

Daedalus and Icarus

Σχεδιαστής δραστηριότητας: Μπακάλη Μαρία, ΠΕ06

Γνωστικό αντικείμενο: Αγγλικά

Τάξη ή τάξεις στις οποίες απευθύνεται: Γ' Δημοτικού, Magic Book, Unit 8, Lesson 3

Επίπεδο γλωσσομάθειας: A1

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα:

Γλωσσικές δεξιότητες και κατανόηση γραπτού λόγου

- Να κατανοούν οι μαθητές το βασικό νόημα της ιστορίας “Daedalus and Icarus”, μέσα από την προβολή της σε βίντεο [Δείκτης A1.1]
- Να κατανοούν τη σημασία βασικών λέξεων ή φράσεων από την ιστορία με βάση τα άμεσα γλωσσικά συμφραζόμενα ή το ευρύτερο επικοινωνιακό περιβάλλον όπου αυτές εμφανίζονται [Δείκτης A1.8]
- Να βάζουν τα γεγονότα της ιστορίας σε χρονολογική σειρά, μέσα από εικόνες και απλές προτάσεις [Δείκτης A1.25]
- Να χρησιμοποιούν λεξιλόγιο από την ιστορία για παραγωγή προφορικού λόγου [Δείκτης A1.32]
- Να απαντούν σε απλές ερωτήσεις κατανόησης κειμένου [Δείκτης A1.39]

Ψηφιακές δεξιότητες

- Να χρησιμοποιούν την ηλεκτρονική πλατφόρμα μάθησης e-me ώστε να βρίσκουν απλές πληροφορίες και περιεχόμενο [Dig.Comp. 1.1.1]
- Να χρησιμοποιούν απλά ψηφιακά εργαλεία για δραστηριότητες και συνεργατικές διαδικασίες [Dig.Comp. 2.4.1]

Άλλες δεξιότητες

- Να συμμετέχουν σε ομαδικές δραστηριότητες, αναπτύσσοντας πνεύμα συνεργασίας
- Να αναπτύξουν κοινωνικές και επικοινωνιακές δεξιότητες

Είδος δραστηριότητας: εκπαιδευτική παρέμβαση

- **Στάδιο 1:** Παρακολούθηση της ιστορίας σε ψηφιακή μορφή (βίντεο), προφορικές ερωτήσεις κατανόησης και σειροθέτηση εικόνων
- **Στάδιο 2:** Ανάγνωση και κατανόηση γραπτού κειμένου με χρήση ψηφιακών εργαλείων
- **Στάδιο 3:** Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη (mindmap) και παρουσίαση στην τάξη

Περιγραφή της δραστηριότητας:

Η δραστηριότητα που βασίζεται στην ιστορία “Daedalus and Icarus” στοχεύει στην ενίσχυση των δεξιοτήτων ανάγνωσης, κατανόησης καθώς και των γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών, μέσα από γραπτή και προφορική εξάσκηση. Επιπλέον, ενισχύεται η διάδραση και συνεργασία ανάμεσα στους μαθητές, οι οποίοι καλούνται να δουλέψουν ομαδικά μέσα από τη δημιουργία ψηφιακού υλικού. Γίνεται υποστηρικτική χρήση της πλατφόρμας e-me και των ψηφιακών εργαλείων της, όπου οι μαθητές παρακολουθούν την ιστορία σε ψηφιακή μορφή και συμμετέχουν σε συνεργατικές δραστηριότητες. Έχει προηγηθεί σε προηγούμενη διδακτική ώρα εξοικείωση των μαθητών με την έννοια του μύθου, συζήτηση γύρω από το μύθο “Daedalus and Icarus” και εξάσκηση με το βασικό λεξιλόγιο της ιστορίας με τη χρήση ψηφιακών flashcards (μέσω e-me content) και διαδραστικού παιχνιδιού (μέσω της εφαρμογής Kahoot! <https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=cf07f2bc-8217-4c87-a658-48f7f710a437&single-player=true>)

- **Στάδιο 1:** Ο εκπαιδευτικός προβάλλει στους μαθητές το βίντεο της ιστορίας “Daedalus and Icarus” μέσω του ψηφιακού εργαλείου e-me blogs. Στη συνέχεια ακολουθεί συζήτηση και επισημαίνονται τα βασικά σημεία της ιστορίας. Οι μαθητές απαντούν προφορικά σε απλές ερωτήσεις κατανόησης (who?, what?, where? etc.), χρησιμοποιώντας απλό λεξιλόγιο από την ιστορία. Ακολουθεί άσκηση σειροθέτησης εικόνων μέσω του ψηφιακού εργαλείου e-me content, όπου οι μαθητές με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού τοποθετούν τα βασικά γεγονότα της ιστορίας σε χρονολογική σειρά.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι καθοδηγητικός, υποστηρικτικός και ενθαρρυντικός. Ο ίδιος ενθαρρύνει τη συμμετοχή των μαθητών σε συζητήσεις και ανταλλαγή απόψεων σχετικά με την ιστορία, τους καθοδηγεί στη χρήση της πλατφόρμας e-me και παρέχει υποστήριξη όπου χρειάζεται.

- **Στάδιο 2:** Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το flipbook που έχει σχεδιαστεί γι’ αυτή την ιστορία <http://ebooks.edu.gr/ebooks/handle/8547/4726> (υλικό διαθέσιμο στο φωτόδεντρο) και προβάλλει την ιστορία στο διαδραστικό πίνακα. Οι μαθητές ακούνε την ιστορία μέσα από το ενσωματωμένο ακουστικό υλικό και στη συνέχεια κάνουν ανάγνωση με κατανομή ρόλων ανά ζεύγη. Στη συνέχεια, η ολομέλεια της τάξης συμμετέχει σε διαδραστικό παιχνίδι (“Sherlock Holmes and the mystery of the maze” <https://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/8532>), με σκοπό την περαιτέρω κατανόηση και εξάσκηση με το λεξιλόγιο της ιστορίας.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι υποστηρικτικός. Οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία, συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους και εξοικειώνονται με τα διαθέσιμα ψηφιακά εργαλεία.

- **Στάδιο 3:** Ο εκπαιδευτικός διαμοιράζει tablets στους μαθητές και τους δείχνει πως να κατασκευάσουν έναν νοητικό χάρτη με τη χρήση του ψηφιακού εργαλείου e-me mindmaps. Οι μαθητές δουλεύουν σε ομάδες και αφού τους δοθεί ένας

χαρακτήρας από την ιστορία, φτιάχνουν ένα νοητικό χάρτη γι' αυτόν με εικόνες και απλές πληροφορίες-λεξιλόγιο που αντλούν από την ιστορία. Στη συνέχεια, η κάθε ομάδα παρουσιάζει αυτό που έφτιαξε στην ολομέλεια της τάξης.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι καθοδηγητικός κατά τη διάρκεια επεξήγησης της δραστηριότητας και οργανωτικός κατά την παρουσίαση των ψηφιακών εργασιών των μαθητών. Οι μαθητές αποκτούν ενεργό ρόλο στη δόμηση της γνώσης και συνεργάζονται για τη δημιουργία ψηφιακού υλικού.

Διάρκεια: 45'

Οργάνωση τάξης: Εργασία στην ολομέλεια της τάξης και σε ομάδες ή ζεύγη.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:

- <https://e-me.edu.gr> (e-me blogs, e-me content, e-me mindmaps)
- <http://ebooks.edu.gr/ebooks/handle/8547/4726> (flipbook-Magic book 2 Unit 8)
- <https://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/8532> ("Sherlock Holmes and the mystery of the maze")
- Βίντεο της ιστορίας μέσω e-me blogs (διάρκεια 02.39)
- Magic Book 2 textbook
- Διαδίκτυο, tablet ή υπολογιστές στο εργαστήριο πληροφορικής
- Διαδραστικός πίνακας

Οδηγίες για μαθητές: Παρακολουθήστε το βίντεο της ιστορίας "Daedalus and Icarus" και απαντήστε προφορικά σε απλές ερωτήσεις κατανόησης για την ιστορία. Στη συνέχεια, δείτε την ιστορία σπασμένη σε εικόνες και βάλτε τις στη σωστή σειρά.

Ακούστε την ιστορία μέσω του διαδραστικού πίνακα και ανά ζεύγη διαβάστε την (κατανομή ρόλων Daedalus και Icarus). Πάμε τώρα να γίνουμε detectives και να λύσουμε το γρίφο του λαβύρινθου, βρίσκοντας τις σωστές απαντήσεις (διαδραστικό παιχνίδι).

Χρησιμοποιείτε τα tablets ή τους υπολογιστές που έχετε μπροστά σας και ανοίξτε το ψηφιακό εργαλείο e-me mindmaps (παράλληλα γίνεται επίδειξη από τον εκπαιδευτικό). Σε ομάδες, θα αναλάβετε έναν χαρακτήρα (lessons 1-3) και θα φτιάξετε έναν νοητικό χάρτη με εικόνες και λέξεις-φράσεις μέσα από την ιστορία, που περιγράφουν ή σχετίζονται με τον ήρωά σας. Τέλος, θα παρουσιάσετε τις εργασίες σας στην τάξη.

Τεκμηρίωση της δραστηριότητας: Η δραστηριότητα αυτή αξιοποιεί μαθησιακό αντικείμενο που είναι διαθέσιμο στο φωτόδεντρο και ψηφιακά εργαλεία της πλατφόρμας e-me. Σύμφωνα με τις αρχές του κοινωνικού εποικοδομισμού, δίνεται στους μαθητές η δυνατότητα να εργαστούν ομαδικά και ενθαρρύνεται η κοινή δόμηση γνώσης. Η επιλογή της συγκεκριμένης θεματικής είναι κατάλληλη για τους μαθητές αυτής της ηλικίας και επιπέδου Αγγλικών, καθώς προωθεί την κατανόηση και ενίσχυση των γλωσσικών δεξιοτήτων τους. Επίσης, φέρνει τους μαθητές σε επαφή με σημαντικές αρετές, όπως η προνοητικότητα και η υπευθυνότητα. Η ομαδοσυνεργατική παραγωγή ψηφιακού υλικού ως συνέχεια του μαθησιακού αντικειμένου που αξιοποιήθηκε προωθεί τη δόμηση κοινωνικών

δεξιότητων, την ανταλλαγή πληροφοριών ανάμεσα στους μαθητές, καθώς και την εξοικείωση με το λεξιλόγιο που παρουσιάστηκε στην ιστορία. Επομένως, η χρήση ψηφιακών μέσων σε κάθε στάδιο της εφαρμογής της διδακτικής παρέμβασης δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να αλληλεπιδράσουν με το κείμενο και τις έννοιες της ιστορίας, αλλά και να καλλιεργήσουν ψηφιακές δεξιότητες μέσω της δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου. Η δραστηριότητα στο σύνολό της προσφέρει μια ολοκληρωμένη εκπαιδευτική προσέγγιση που συνδυάζει τη βαθύτερη κατανόηση του κειμένου με την πρακτική εφαρμογή των ψηφιακών εργαλείων, ενισχύοντας τις γνώσεις και τις δεξιότητες των μαθητών.

Πρόσθετα στοιχεία: Η δραστηριότητα αυτή προϋποθέτει προϋπάρχουσα γνώση μέσω της ενασχόλησης με τα πρώτα δυο μέρη της ιστορίας “Daedalus and Icarus” (lessons 1-2) και με το σχετικό λεξιλόγιο. Απαραίτητη είναι επίσης η εξοικείωση με την πλατφόρμα e-me και τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων της. Ο εκπαιδευτικός σε κάθε στάδιο της διδακτικής παρέμβασης και ειδικότερα όταν οι μαθητές δουλεύουν αυτόνομα, λόγω της μικρής τους ηλικίας και του χαμηλού επιπέδου γλωσσομάθειας, οφείλει να διευκολύνει και να βοηθάει τους μαθητές ώστε να ολοκληρώσουν τις εργασίες που τους έχουν ανατεθεί. Σε περίπτωση που δεν υπάρχει η δυνατότητα να δοθούν tablets στους μαθητές, αυτοί θα χρειαστεί να δουλέψουν σε υπολογιστές ανά ομάδες στην αίθουσα πληροφορικής. Οι μαθητές πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση τάμπλετ ή υπολογιστή και την πλοήγηση στο διαδίκτυο, καθώς θα κληθούν να δουλέψουν συνεργατικά για την παραγωγή ψηφιακού υλικού. Σε περίπτωση που δεν υπάρχει σύνδεση στο διαδίκτυο, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο διαδραστικός πίνακας για τη δημιουργία νοητικού χάρτη. Αν ο χρόνος δεν επαρκεί για παρουσίαση των εργασιών στο τέλος της διδακτικής παρέμβασης, είναι απαραίτητο αυτή να γίνει εισαγωγικά κατά την προσεχή διδακτική ώρα, ώστε οι μαθητές να αλληλεπιδράσουν με τους συμμαθητές τους και να έχουν την ευκαιρία να μοιραστούν και να εμπεδώσουν καλύτερα τη νέα γνώση.



Daedalus and Icarus © 2024 by Maria Bakali is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>