την δημιουργία εννοιολογικών χαρτών και να είναι εξοικειωμένοι με την σάρωση QR Codes..Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει προβεί από πριν στην δημιουργία λογαριασμών στο αντίστοιχο εργαλείο. Τέλος, οι μαθητές θα χρειαστούν και παραδοσιακά μέσα όπως μολύβια και εκτυπωμένα φύλλα εργασίας καθώς και τετράδια για να κρατήσουν σημειώσεις.

## 3. Συνοπτική περιγραφή

Η παρούσα παρέμβαση αφορά στην εξοικείωση των μαθητών με τα δομικά και γλωσσικά στοιχεία που συνθέτουν ένα παραμύθι μέσω πολυτροπικών κειμένων και ψηφιακών παιχνιδιών ώστε να τα ανασυνθέσουν διασκευάζοντάς τα σε άλλες μορφές κειμένων όπως ο

εννοιολογικός χάρτης με την χρήση Web 2.0 εργαλείων όπως το Popplet. Οι μαθητές καλούνται να προσεγγίσουν κριτικά τα ψηφιακά κείμενα και εργαλεία αναλύοντας και ανασκευάζοντας τα παραμύθια. Η επιλογή του θέματος στοχεύει στην άντληση των πρότερων γνώσεων των μαθητών και στην ενεργοποίηση του ενδιαφέροντός τους.

#### 4. Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα

##### (α) σε σχέση με το γνωστικό αντικείμενο

1. Να μπορούν να αναγνωρίσουν το κειμενικό είδος, να κατανοούν το περιεχόμενο ενός σύντομου κειμένου και να μπορούν να εντοπίσουν συγκεκριμένες πληροφορίες σε αυτό.
2. Να εξοικειωθούν με τα δομικά και γλωσσικά στοιχεία ενός παραμυθιού.
3. Να εξοικειωθούν με τα δομικά και γλωσσικά στοιχεία ενός εννοιολογικού χάρτη..

##### (β) σε σχέση με τη χρήση της τεχνολογίας

1. Να περιηγηθούν σε ιστότοπους για να κατανοήσουν πολυτροπικά κειμενικά είδη σε ηλεκτρονικά περιβάλλοντα.
2. Να χρησιμοποιήσουν συνεργατικά ψηφιακά εργαλεία για να παράγουν και να συνδημιουργήσουν πολυτροπικά κείμενα.
3. Να προσεγγίσουν κριτικά τα ψηφιακά εργαλεία που θα χρησιμοποιήσουν για την διασκευή των παραμυθιών κατανοώντας τις συμβάσεις των διάφορων κειμενικών τύπων (αφήγηση, εννοιολογικός χάρτης)

##### (γ) σε σχέση με τη μαθησιακή διαδικασία και τις γνώσεις για τον κόσμο

1. Να βελτιώσουν τις γνώσεις τους στην γλώσσα στόχο με την κατανόηση και παραγωγή γραπτών κειμένων, ανακαλώντας προγενέστερες γνώσεις και κατασκευάζοντας νέες.
2. Να έρθουν σε επαφή με την λογοτεχνία στην ξένη γλώσσα μέσω ενός κειμενικού είδους που τους είναι οικείο και γνώριμο, όπως το παραμύθι.
3. Να καλλιεργήσουν πολυγραμματισμούς όπως τον ψηφιακό (κατανόηση και παραγωγή γραπτού λόγου σε ψηφιακά περιβάλλοντα με χρήση ψηφιακών εργαλείων όπως το Popplet για την διασκευή ενός παραμυθιού), τον πολυτροπικό (κατανόηση και παραγωγή πολυτροπικών κειμένων σε ηλεκτρονικά περιβάλλοντα), κοινωνικό (ανάπτυξη συνεργατικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων), κριτικό (καλλιέργεια δεξιοτήτων σύνθεσης ιδεών και ενίσχυση της αποκλίνουσας σκέψης για την διασκευή ενός παραμυθιού, οπτικό (συμβάσεις εννοιολογικού χάρτη) καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων όπως αξιολόγηση τελικού

προϊόντος με λίστα κριτηρίων, αξιολόγηση χρήσης ψηφιακών μέσων και συμμετοχής με φύλλο εξοδου, ανάληψη ατομικής ευθύνης για το καλό της ομάδας

## 5. Αναλυτική περιγραφή

**1<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** *What's your fairytale?*

**Διάρκεια:** 5'

**Είδος δραστηριότητας:** *σάρωση QR code, ψηφιακό παιχνίδι-κουίζ*

**Οργάνωση τάξης:** *εργασία σε ομάδες*

**Ρόλος και ενέργειες εκπαιδευτικού:** *συντονιστικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός,*

*Ο εκπαιδευτικός ζητάει από τα παιδιά να βρουν τις αποστολές των ομάδων τους και να φέρουν σε πέρας την 2η (Quest 2 worksheet 2). Τους εξηγεί πως πρέπει να χρησιμοποιήσουν τα σχολικά tablets, ένα για κάθε μία ομάδα, για να σκανάρουν τον κωδικό QR και να παίξουν ένα παιχνίδι ερωτήσεων με σκοπό να αποκαλύψουν το παραμύθι πάνω στο οποίο θα εργαστούν.*

**Ρόλος μαθητή:** *αποκωδικοποιητής, συμμετοχος κειμένου*

**Πηγές - Εργαλεία:**

[Group A Quests worksheet 2](#)

[Group B Quests worksheet 2](#)

[Group C Quests worksheet 2](#)

[Group D Quests worksheet 2](#)

[ψηφιακό παιχνίδι Group A](#)

[ψηφιακό παιχνίδι Group B](#)

[ψηφιακό παιχνίδι Group C](#)

[ψηφιακό παιχνίδι Group D](#)

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** *ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών για τη συνέχεια του project και εξοικείωση με την χρήση και σάρωση QR κωδικών.*

**2η Δραστηριότητα:** *Quest 2 Inside the tale*

**Διάρκεια:** 13'

**Είδος δραστηριότητας:** *ανάγνωση ή θέαση παραμυθιών και συμπλήρωση φύλλου εργασίας*

Οργάνωση τάξης: εργασία σε ομάδες

Ρόλος και ενέργειες εκπαιδευτικού: συντονιστικός, καθοδηγητικός, ενθαρρυντικός, διευκολυντικός

Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές πως πρέπει είτε να διαβάσουν είτε να δουν μία σύντομη εκδοχή του παραμυθιού που μόλις αποκάλυψαν ακολουθώντας τους συνδέσμους στο φύλλο εργασίας 2. Στη συνέχεια τους εξηγεί πώς να συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας (Fairytale Elements Worksheet) όπου θα πρέπει να καταγράψουν τα τέσσερα στοιχεία του παραμυθιού, *setting, characters, problem, solutions* για να τα χρησιμοποιήσουν στην επόμενη δραστηριότητα. Όσο οι μαθητές εργάζονται ο εκπαιδευτικός τους βοηθάει λύνοντας τυχόν απορίες και καθοδηγώντας τους.

Ρόλος μαθητή: αποκωδικοποιητής, συμμετοχος και αναλυτής κειμένου

Πηγές - Εργαλεία:

[Group A Quests](#) worksheet 2

[Group B Quests](#) worksheet 2

[Group C Quests](#) worksheet 2

[Group D Quests](#) worksheet 2

[Fairytale Elements Worksheet](#)

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: εξοικείωση με διάφορα κειμενικά είδη παραμυθιών, ανάλυση και καταγραφή των βασικών τους στοιχείων.

**3η Δραστηριότητα:** *Quest 3 Map your way out!*

Διάρκεια: 20'

Είδος δραστηριότητας: δημιουργία εννοιολογικού χάρτη

Οργάνωση τάξης: εργασία σε ομάδες

Ρόλος και ενέργειες εκπαιδευτικού:

συντονιστικός, καθοδηγητικός, ενθαρρυντικός, συμβουλευτικός

Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές πως πρέπει να ολοκληρώσουν την 3η αποστολή τους (*Quest 3 Worksheet 3*) που είναι η δημιουργία [εννοιολογικού χάρτη](#) με τα στοιχεία που κατέγραψαν στην προηγούμενη δραστηριότητα ακολουθώντας το [παράδειγμα](#) που τους δίνεται. Καθ' όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας ο εκπαιδευτικός τους συμβουλεύει και τους καθοδηγεί.

Ρόλος μαθητή: αποκωδικοποιητής, αναλυτής και χρήστης κειμένου

Πηγές - Εργαλεία:

[Group A Quests worksheet 3](#)

[Group A Quests worksheet 3](#)

[Group A Quests worksheet 3](#)

[Group A Quests worksheet 3](#)

[popplet](#)

παράδειγμα εννοιολογικού χάρτη

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: εξοικείωση με τη δημιουργία εννοιολογικών χαρτών, κριτική προσέγγιση διαφορετικών κειμενικών ειδών (από το παραμύθι στον εννοιολογικό χάρτη). Αναμένεται να μην υπάρξουν ιδιαίτερες δυσκολίες καθώς το popplet είναι πολύ εύχρηστο εργαλείο, κατάλληλο της ηλικίας των μαθητών, και επιπλέον δίνεται παράδειγμα το οποίο πρέπει να ακολουθήσουν βασιζόμενοι σε στοιχεία που έχουν ήδη καταγράψει. Σε άλλη περίπτωση η δημιουργία εννοιολογικού χάρτη θα καταλάμβανε μία διδακτική ώρα.

**4η Δραστηριότητα: Evaluation**

Διάρκεια: 2'

Είδος δραστηριότητας: συμπλήρωση φύλλου εξόδου

Οργάνωση τάξης: ατομική εργασία

Ρόλος και ενέργειες εκπαιδευτικού: συντονιστικός, ενθαρρυντικός

Ο εκπαιδευτικός μοιράζει τα φύλλα εξόδου στους μαθητές και τους ζητάει να αξιολογήσουν τις δραστηριότητες κυκλώνοντας το προσωπάκι που τους αντιπροσωπεύει.

Ρόλος μαθητή: αναλυτής, αναστοχαστής

Πηγές - Εργαλεία:

[φύλλο εξόδου](#)

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτοαξιολόγησης

## 6. Φύλλα Εργασίας

A worksheet titled "MAP YOUR WAY OUT!" with a green and white checkered background. It features a pink bow icon, a brown sign with "QUEST 3", a house icon, a lightbulb icon, and a green banner with "WORKSHEET 3".

**QUEST 3**

### MAP YOUR WAY OUT!

How well do you know your fairytale?

- Visit [Popplet](#) and create a mind map with the elements of your fairytale. Follow the structure of your worksheet. You can view an example [here](#)

**TOP TIPS** Download images from [pixabay](#) or [pexels](#)

WORKSHEET 3

A worksheet titled "INSIDE THE TALE!" with a green and white checkered background. It features a QR code, a brown sign with "QUEST 2", a pink heart icon, a lightbulb icon, and a green banner with "WORKSHEET 2".

**QUEST 2**

### INSIDE THE TALE!

It's time to enter the world of your fairytale!

- Scan the QR code to play and find out what your fairytale is
- Read or watch your fairytale. You can do both if you wish.
- Complete the Fairytale Elements Worksheet .

**TOP TIPS** Use this [online dictionary](#) to look up new words

WORKSHEET 2

Name:  Subject:  Date:

**EXIT TICKET**

How do you feel about today's lesson? Colour the face.



Name:  Subject:  Date:

**EXIT TICKET**

How do you feel about today's lesson? Color the face.



Name:  Subject:  Date:

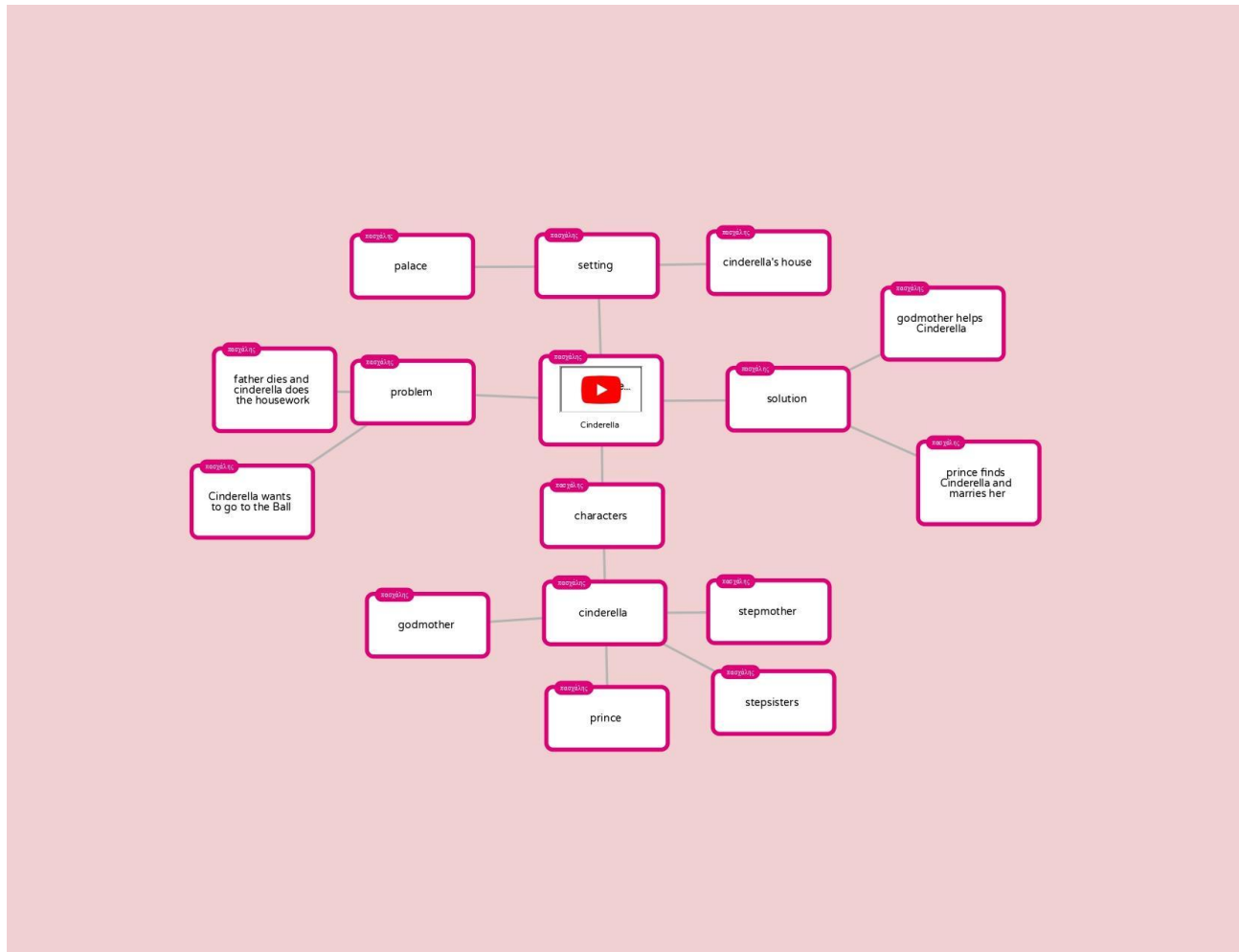
**EXIT TICKET**

How do you feel about today's lesson? Color the face.

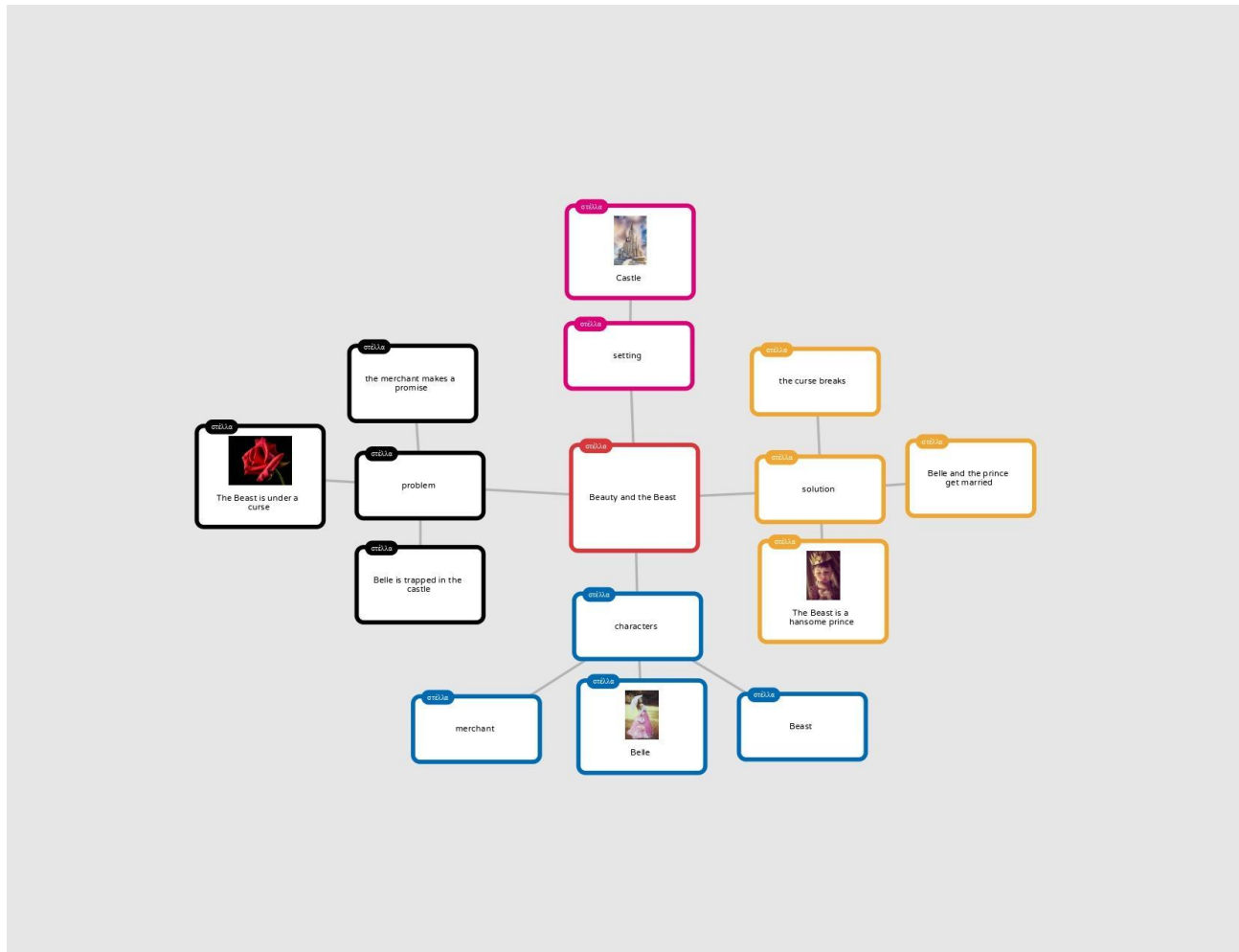




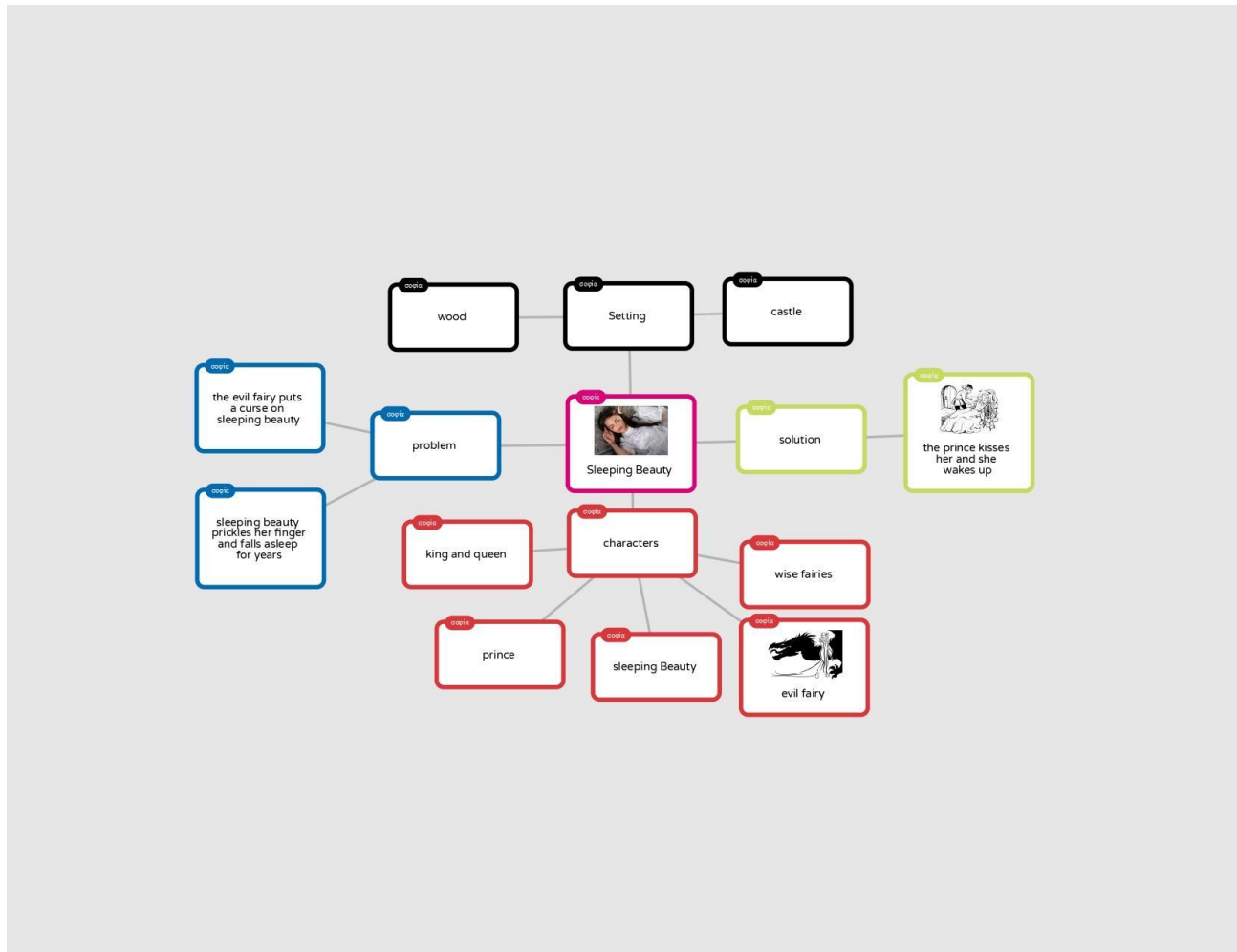
Group A Concept Map



Group B Concept Map



Group C Concept Map



Group D Concept Map

