



Επιμόρφωση Β2 επιπέδου ΤΠΕ

Συστάδα: ΞΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ

ΤΙΤΛΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

“Medical English through Human Body Systems: A Digital and Interactive Approach”

D.

Δ.Π. 4

Ζηνοβία Βελώνια

Πράξη:

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β΄ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)/ Μεταφερόμενη πράξη της ΠΠ 2014-2020

Φορείς Υλοποίησης:

Δικαιούχος φορέας:



Διεύθυνση Εκπαιδευτικών Τεχνολογιών,
Επιμόρφωσης και Πιστοποίησης

Συμπράττων φορέας:



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων
και Αθλητισμού



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Πρόγραμμα
Ανθρώπινο Δυναμικό και
Κοινωνική Συνοχή

Τίτλος σεναρίου

“Medical English through Human Body Systems: A Digital and Interactive Approach”

Δ η μ ι ο υ ρ γ ό ς

Ζηνοβία Βελώνια Εκπαιδευτικός Αγγλικής ΠΕ 06

1. Ταυτότητα Σεναρίου

Γνωστικό αντικείμενο:

Αγγλικά – Ιατρική Ορολογία (Τομέας Υγείας) (διαθεματικά με Ανατομία)

Σύνδεση με ενότητα σχολικού εγχειριδίου:

Δεν υπάρχει-χρήση αυθεντικού εξειδικευμένου υλικού

Προφίλ μαθητών: Το σενάριο προτείνεται για ενήλικες μαθητές Εσπερινού ΕΠΑΛ (18+), Β΄ τάξη Τομέα Υγείας, μικτή σύνθεση φύλου, εργαζόμενοι και μη εργαζόμενοι που έχουν ενδιαφέρον για επαγγέλματα υγείας

Επίπεδο γλωσσομάθειας: Με βάση την εξάβαθμη κλίμακα του ΚΕΠΑ το σενάριο απευθύνεται σε μαθητές επιπέδου γλωσσομάθειας Β1 («ανεξάρτητος χρήστης» της γλώσσας)

Χρονική διάρκεια: Η διάρκεια του σεναρίου είναι 3 διδακτικές ώρες των 45' στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών:

Ορισμένες προϋποθέσεις υλοποίησης του σεναρίου είναι: (α) η ικανότητα των μαθητών να εργάζονται ομαδο-συνεργατικά αναλαμβάνοντας ρόλους και διεκπεραιώνοντας καθήκοντα με συνέπεια και υπευθυνότητα (β) ο βαθμός εξοικείωσής τους με τη χρήση υπολογιστή και με τη διενέργεια βασικών ενεργειών όπως η πλοήγηση στο διαδίκτυο καθώς και με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων (genial.ly, wayground, padlet, vidnoz) (γ) η εξοικείωσή τους με βασικό λεξιλόγιο ανατομίας στα αγγλικά και με γνώσεις αγγλικής γλώσσας επιπέδου Β1, (δ) η απόκτηση στοιχειωδών γνώσεων ανατομίας από το αντίστοιχο ελληνικό μάθημα και η γνώση βασικών ιατρικών όρων υγείας στα ελληνικά.

2. Σκεπτικό του σεναρίου/ Αιτιολόγηση των επιλογών

Το σενάριο σχεδιάστηκε με στόχο την ενεργητική εμπλοκή των μαθητών στη μάθηση ιατρικής ορολογίας μέσω διερευνητικής, βιωματικής και συνεργατικής μάθησης με τη χρήση εικονογραφημένων λεξικών, εξειδικευμένων ιατρικών ιστοσελίδων,

πολυμέσων και εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης. Η επιλογή του θέματος των συστημάτων του ανθρώπινου οργανισμού είναι στρατηγική καθώς αποτελεί θεμελιώδη γνώση για τους μελλοντικούς επαγγελματίες υγείας και έχει άμεση σχέση με την ειδικότητά τους και την επαγγελματική ταυτότητα κάποιων μαθητών που ήδη εργάζονται στο χώρο. Η παιδαγωγική προσέγγιση με την οποία υλοποιείται το σενάριο βασίζεται στην ομαδοσυνεργατική μέθοδο, στη μάθηση μέσω επίλυσης προβλήματος (εν μέρει) και στη μέθοδο project επιτρέποντας στους μαθητές να αναλάβουν ενεργό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία, ενώ αξιοποιούνται πολυτροπικά ψηφιακά εργαλεία που προσφέρουν οπτικοποίηση και διαδραστικότητα. Η προστιθέμενη αξία των ψηφιακών μέσων έγκειται στην οπτικοποίηση της πολύπλοκης ιατρικής ορολογίας, την ενίσχυση της προφοράς μέσω ήχου και την ανάπτυξη δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού απαραίτητων για το σύγχρονο επαγγελματία υγείας. Η χρήση πλατφορμών όπως το Visual Dictionary, Webmd.com και Innerbody.com προσθέτει αξία στη μάθηση και πολλαπλές αισθητηριακές εμπειρίες καθώς παρέχει αυθεντικό ιατρικό περιεχόμενο, ενώ τα εργαλεία δημιουργίας περιεχομένου (Genially, Vidnoz) αναπτύσσουν ψηφιακές δεξιότητες και ενισχύουν τη δημιουργικότητα. Οι τελικές δραστηριότητες οδηγούν στην παραγωγή πρωτότυπου πολυμεσικού περιεχομένου (διαδραστική αφίσα, vodcast επαγγελματικής προσομοίωσης μεταξύ γιατρού και ασθενή) και προάγουν την ψηφιακή και επικοινωνιακή επάρκεια. Η ενασχόληση με τα ψηφιακά μέσα γίνεται με σκοπό να εξασκήσουν δεξιότητες κριτικής σκέψης και συνεργατικής διερεύνησης. Με την παραγωγή πολυτροπικών κειμένων από τους μαθητές θα καλλιεργηθούν πολυγραμματισμοί όπως γλωσσικός, ψηφιακός, κριτικός, πολυμεσικός κοινωνικός. Οι μαθητές χρησιμοποιούν τα ψηφιακά μέσα αλληλεπιδρώντας μεταξύ τους. Το σενάριο εστιάζει στην καλλιέργεια της αυτονομίας και της συνεργασίας, στην κατανόηση της ιατρικής ορολογίας και στη δημιουργική χρήση της γλώσσας με πραγματικές εφαρμογές.

Όσον αφορά τη δημιουργία vodcast γιατρού-ασθενή με χρήση Vidnoz: δεν ανήκει αποκλειστικά σε μία θεωρία μάθησης, αλλά είναι σύνθετη και εντάσσεται σε πολλαπλά θεωρητικά παιδαγωγικά πλαίσια. Η δραστηριότητα εντάσσεται στο θεωρητικό πλαίσιο του **κοινωνικού εποικοδομισμού** (Vygotsky), της **μάθησης μέσω έργου** και της **ελεγχόμενης διερεύνησης**. Εντάσσεται ξεκάθαρα στον **κοινωνικό εποικοδομισμό**: η χρήση του λόγου ως εργαλείο σκέψης και η **υποστήριξη (scaffolding)** του εκπαιδευτικού (μέσα από οδηγίες ή παραδείγματα διαλόγων) είναι κεντρικά στοιχεία της θεωρίας του Vygotsky. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες, αλληλεπιδρούν, επιλύουν γλωσσικά/τεχνικά προβλήματα συλλογικά και το Padlet για ετερο-αξιολόγηση ενισχύει τη **μαθησιακή ζώνη εγγύτερης ανάπτυξης**. Εντάσσεται ξεκάθαρα και σε **project-based προσέγγιση**: η δημιουργία του vodcast αποτελεί ρεαλιστικό και χρήσιμο προϊόν-έργο που έχει κοινό και προϋποθέτει: σύνθεση γνώσεων, χρήση εργαλείων, ρόλους (σεναριογράφος, σχεδιαστής, αφηγητής), παρουσίαση και αξιολόγηση. Εν μέρει στηρίζεται και σε **μοντέλο**

επίλυσης προβλήματος και σίγουρα στη **βιωματική μάθηση**: οι μαθητές καλούνται να επιλύσουν ένα αυθεντικό επικοινωνιακό πρόβλημα: *Πώς θα παρουσιάσουμε έναν πειστικό και επιστημονικά σωστό διάλογο μεταξύ γιατρού και ασθενή;* Πρέπει να επιλέξουν λεξιλόγιο, να γράψουν σενάριο με αυθεντική χρήση της γλώσσας (και να επιλύσουν τεχνικά θέματα (π.χ. avatars, φωνή, φόντο). Είναι και **μορφή διερευνητικής μάθησης με υποστήριξη**, όχι πλήρως ανοικτή: Οι μαθητές ερευνούν πληροφορίες από ιατρικές πηγές και ιστοσελίδες και τις ενσωματώνουν στο σενάριο, ενώ ο εκπαιδευτικός παρέχει παραδείγματα διαλόγων και έναν ψηφιακό τεχνικό οδηγό χρήσης του Vidnoz.ai (scaffolding), άρα δεν είναι τελείως ανοιχτή διερεύνηση.

Όσον αφορά τη δραστηριότητα δημιουργίας διαδραστικής αφίσας (Glog) στο Genially με προτεινόμενο πρότυπο: στηρίζεται στον **κοινωνικοπολιτισμικό εποικοδομισμό (Vygotsky)**, καθώς η μάθηση οικοδομείται μέσα από συνεργασία και καθοδήγηση. Οι μαθητές συνεργάζονται, μοιράζονται ρόλους και οικοδομούν τη γνώση μέσα από κοινωνική αλληλεπίδραση. Το template λειτουργεί ως **εργαλείο υποστήριξης (scaffolding)**, το οποίο μειώνει το γνωστικό φορτίο και επιτρέπει στους μαθητές να επικεντρωθούν στο περιεχόμενο. Παράλληλα, ακολουθεί τις αρχές της μάθησης μέσω έργου (**project-based learning**), της **βιωματικής μάθησης** και της **διερευνητικής μάθησης με υποστήριξη**, αφού οι μαθητές εντοπίζουν, οργανώνουν και παρουσιάζουν αυθεντικό περιεχόμενο εντός δομημένου δημιουργικού πλαισίου που τους δίνεται από το template. Το γεγονός ότι χρησιμοποιούν template δεν αναιρεί τη δημιουργική διαδικασία: επιλέγουν εικόνες, γράφουν λεξιλόγιο, τοποθετούν διαδραστικά σημεία. Η αφίσα είναι προϊόν-έργο που σχεδιάζεται, δημιουργείται και παρουσιάζεται. Εμπεριέχει έρευνα, επιλογή περιεχομένου, δημιουργικότητα και παρουσίαση έστω και αν είναι περισσότερο «δομημένο έργο». Ο εκπαιδευτικός «οριοθετεί» τη φόρμα, αλλά όχι το περιεχόμενο. Η προτεινόμενη δομή περιορίζει την πλήρη ελευθερία, αλλά καθοδηγεί τη διερεύνηση με σαφή τρόπο (ημι-καθοδηγούμενη διερεύνηση). Δεν είναι εντελώς ανοιχτή διερεύνηση, γιατί υπάρχει προκαθορισμένο πλαίσιο δράσης. Αυτή η δραστηριότητα δεν εντάσσεται στην επίλυση προβλήματος γιατί δεν τίθεται αυθεντικό πρόβλημα προς επίλυση.

3. Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο λαμβάνει χώρα στο computer lab του σχολείου όπου οι μαθητές οργανώνονται σε 4 ομάδες των 3 ατόμων και δουλεύουν αυτόνομα υπό την επίβλεψη και καθοδήγηση του εκπαιδευτικού. Το σενάριο δίνει ισοδύναμη έμφαση τόσο στην αυθεντική αξιοποίηση γλωσσικών δεξιοτήτων όσο και στην απόκτηση πολυγραμματισμών και δεξιοτήτων 21ου αιώνα. Με την ολοκλήρωσή του, αναμένεται οι μαθητές να έχουν χρησιμοποιήσει υπάρχουσες και νέες γλωσσικές δομές προκειμένου αφενός να κατανοούν αυθεντικά κείμενα ιατρικού ενδιαφέροντος και αφετέρου να προβαίνουν στις κατάλληλες γλωσσικές επιλογές για να παράγουν ανάλογα κείμενα. Επίσης, αναμένεται να έχουν αναπτύξει την ικανότητα να αναζητούν και να διαχειρίζονται πληροφοριακό υλικό από ποικίλες

πηγές, εστιάζοντας με κριτική στάση στις πληροφορίες που ανταποκρίνονται στους εκάστοτε επικοινωνιακούς στόχους των δραστηριοτήτων τους.

Στόχοι

(α) σε σχέση με το γνωστικό αντικείμενο (Ιατρική ορολογία - Αγγλικά B1)

Οι μαθητές σύμφωνα με τους δείκτες του ΕΠΣ-ΞΓ που στηρίζονται στη βιωματική προσέγγιση της αυθεντικής χρήσης της γλώσσας και σύμφωνα με τις επικοινωνιακές ανάγκες του επαγγελματικού τομέα υγείας αναμένεται:

- να εντοπίζουν και να ερμηνεύουν πληροφορίες, διαγράμματα και οπτικό υλικό με αγγλικούς ιατρικούς όρους σχετικούς με τα βασικά όργανα και συστήματα του ανθρώπινου σώματος σε ένα ή περισσότερα εξειδικευμένα αυθεντικά κείμενα ιατρικού περιεχομένου στη γλώσσα-στόχο μελετώντας τις πλατφόρμες *Innerbody*, *WebMD* και το *Visual Dictionary* στο Φ.Ε.1., που αφορούν σε θέματα ανατομίας προκειμένου να τις αξιοποιήσουν ώστε να επιτελέσουν ένα έργο (κουίζ κατανόησης, δημιουργία glog, vodcast)

(Κατανόηση γραπτού λόγου)

- να αναγνωρίζουν ήχους από αυθεντικά ηχογραφημένους όρους και να εξασκούνται στη σωστή προφορά ιατρικών όρων μέσω εικονογραφημένων λεξικών με ηχητική υποστήριξη ώστε να μπορούν να τους χρησιμοποιούν με ακρίβεια σε προφορικά σενάρια επαγγελματικής επικοινωνίας, όπου η ορθή προφορά ειδικών όρων έχει σημασία στην κατανόηση και επικοινωνία

(Κατανόηση και Παραγωγή Προφορικού Λόγου-Προφορά)

- να εξηγούν προφορικά βασικά χαρακτηριστικά και λειτουργίες των βασικών συστημάτων του οργανισμού και συμπτώματα σε επαγγελματικά πλαίσια συνθέτοντας σύντομες προφορικές περιγραφές βασικών οργάνων και παθήσεων με απλό λεξιλόγιο μέσω της παρουσίασης της Διαδραστικής Αφίσας (2η ώρα), όπου αναλαμβάνουν ρόλους ομιλητών σε ομάδα. Έτσι, εξασκούνται στην ανάπτυξη του προφορικού λόγου χρησιμοποιώντας την ξένη γλώσσα και επεξηγώντας τις επιλογές τους στους συμμαθητές και στον εκπαιδευτικό *(Παραγωγή προφορικού λόγου)*

- να αναπτύσσουν δεξιότητες επαγγελματικής επικοινωνίας με κατάλληλη χρήση ειδικής ορολογίας και στοιχείων ευγένειας συντάσσοντας ρεαλιστικό σενάριο προσομοίωσης επαγγελματικής συνέντευξης γιατρού-ασθενή μέσω της δραστηριότητας Vodcast στο Vidnoz (3η ώρα) *(Προφορική Διάδραση)*

- να διευρύνουν το επιστημονικό λεξιλόγιό τους και να αναγνωρίζουν λειτουργίες και παθήσεις εξερευνώντας ιατρικές απεικονίσεις, εικόνες, διαγράμματα και animations στο Innerbody (πλατφόρμα με πολυτροπικό ιατρικό περιεχόμενο) *(Κατανόηση Προφορικού και Οπτικού Λόγου)*

- να οργανώνουν και καταγράφουν ιατρική ορολογία με λειτουργικό σκοπό (μέσω της δημιουργίας σύντομων λημματικών κειμένων με ιατρικούς όρους στο Padlet), να

συνθέτουν λειτουργικά, απλά και θεματικά οργανωμένα κείμενα όπως ρεαλιστικά σενάρια επαγγελματικής επικοινωνίας (ιατρικοί διάλογοι γιατρού-ασθενή) με χρήση κατάλληλης φρασεολογίας με σαφήνεια, φυσικότητα και επιστημονική τεκμηρίωση (μέσω της σύνταξης σεναρίου προσομοίωσης γιατρού-ασθενή για χρήση στο Vodcast), και να παρουσιάζουν με απλό τρόπο τεχνικές πληροφορίες σχετικές με τον επαγγελματικό τους τομέα (μέσω απλών γραπτών περιγραφών των συστημάτων και παθήσεων του σώματος για την αφίσα στο genial.ly)(Παραγωγή Γραπτού Λόγου)

(β) σε σχέση με τη χρήση της τεχνολογίας

Οι μαθητές αναμένεται:

- να αναζητούν, να επιλέγουν και να αξιολογούν ιατρικές πληροφορίες από αυθεντικές ψηφιακές πηγές ιατρικού περιεχομένου και online λεξικά (χρήση Visual Dictionary, Webmd, Innerbody στο Φ.Ε.1) για να τεκμηριώσουν κείμενα που παράγουν και να αναπτύξουν πληροφοριακό και κριτικό γραμματισμό

- να παρουσιάζουν επιστημονικό περιεχόμενο με τρόπο δημιουργικό και επαγγελματικό μέσω της δημιουργίας διαδραστικού ψηφιακού περιεχομένου με τη χρήση δημιουργικών ψηφιακών εργαλείων όπως τα Genial.ly (δημιουργία glog) και Vidnoz (δημιουργία επαγγελματικού vodcast) ενισχύοντας τον ψηφιακό τους γραμματισμό και δεξιότητες του 21^{ου} αιώνα

- να εφαρμόζουν δεξιότητες ψηφιακού σχεδιασμού πολυμεσικών έργων και οπτικοποίησης μέσω της αποτελεσματικής ενσωμάτωσης διαδραστικών, ηχητικών και οπτικών στοιχείων στα έργα τους (π.χ. διαδραστικά hotspots και pop-ups στην αφίσα και Ai avatars στο Vodcast)

- να δημιουργούν συνεργατικά ψηφιακά πολυτροπικά προϊόντα που να είναι ολοκληρωμένα και να περιλαμβάνουν: 1) Η διαδραστική αφίσα: επισημάνσεις (labels) με τα κύρια όργανα και τις λειτουργίες τους, 20 τουλάχιστον ιατρικούς όρους σχετικούς με το σύστημα κάθε ομάδας σε διαδραστική μορφή (κλικ για εμφάνιση ορισμού), 3 κοινές παθήσεις/διαταραχές με σύντομη περιγραφή αιτιών και συμπτωμάτων (χρήση **interactive elements**), διαδραστικά στοιχεία με επιπλέον πληροφορίες (π.χ. hotspots, Pop-ups, animations, συνδέσμους σε βίντεο, κουμπιά πλοήγησης, κλπ) και ενσωμάτωση εικόνων 2) Το Vodcast: script copy-paste, avatar, ai voice, background, music, effects κλπ)

- να συνεργάζονται μέσω ψηφιακών πλατφορμών (e-class, padlet) και να τις αξιοποιούν για ανάρτηση και σχολιασμό εργασιών, ανταλλαγή ιδεών και ανατροφοδότηση ηλεκτρονικά

- να ενσωματώνουν εργαλεία TN (Text-to-video)/ AI avatars) με στόχο την αυθεντική προσομοίωση επαγγελματικών καταστάσεων

- να συμμετέχουν σε διαδραστικές δραστηριότητες αξιολόγησης (Quizizz) για την ενίσχυση της εμπέδωσης της γνώσης

- να μάθουν να αξιολογούν την ατομική τους πρόοδο και τις γλωσσικές τους δεξιότητες μέσω της συμπλήρωσης τελικού ερωτηματολογίου αξιολόγησης και επίλυσης αποριών στην e-class, παρέχοντας ανατροφοδότηση στον εκπαιδευτικό

(γ) σε σχέση με τη μαθησιακή διαδικασία και τις γνώσεις για τον κόσμο, με αναφορά στις γνωστικές ή/και κοινωνικές δεξιότητες, τις γνώσεις για τον κόσμο, στάσεις, αξίες και πεποιθήσεις καθώς επίσης και συγκεκριμένα είδη γραμματισμού που επιδιώκεται να αναπτυχθούν

Οι μαθητές αναμένεται:

- να συνεργάζονται αποτελεσματικά σε ομάδες με κοινή συνεισφορά και συλλογική ευθύνη, αναλαμβάνοντας ρόλους και συμβάλλοντας στην παραγωγή κοινών ψηφιακών προϊόντων και το επιτυγχάνουν σε όλες τις φάσεις project-based εργασιών (Padlet, Genially, Vidnoz)

- να αναστοχάζονται και να αξιολογούν τα έργα της ομάδας τους και των άλλων για να βελτιώσουν τις δημιουργίες τους και να αποκτήσουν μεταγνωστική επίγνωση μέσω της συμπλήρωσης ρουμπρίκας (Φ.Ε.4) με βάση συγκεκριμένα κριτήρια και ψηφοφορίας (Poll Everywhere, 3η ώρα) (ανάπτυξη μεταγνωστικών και (αυτό) αξιολογικών δεξιοτήτων)

- να αντιληφθούν τη χρησιμότητα της αγγλικής και της τεχνολογίας στον επαγγελματική τους ζωή στον τομέα υγείας, να διαμορφώσουν θετική στάση απέναντι στη χρήση τους ως εργαλείου στο μελλοντικό τους επάγγελμα και να αυξήσουν τα κίνητρα μάθησης μέσω της προσομοίωσης συνέντευξης γιατρού-ασθενή στο Vidnoz και της χρήσης επαγγελματικής ορολογίας (σύνδεση σχολικής γνώσης με πραγματικές επαγγελματικά συμφραζόμενα)

- να ενισχύσουν την κριτική και επιχειρηματολογική τους σκέψη εκφράζοντας τεκμηριωμένες απόψεις με επιχειρήματα και αναλύοντας τη σκέψη τους στη γλώσσα-στόχο για τα αποτελέσματα των παρουσιάσεων (Padlet, eclass, ψηφοφορία και συζήτηση στην 3η ώρα)

- να καλλιεργούν ήπιες δεξιότητες (soft skills), όπως π.χ. η αυτογνωσία, η ενσυναίσθηση μέσα από ερωτήσεις μεταγνωστικού χαρακτήρα σε ερωτηματολόγια ή και ρουμπρίκες όπου οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν, να αναστοχαστούν πάνω στη μαθησιακή διαδικασία και τα αποτελέσματά της και έτσι να διαμορφώσουν υπεύθυνη μαθησιακή στάση

- να διαχειρίζονται το χρόνο τους για την ολοκλήρωση και παρουσίαση έργων με συγκεκριμένες προθεσμίες
- να αναπτύξουν στάσεις υπευθυνότητας και συνέπειας στην εκτέλεση ενός καθήκοντος
- να συλλέγουν πληροφορίες από διάφορες διαδικτυακές πλατφόρμες με πολυτροπικό περιεχόμενο και να τις ταξινομούν και συνθέτουν για τη δημιουργία ομαδικών πολυμεσικών έργων
- να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους μέσω της δημιουργίας ψηφιακών, διαδραστικών προϊόντων
 - να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες και δεξιότητες επικοινωνίας και αποτελεσματικής αλληλεπίδρασης δουλεύοντας ομαδικά για να συμμετέχουν σε συνεργατικές, ψηφιακές δραστηριότητες
 - να αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης και αναστοχασμού που θα τους βοηθήσουν στη λήψη αποφάσεων, επίλυση αποριών, στη σύγκριση και αντιπαραβολή πληροφοριών και στην αξιολόγηση έργων και όλης της μαθησιακής εμπειρίας
- να αναπτύξουν δεξιότητες παρουσίασης πληροφοριών με οπτικό και λεκτικό τρόπο
- να καλλιεργούν **πολλαπλούς γραμματισμούς**, όπως:

- **Γλωσσικό:** Ανάγνωση, ακρόαση και κατανόηση εξειδικευμένων αυθεντικών ιατρικών κειμένων από διαδικτυακές πλατφόρμες (Innerbody, WebMD, Visual Dictionary) παραγωγή ειδικού λεξιλογίου ιατρικής θεματολογίας σε προφορικό και γραπτό λόγο (πχ. ρεαλιστικό σενάριο ιατρικού διαλόγου, περιγραφές για Genially), προφορική επικοινωνία σε παρουσιάσεις (π.χ. αφίσας), συζητήσεις και δραστηριότητες προσομοίωσης (π.χ. δημιουργία vodcast)
- **Ψηφιακό:** Χρήση πολυμεσικών εργαλείων Genially, Vidnoz, Padlet για δημιουργία και διαμοιρασμό ψηφιακού περιεχομένου (πχ. αφίσα, vodcast). Αναζήτηση και αξιολόγηση αυθεντικής πληροφορίας από εξειδικευμένους ιατρικούς ιστότοπους και διαδικτυακά λεξικά (π.χ. visualdictionary, innerbody, webmd). Αξιολόγηση και σχολιασμός σε ψηφιακά περιβάλλοντα (Padlet,e-class, Poll Everywhere). Συμμετοχή σε διαδραστική αξιολόγηση γνώσης (Quizziz)
- **Πολυμεσικό(οπτικό, ακουστικό, γραπτό):** Συνδυασμός κειμένου, εικόνας, ήχου, συνδέσμων ή/και βίντεο για παραγωγή διαδραστικών αφισών και vodcast (multimodal learning). Κατανόηση ιατρικών διαγραμμάτων και εικονογραφήσεων από οπτικά λεξικά
- **Κριτικό:** Ανάπτυξη κριτικής σκέψης στην επιλογή κατάλληλων πηγών και στο φιλτράρισμα ιατρικών πληροφοριών & εικόνων για κάθε σύστημα, Ετερο-

αξιολόγηση με ρουμπρίκα (ΦΕ7) και αξιολόγηση έργων άλλων ομάδων (σχολιασμός στο Padlet). Αυτοαναστοχασμός και μεταγνωστικές δραστηριότητες (ψηφοφορία, ερωτηματολόγιο ανατροφοδότησης)

- **Πληροφοριακό:** Ανάπτυξη στρατηγικών αναζήτησης και σύνθεσης πληροφοριών από αυθεντικές διαδικτυακές πηγές ιατρικού περιεχομένου (Innerbody, WebMD, Visual Dictionary) για την τεκμηρίωση αφίσας και διαλόγου
- **Κοινωνικό/ Επικοινωνιακό:** Ενίσχυση συνεργατικής μάθησης (κατανομή ρόλων, διαπραγμάτευση περιεχομένου) και ομαδικότητας. Συνειδητοποίηση κοινωνικού ρόλου του επαγγέλματος και χρήσης της αγγλικής σε ιατρικά συμφραζόμενα μέσω δραστηριότητας προσομοίωσης που αντικατοπτρίζει πραγματικές κοινωνικές επαγγελματικές περιστάσεις

4. Αναλυτική περιγραφή

1^η Διδακτική ώρα

1^η Δραστηριότητα: Εισαγωγή στα 4 συστήματα του ανθρώπινου οργανισμού, παρατήρηση και εξερεύνησή τους

Διάρκεια: 30 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: γλωσσική κατανόηση, εξάσκηση προφοράς, παρουσίαση και καθοδηγούμενη εξερεύνηση με ψηφιακά εργαλεία, ομαδοσυνεργατική έρευνα, προφορική παρουσίαση και συζήτηση /σχολιασμός

Οργάνωση τάξης: εργασία στην ολομέλεια στο εργαστήριο πληροφορικής και σε ομάδες

Ρόλος εκπαιδευτικού: διδακτικός, διευκολυντικός, ενθαρρυντικός, καθοδηγητικός, συντονιστικός, υποστηρικτικός

Ενέργειες εκπαιδευτικού:

Ο εκπαιδευτικός αγγλικής γλώσσας στο εργαστήριο πληροφορικής παρουσιάζει στο βιντεοπροβολέα στους μαθητές μια σύντομη επισκόπηση των τεσσάρων συστημάτων του ανθρώπινου οργανισμού (πεπτικό, νευρικό, αναπνευστικό, ουροποιητικό) μέσω του **INNERBODY** (μια διαδραστική διαδικτυακή πλατφόρμα ανθρώπινης ανατομίας που χρησιμοποιεί τρισδιάστατα εικονογραφήσεις και περιγραφικό κείμενο για να εξερευνήσει τη λειτουργία και τη σημασία των συστημάτων του ανθρώπινου σώματος) και στη συνέχεια τους προσκαλεί να περιηγηθούν μαζί του στο εικονογραφημένο λεξικό **VISUALDICTIONARYONLINE** στη θεματική κατηγορία **HUMAN BEING** και ειδικότερα στην υποκατηγορία **ANATOMY** όπου θα βρουν εικονογραφημένους ορισμούς ιατρικών εννοιών από τα ανωτέρω συστήματα με ανατομικά διαγράμματα. Τους εξηγεί τη χρήση του λεξικού, δείχνει τον

τρόπο πλοήγησης και πώς μπορεί να βοηθήσει στην εκμάθηση της ιατρικής ορολογίας και τους προτρέπει να ακούσουν την προφορά βασικών ιατρικών όρων και να την επαναλάβουν. Στη συνέχεια τους χωρίζει σε 4 ομάδες των 3 ατόμων και κάθε ομάδα έχει τον υπολογιστή της. Τους ζητά λοιπόν να επισκεφτούν την e-class της τάξης και να ανοίξουν το [Φύλλο Εργασίας 1](#) από τις ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ με τις οδηγίες για τη δραστηριότητα που έχουν να κάνουν στο εργαστήριο πληροφορικής ανά ομάδα. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, κινείται ανάμεσα στις ομάδες παρέχοντας καθοδήγηση και υποστήριξη, βοηθώντας τους μαθητές να πλοηγηθούν στις ψηφιακές πλατφόρμες και να εντοπίσουν την αναγκαία πληροφόρηση. Παρεμβαίνει όπου χρειάζεται για να λύσει τεχνικά προβλήματα ή να διευκρινίσει την ορολογία που συναντούν οι μαθητές.

Ενέργειες μαθητή:

Οι μαθητές, αρχικά, στην ολομέλεια, παρακολουθούν στο βιντεοπροβολέα προσεκτικά τις πληροφορίες πάνω στα 4 συστήματα του ανθρώπινου οργανισμού, που παρέχει η διαδικτυακή πλατφόρμα INNERBODY και στη συνέχεια περιηγούνται στην ιστοσελίδα του διαδικτυακού εικονογραφημένου λεξικού VISUAL DICTIONARY ONLINE, παρατηρούν και επαναλαμβάνουν βασικούς όρους μέσα από εικόνες ακούγοντας και την προφορά τους. Κατόπιν, οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και μπαίνουν στην e-class προκειμένου να βρουν στις ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ το σύνδεσμο του πρώτου ΦΥΛΛΟΥ ΕΡΓΑΣΙΑΣ με τη δραστηριότητα που πρέπει να κάνουν στο εργαστήριο πληροφορικής στους υπολογιστές. Εξερευνούν συστηματικά τρεις ψηφιακές πλατφόρμες (Visual Dictionary, Innerbody.com, Webmd.com) για να συλλέξουν πληροφορίες σχετικά με το ανατεθέν τους σύστημα. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει ένα διαφορετικό σύστημα: πεπτικό, ουροποιητικό, νευρικό και αναπνευστικό. Κατά την εξερεύνηση, καταγράφουν βασικούς ιατρικούς όρους στα αγγλικά μαζί με τις αντίστοιχες μεταφράσεις τους στα ελληνικά. Παράλληλα, σημειώνουν τα κύρια όργανα που αποτελούν το σύστημά τους, τις λειτουργίες τους, διάφορες παθήσεις και μελετούν τις διαδραστικές εικόνες και διαγράμματα που προσφέρουν οι πλατφόρμες. Συνεργάζονται μεταξύ τους για να κατανοήσουν τις πληροφορίες και να αντιμετωπίσουν τυχόν δυσκολίες στην ορολογία. Όταν οι ομάδες ολοκληρώσουν και αναρτήσουν τα έργα τους στο κοινόχρηστο PADLET, παρουσιάζουν στην ολομέλεια τα ευρήματά τους και ακολουθεί συζήτηση και ανατροφοδότηση. Οι μαθητές κάθε ομάδας ενθαρρύνονται να προσθέσουν comments ή likes στα έργα των άλλων ομάδων στο PADLET.

Πηγές - Εργαλεία: βιντεοπροβολέας, υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο, ιστότοποι

(<https://www.innerbody.com/htm/body.html>, <https://www.webmd.com/a-to-z-guides/health-topics?pg=>,

λεξικό

(<https://www.visualdictionaryonline.com/human-being/anatomy.php><https://www.visualdictionaryonline.com/human-being/anatomy.php>), Φύλλο Εργασίας 1, padlet (“HEALTH SECTOR CLASS”), ψηφιακή πλατφόρμα e-class

Αποτελέσματα της δραστηριότητας:

Η δραστηριότητα επιτυγχάνει την πρώτη εξοικείωση των μαθητών με αξιόπιστες ψηφιακές πηγές ιατρικού περιεχομένου, δημιουργώντας τη βάση για την περαιτέρω εμπάθυνσή τους στη μελέτη των συστημάτων του ανθρώπινου οργανισμού. Οι μαθητές αποκτούν εξοικείωση με την ιατρική ορολογία στα αγγλικά και βελτιώνουν την προφορά τους, καθώς έρχονται σε πρώτη επαφή με βασικούς όρους που αφορούν τα διάφορα συστήματα. Παράλληλα, αναπτύσσουν δεξιότητες αναζήτησης και επιλογής αξιόπιστων πληροφοριών από ψηφιακές πηγές, γεγονός που θα τους φανεί χρήσιμο στη μελλοντική τους σπουδαστική και επαγγελματική πορεία. Η ομαδική εργασία ενισχύει τις συνεργατικές τους δεξιότητες στη συγκέντρωση, οργάνωση και σύνθεση των πληροφοριών και την ικανότητά τους να μοιράζονται γνώσεις και να υποστηρίζουν ο ένας τον άλλον στη μαθησιακή διαδικασία. Οι μαθητές αναμένεται να αναπτύξουν πληροφοριακό και ψηφιακό γραμματισμό, χρησιμοποιώντας σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες για να αναζητούν, να διαχειρίζονται, να αξιολογούν και να συνθέτουν πληροφορίες σε πολλές μορφές έστω και μέσω καθοδηγούμενης εξερεύνησης. Επίσης, μέσω της δημοσίευσης και του σχολιασμού άλλων εργασιών σε ψηφιακά περιβάλλοντα συνεργασίας (Padlet) πλην της προφορικής συζήτησης, προωθούνται εναλλακτικοί τρόποι ετεροαξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης των ομαδικών εργασιών των μαθητών.

2^η Δραστηριότητα: Online διαδραστικό κουίζ κατανόησης

Διάρκεια: 15 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: αξιολόγηση γνώσεων με ψηφιακό εργαλείο (διαμορφωτική αξιολόγηση), αυτοαξιολόγηση συζήτηση, γλωσσική εξάσκηση, ανάπτυξη προφορικού λόγου

Οργάνωση τάξης: εργασία σε ομάδες, ολομέλεια

Ρόλος εκπαιδευτικού: : συντονιστικός, υποστηρικτικός, ενθαρρυντικός

Ενέργειες εκπαιδευτικού :

Ο εκπαιδευτικός έχει δημιουργήσει 4 διαφορετικά διαδραστικά online κουίζ για να αξιολογήσει τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει οι μαθητές κάθε ομάδας σχετικά με το συγκεκριμένο σύστημα που τους είχε ανατεθεί. Για το λόγο αυτό χρησιμοποιεί μια άσκηση πολλαπλής επιλογής, διαφορετική για κάθε ομάδα, που έχει δημιουργήσει ψηφιακά ανάλογα με το ανατεθέν σύστημα στην πλατφόρμα [Wayground](#) (πρώην Quizziz)

Τους ενημερώνει ότι κάθε ομάδα θα πρέπει να απαντήσει online σε αυτό το κουίζ με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής που σχετίζονται με τις πληροφορίες που περιέχονται στους ιστότοπους που μελέτησαν στην προηγούμενη δραστηριότητα. Για το σκοπό καλεί κάθε ομάδα να επισκεφτεί πάλι την e-class και να αναζητήσει ένα φύλλο εργασίας (διαφορετικό για κάθε ομάδα: [Φύλλο Εργασίας 2a](#) , [Φύλλο Εργασίας 2b](#), [Φύλλο Εργασίας 2c](#), [Φύλλο Εργασίας 2d](#)) με τις οδηγίες της δραστηριότητας. Εξηγεί στους μαθητές τον τρόπο λειτουργίας της πλατφόρμας και τους τονίζει πως για να συνδεθούν θα πρέπει να ανοίξουν το σύνδεσμο από το Φ.Ε. Κατά τη διάρκεια του κουίζ, παρακολουθεί την πρόοδο των μαθητών μέσω της διαχειριστικής οθόνης, εντοπίζοντας τυχόν δυσκολίες ή περιοχές όπου οι μαθητές παρουσιάζουν χαμηλές επιδόσεις. Παρέχει άμεση βοήθεια σε μαθητές που αντιμετωπίζουν τεχνικά προβλήματα και ενθαρρύνει τη συμμετοχή όλων στις ομάδες. Μετά το τέλος του κουίζ, αναλύει τα αποτελέσματα μαζί με τις ομάδες, επισημαίνοντας τις ερωτήσεις που δυσκόλεψαν περισσότερο και δίνοντας επεξηγήσεις για τις σωστές απαντήσεις. Με αυτόν τον τρόπο, αξιολογεί την κατανόηση των ιατρικών όρων από την προηγούμενη δραστηριότητα μέσω διαμορφωτικής αξιολόγησης.

Ενέργειες μαθητή:

Οι μαθητές διαβάζουν το Φύλλο εργασίας και συμμετέχουν ενεργά στο διαδραστικό κουίζ, απαντώντας ανά ομάδα στις ερωτήσεις που αφορούν την ιατρική ορολογία και τις πληροφορίες που συνέλεξαν από την προηγούμενη δραστηριότητα σχετικά με το σύστημα που έχουν μελετήσει. Χρησιμοποιούν τους υπολογιστές για να απαντήσουν στις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ελέγχουν τις γνώσεις τους και παρακολουθούν τη βαθμολογία τους σε πραγματικό χρόνο λαμβάνοντας συνεχή και άμεση ανατροφοδότηση. Μετά το τέλος του κουίζ, αναστοχάζονται πάνω στα αποτελέσματά τους, εντοπίζοντας τις περιοχές όπου χρειάζονται περισσότερη μελέτη και κατανοώντας τις λάθος απαντήσεις τους μέσω της ανάλυσης που ακολουθεί, κάτι που επιτρέπει την αυτοαξιολόγηση.

Πηγές - Εργαλεία: υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο, e- class, [Φύλλο Εργασίας 2a](#), [Φύλλο Εργασίας 2b](#), [Φύλλο Εργασίας 2c](#), [Φύλλο Εργασίας 2d](#), διαδικτυακή πλατφόρμα [Wayground](#)

Αποτελέσματα της δραστηριότητας:

Η δραστηριότητα παρέχει άμεση ανατροφοδότηση τόσο στους μαθητές όσο και στον εκπαιδευτικό σχετικά με το επίπεδο κατανόησης της ιατρικής ορολογίας που παρουσιάστηκε στην προηγούμενη δραστηριότητα. Οι μαθητές λαμβάνουν ενθάρρυνση μέσω της παιγνιώδους διάστασης του κουίζ και της αλληλεπίδρασης με ψηφιακό περιβάλλον, γεγονός που αυξάνει την εμπλοκή τους και κάνει τη μαθησιακή διαδικασία πιο ελκυστική. Ταυτόχρονα, εντοπίζονται τα κενά γνώσης που πρέπει να καλυφθούν στις επόμενες δραστηριότητες, επιτρέποντας στον εκπαιδευτικό να

προσαρμόσει αναλόγως τη συνέχεια της διδασκαλίας. Οι μαθητές αποκτούν επίγνωση της προόδου τους σε πραγματικό χρόνο κι έτσι ενισχύεται και η μεταγνωστική τους δεξιότητα. Αξιολογούνται με διαμορφωτικό τρόπο κι έτσι αντιλαμβάνονται τη σημασία της αξιολόγησης ως εργαλείο μάθησης και όχι ποινής. Η ανταγωνιστική διάσταση του κουίζ μεταξύ των ομάδων ενισχύει το κίνητρο των μαθητών και τους ωθεί να συνεχίσουν με μεγαλύτερο ενθουσιασμό τη μελέτη των συστημάτων του ανθρώπινου οργανισμού. Προωθείται και το ομαδικό πνεύμα αφού τα μέλη των ομάδων συνεργάζονται στην ερμηνεία των ερωτήσεων, λύνουν μαζί το κουίζ και ανταλλάσσουν απόψεις πριν απαντήσουν.

2^η Διδακτική ώρα

1^η Δραστηριότητα: Δημιουργία Διαδραστικής Αφίσας

Διάρκεια: 30 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: project-based learning, παραγωγή συνεργατικού πολυτροπικού προϊόντος, διερευνητική με καθοδήγηση

Οργάνωση τάξης: εργασία σε ομάδες (κάθε ομάδα με διαφορετικό σύστημα)

Ρόλος εκπαιδευτικού: υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός

Ενέργειες εκπαιδευτικού:

Ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τους μαθητές ότι πρόκειται να δημιουργήσουν ανά ομάδες μια διαδραστική αφίσα με βάση το σύστημα που έχουν αναλάβει στη διαδικτυακή πλατφόρμα **Genial.ly**. Αρχικά εισάγει τους μαθητές στην πλατφόρμα Genially μέσω του βιντεοπροβολέα, παρουσιάζοντας τις βασικές λειτουργίες της και τρόπους δημιουργίας διαδραστικών στοιχείων όπως hotspots, pop-ups και animations. Στη συνέχεια, ζητάει από τις ομάδες των μαθητών να βρουν στην e-class το Φύλλο Εργασίας 3 και εξηγεί τις προδιαγραφές που πρέπει να πληροί η διαδραστική αφίσα κάθε ομάδα (προτείνει ο ίδιος το template). Κατά τη διάρκεια της εργασίας, κινείται στις ομάδες παρέχοντας τεχνική βοήθεια για τη χρήση του εργαλείου, καθοδηγώντας τους μαθητές στην επιλογή κατάλληλων στοιχείων για το σχεδιασμό της αφίσας. Συμβουλεύει τις ομάδες σχετικά με το περιεχόμενο, βοηθώντας τους να οργανώσουν τις πληροφορίες τους με σαφή και επικοινωνιακό τρόπο, και προτείνει βελτιώσεις στον οπτικό σχεδιασμό για να γίνει η αφίσα πιο ελκυστική και λειτουργική.

Ενέργειες μαθητή:

Οι μαθητές μεταβαίνουν στο [Φύλλο Εργασίας 3](#), που έχει ανεβάσει ο εκπαιδευτικός και εργάζονται συνεργατικά για να σχεδιάσουν και να δημιουργήσουν μια διαδραστική αφίσα για το σύστημα που τους έχει ανατεθεί. Χρησιμοποιούν την πλατφόρμα Genially για να δημιουργήσουν ένα οπτικά ελκυστικό και λειτουργικό προϊόν που περιλαμβάνει όλα τα απαιτούμενα στοιχεία από το φύλλο εργασίας. Μοιράζονται τους ρόλους μεταξύ τους, με κάποιους να αναλαμβάνουν την έρευνα

και συλλογή των πληροφοριών, άλλους τον οπτικό σχεδιασμό και άλλους την τεχνική υλοποίηση των διαδραστικών στοιχείων. Συνεργάζονται για να δημιουργήσουν ένα γλωσσάριο με 20 ιατρικούς όρους, να επιλέξουν κατάλληλες εικόνες και διαγράμματα, και να εντάξουν ενδιαφέροντα γεγονότα και πληροφορίες για κοινές παθήσεις. Πειραματίζονται με τα διαδραστικά εργαλεία της πλατφόρμας για να δημιουργήσουν hotspots που αποκαλύπτουν επιπλέον πληροφορίες όταν κάνει κλικ ο χρήστης. Όταν ολοκληρώσουν τις αφίσες τους, τις αναρτούν στο κοινόχρηστο padlet που έχει δημιουργήσει ο εκπαιδευτικός και το οποίο βρίσκεται στην e-class.

Πηγές – Εργαλεία: βιντεοπροβολέας, Genial.ly.com, Padlet (υλικό από προηγούμενη έρευνα), [Φύλλο Εργασίας 3](#), υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο, e-class

Αποτελέσματα της δραστηριότητας:

Η δραστηριότητα οδηγεί στην ανάπτυξη σημαντικών ψηφιακών και πολυμεσικών δεξιοτήτων καθώς οι μαθητές εξοικειώνονται με ένα σύγχρονο εργαλείο δημιουργίας διαδραστικού περιεχομένου που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν και στη μελλοντική τους επαγγελματική πορεία. Η εμπάθунση στο θέμα του συστήματος που έχουν αναλάβει είναι σημαντική, καθώς αναγκάζονται να οργανώσουν και να παρουσιάσουν τις γνώσεις τους με δομημένο τρόπο. Η δημιουργικότητα αναπτύσσεται μέσω των επιλογών σχεδιασμού και της προσπάθειας να κάνουν την αφίσα τους όσο το δυνατόν πιο ενδιαφέρουσα και λειτουργική. Παράλληλα, οι μαθητές εξασκούνται στη χρήση της αγγλικής γλώσσας για την παρουσίαση επιστημονικού περιεχομένου, ενισχύοντας τόσο τις γλωσσικές όσο και τις ψηφιακές τους δεξιότητες.

2^η Δραστηριότητα: Παρουσίαση, Αξιολόγηση, Ανατροφοδότηση

Διάρκεια: 15 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: προφορική παρουσίαση ομάδων, συζήτηση αυτο-αξιολόγηση και ετερο-αξιολόγηση, μεταγνωστική ενεργοποίηση

Οργάνωση τάξης: ολομέλεια και παράλληλη εργασία σε ομάδες

Ρόλος εκπαιδευτικού: εμπυχωτικός, διευκολυντικός, αξιολογητικός, συντονιστικός, ενισχυτικός, υποστηρικτικός, ενθαρρυντικός, διαμεσολαβητικός

Ενέργειες εκπαιδευτικού : Ο εκπαιδευτικός προβάλλει στο βιντεοπροβολέα τις διαδραστικές αφίσες των ομάδων μέσω Padlet και καλεί κάθε ομάδα να παρουσιάσει την αφίσα της στην ολομέλεια. Ορίζει το χρόνο και τη σειρά των παρουσιάσεων. Κάθε ομάδα θα έχει 2 λεπτά για να παρουσιάσει την αφίσα της. Μοιράζει επίσης έντυπα μια ρουμπρίκα αξιολόγησης ([Φύλλο Εργασίας 4](#)) που θα χρησιμοποιηθεί ως σημείο αναφοράς, εξηγεί τα κριτήρια αξιολόγησης και τονίζει τη σημασία της επικοινωνιακής ανατροφοδότησης.

Ενέργειες μαθητή: Κάθε ομάδα παρουσιάζει τη διαδραστική αφίσα της για 2 λεπτά. Ένας ή δύο εκπρόσωποι ανά ομάδα περιγράφουν εν συντομία το περιεχόμενο και τα διαδραστικά στοιχεία της αφίσας τους (π.χ hotspots, pop-ups), εξηγούν σύντομα τις κύριες πληροφορίες του συστήματός τους και αναφέρουν 2-3 ενδιαφέροντα γεγονότα που ανακάλυψαν. Δίνεται έμφαση στην επιστημονική ορθότητα, στην αγγλική γλώσσα και στη δημιουργικότητα. Οι μαθητές συμπληρώνουν τη **ρουμπρίκα αξιολόγησης (Φ.Ε.4)** για να κάνουν: α) **αυτοαξιολόγηση**: κάθε ομάδα αμέσως μετά την παρουσίασή της αξιολογεί την αφίσα της με βάση τα κριτήρια της ρουμπρίκας β) **ετεροαξιολόγηση**: κάθε ομάδα αξιολογεί τουλάχιστον μία άλλη ομάδα με τη χρήση της ίδιας ρουμπρίκας. Δίνει βαθμολογία και γραπτά σχόλια για την αφίσα. Δίνεται χρόνος 5 λεπτών στο τέλος για αναστοχασμό και συζήτηση για το τι πήγε καλά και τι μπορεί να βελτιωθεί (π.χ. Ποιο στοιχείο της αφίσας σας άρεσε περισσότερο; Προτείνετε μία βελτίωση για την αφίσα. Τι νέο μάθατε για αυτό το σύστημα;)

Πηγές – Εργαλεία : βιντεοπροβολέας για προβολή αφισών, [Φύλλο Εργασίας 4](#)
Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Η δραστηριότητα είναι μια σύνθετη, πολυεπίπεδη μαθησιακή εμπειρία με πολλαπλά οφέλη. Οι μαθητές παρουσιάζουν το αποτέλεσμα ενός έργου τους στην ολομέλεια και έτσι εξασκούνται στην προφορική παρουσίαση επιστημονικού περιεχομένου στα αγγλικά. Καλλιεργούν δεξιότητες κριτικής σκέψης και αναστοχασμού μέσω της αξιολόγησης τόσο της δικής τους ομάδας όσο και των άλλων. Προωθείται η ενεργητική ακρόαση μεταξύ των ομάδων και οι μαθητές αναπτύσσουν την ικανότητα αξιολόγησης συνεργατικής εργασίας, αναγνωρίζοντας τα δυνατά σημεία και τα περιθώρια βελτίωσης

* Εργασία για το σπίτι: **DIGITAL VOTING** (Οι μαθητές ενημερώνονται προφορικά ότι πρέπει ως το επόμενο μάθημα να έχουν ψηφίσει ατομικά την πιο εντυπωσιακή διαδραστική αφίσα, όχι της δικής τους ομάδας, μέσω συνδέσμου που έχει αναρτήσει ο εκπαιδευτικός στην e-class. Τα αποτελέσματα θα συζητηθούν στο επόμενο μάθημα. Το εργαλείο δημιουργίας ψηφιακής δημοσκοπήσης είναι το **Polleverywhere**)

3^η Διδακτική ώρα

1^η Δραστηριότητα: Και η καλύτερη αφίσα είναι....

Διάρκεια: 5 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: συζήτηση, αναστοχασμός

Οργάνωση τάξης: ολομέλεια

Ρόλος εκπαιδευτικού: συντονιστικός, υποστηρικτικός

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός καλωσορίζει τους μαθητές και τους υπενθυμίζει ότι την προηγούμενη ώρα ολοκληρώθηκαν οι αφίσες και είχε δοθεί

ψηφοφορία για την καλύτερη στο ψηφιακό εργαλείο [Poll Everywhere](#). Προβάλλει στο βιντεοπροβολέα τα αποτελέσματα του Poll Everywhere σε μορφή ραβδογράμματος, ανακοινώνει τη νικήτρια ομάδα και επαινεί όλες τις προσπάθειες (π.χ. «*Συγχαρητήρια στην Ομάδα 3 για τις περισσότερες ψήφους! Όμως και οι υπόλοιπες αφίσες είχαν εξαιρετικές ιδέες – το επίπεδο ήταν πολύ υψηλό!*»). Η αφίσα που βγήκε πρώτη στις προτιμήσεις θα αναρτηθεί στο ιστολόγιο του σχολείου. Προκαλεί σύντομη συζήτηση θέτοντας ερωτήσεις όπως: «*Τι πιστεύετε ότι έκανε μια αφίσα να ξεχωρίσει;*», «*Αν ξαναφτιάχνατε την αφίσα σας, τι θα αλλάζατε;*». Με αυτόν τον τρόπο, συνδέει την ανατροφοδότηση με την αξία της συνεργασίας, της δημιουργικότητας και της σαφούς παρουσίας περιεχομένου στα αγγλικά

Ενέργειες μαθητή: Οι μαθητές παρακολουθούν την προβολή των αποτελεσμάτων και αναγνωρίζουν τη νικήτρια αφίσα. Επιδεικνύουν σεβασμό στις δημιουργίες των άλλων ομάδων και δείχνουν ενδιαφέρον για την έκβαση της ψηφοφορίας. Συμμετέχουν προφορικά, εκφράζοντας απόψεις για το τι έκανε μια αφίσα επιτυχημένη ή πώς θα μπορούσαν να βελτιώσουν τη δική τους. Έτσι, ενεργοποιούν προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες από τη δημιουργία των αφισών, προετοιμάζοντας το έδαφος για τη νέα διδακτική φάση.

Πηγές – Εργαλεία: [Poll Everywhere](#) (προβολή των αποτελεσμάτων ψηφοφορίας)

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Ενεργοποίηση προηγούμενης γνώσης, ενίσχυση αναστοχασμού και θετικού μαθησιακού κλίματος μέσω της αναγνώρισης της ομαδικής εργασίας. Παρότι περιλαμβάνει «νικητή», δε λειτουργεί ως τελική αξιολόγηση επιδόσεων, καθώς δεν αποδίδεται βαθμολογία αλλά ούτε και ως τυπική διαμορφωτική αξιολόγηση με ρητό μαθησιακό στόχο και αναλυτική ανατροφοδότηση. Είναι περισσότερο εμπυχωτική, συμμετοχική αξιολόγηση με στοιχεία αυθεντικής αξιολόγησης με παιδαγωγικό στόχο τη βελτίωση, όχι τον αποκλεισμό.

2^η Δραστηριότητα: Δημιουργία Σεναρίου και Βίντεο-Συνέντευξης Ασθενή και Γιατρού

Διάρκεια : 40 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: Η δραστηριότητα χαρακτηρίζεται ως μικτή εκπαιδευτική προσέγγιση που συνδυάζει πολλαπλές μαθησιακές μεθόδους. Αρχικά, περιλαμβάνει ερευνητική εργασία, καθώς οι μαθητές καλούνται να διερευνήσουν συγκεκριμένες παθήσεις και να συλλέξουν αξιόπιστες ιατρικές πληροφορίες. Στη συνέχεια, εντάσσεται η δημιουργική γραφή (παραγωγή γραπτού λόγου) μέσω της συγγραφής αυθεντικών σεναρίων διαλόγου μεταξύ γιατρού και ασθενή. Επειδή ο εκπαιδευτικός παρέχει στοχευμένα υποδείγματα διαλόγων ώστε να ενισχυθεί η αυθεντικότητα του διαλόγου και η γλωσσική ακρίβεια, θα τη θεωρούσαμε και διερευνητική με καθοδήγηση. Η δραστηριότητα αποτελεί προσομοίωση επικοινωνιακής κατάστασης,

καθώς οι μαθητές αναπαράγουν πραγματικές κλινικές συνθήκες. Επιπλέον, ενσωματώνει τη χρήση σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων, συγκεκριμένα της τεχνολογίας τεχνητής νοημοσύνης για τη μετατροπή κειμένου σε βίντεο με βάση αυθεντικές επαγγελματικές συνθήκες. Τέλος, βασίζεται στην ομαδοσυνεργατική μάθηση, προωθώντας την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών.

Οργάνωση τάξης: Ομαδική εργασία – 4 ομάδες μαθητών (3 άτομα η καθεμία), με κάθε ομάδα να εστιάζει σε διαφορετικό σύστημα του ανθρώπινου οργανισμού

Ρόλος εκπαιδευτικού: καθοδηγητικός, υποστηρικτικός, συντονιστικός, διαμεσολαβητικός, διευκολυντικός, συμβουλευτικός

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τους μαθητές ότι θα εργαστούν πάλι στις αρχικές τους ομάδες ανάλογα με το σύστημα που έχουν μελετήσει προκειμένου να σχεδιάσουν αρχικά το σενάριο ενός ρεαλιστικού διαλόγου μεταξύ γιατρού-ασθενή με βάση μια πάθηση από το σύστημά τους που ταλαιπωρεί τον υποτιθέμενο ασθενή. Για το σκοπό αυτό θα ανοίξουν στους υπολογιστές τους την e-class και θα βρουν το σύνδεσμο του κοινόχρηστου [padlet \(“ HEALTH SECTOR CLASS”\)](#), όπου είναι αναρτημένες οι διαδραστικές αφίσες τους. Τους συμβουλεύει να αξιοποιήσουν κατάλληλη ιατρική ορολογία από αυτές στους διαλόγους τους για την επιλογή πάθησης και λεξιλογίου. Μόλις γράψουν το διάλογο, θα συνδεθούν στη διαδικτυακή πλατφόρμα vidnoz και συγκεκριμένα, χρησιμοποιώντας το εργαλείο TN Text to Video AI θα μετατρέψουν το σενάριο τους σε βίντεο-συνέντευξη διάρκειας περίπου 3 λεπτών. Κατά τη φάση της προετοιμασίας, ο εκπαιδευτικός δίνει αναλυτικές οδηγίες στους μαθητές, διασφαλίζοντας ότι κατανοούν πλήρως τις απαιτήσεις της δραστηριότητας. Διανέμει υπόδειγμα διαλόγου με βασικές εκφράσεις για συνεντεύξεις γιατρού-ασθενή και δομημένες ερωτήσεις-απαντήσεις (π.χ. ερωτήσεις γιατρού, τρόποι έκφρασης συμπτωμάτων) [Φύλλο Εργασίας 5](#) που καθοδηγεί τους μαθητές στη διαδικασία συγγραφής διαλόγου εξηγώντας τα χαρακτηριστικά επαγγελματικής ιατρικής συνέντευξης. Τους λέει ότι πρέπει να κατανοήσουν τη σημασία της επαγγελματικής επικοινωνίας στον τομέα της υγείας και τους τονίζει να ενσωματώσουν στοιχεία ευγένειας και ενσυναίσθησης στους διαλόγους τους. Υποστηρίζει τη γλωσσική επιμέλεια κατά τη συγγραφή. Παρατηρεί και ενθαρρύνει τη συνεργασία και αυθεντική χρήση της γλώσσας. Κατά τη φάση της υλοποίησης, ο εκπαιδευτικός περιπολεί μεταξύ των ομάδων, παρέχοντας εξατομικευμένη καθοδήγηση και υποστήριξη στις ομάδες. Απαντά σε ερωτήματα που αφορούν το εξειδικευμένο ιατρικό λεξιλόγιο, βοηθώντας τους μαθητές να κατανοήσουν και να χρησιμοποιήσουν σωστά τους επιστημονικούς όρους.

Μετά τη συγγραφή των διαλόγων, παρουσιάζει τις δυνατότητες του εργαλείου Vidnoz και ειδικότερα υποστηρίζει την τεχνική αξιοποίηση του **Vidnoz AI** για τη μετατροπή του σεναρίου σε ψηφιακή προσομοίωση. Εισάγει την έννοια της προσομοίωσης μέσω AI (όχι με τη φωνή/πρόσωπο του μαθητή) και δείχνει στο

βιντεοπροβολέα παραδείγματα από το Vidnoz “Text to Video” (π.χ. copy-paste script, avatar επιλογή). Επίσης, προτρέπει τους μαθητές να ανοίξουν το [Φύλλο Εργασίας 6](#) που έχει αποθηκεύσει από πριν στην επιφάνεια εργασίας των υπολογιστών κάθε ομάδας για να ανοίξουν το σύνδεσμο μιας παρουσίασης που έχει δημιουργήσει με τη χρήση του εργαλείου TN Gamma και αφορά έναν τεχνικό οδηγό που παρέχει βήμα προς βήμα οδηγίες για τη χρήση της πλατφόρμας Vidnoz ai. Κατά τη φάση της παραγωγής, ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τη διαδικασία δημιουργίας των βίντεο, συλλέγοντας τα τελικά προϊόντα για μελλοντική αξιολόγηση. Παρέχει άμεση καθοδήγηση για τεχνικά θέματα και τελικές διορθώσεις. Λόγω του περιορισμένου χρόνου, δεν περιλαμβάνεται φάση παρουσίασης, αλλά οι μαθητές καλούνται να αποθηκεύσουν και αναρτήσουν τα βιντεάκια τους στο σύνδεσμο ενός δεύτερου κοινόχρηστου padlet στην e-class στις ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ με τίτλο [VIDEO PEER ASSESSMENT](#). Η αξιολόγηση των vodcast των ομάδων πραγματοποιείται ασύγχρονα ως εργασία για το σπίτι και βασίζεται σε απλές ερωτήσεις που έχει θέσει ο εκπαιδευτικός στο padlet.

Ενέργειες μαθητή: Κάθε ομάδα επιλέγει μια πάθηση από το σύστημα που έχει αναλάβει (π.χ. asthma για το respiratory) και συντάσσει γραπτώς το διάλογο γιατρού-ασθενούς με χρήση κατάλληλης ιατρικής ορολογίας από τη διαδραστική της αφίσα. Οι μαθητές των ομάδων καθορίζουν και τα κύρια συμπτώματα της πάθησης που θα παρουσιάσει ο ασθενής, τις ερωτήσεις που θα θέσει ο γιατρός και τη διάγνωση και θεραπεία που θα προταθούν ενσωματώνοντας στο σενάριό τους ιατρικούς όρους που σχετίζονται με το σύστημά τους (φυσικά αξιοποιούν και το υπόδειγμα που τους έχει δώσει ο εκπαιδευτικός στο Φ.Ε. 5). Δημιουργούν συνοπτικό και ρεαλιστικό διάλογο που ενσωματώνει φυσικά την ιατρική ορολογία, διασφαλίζοντας την κατανοητότητα. Στη συνέχεια, ανοίγουν το [Φύλλο Εργασίας 6](#) με την παρουσίαση των οδηγιών χρήσης της πλατφόρμας Vidnoz ai.. Κατόπιν, κατά τη φάση της παραγωγής του βίντεο, οι μαθητές εισάγουν γρήγορα το διάλογό τους ως κείμενο στην πλατφόρμα Vidnoz AI αξιοποιώντας μια βασική λειτουργία του εργαλείου, το **Vidnoz Text to Video AI**. Επιλέγουν κατάλληλα avatars που αντιπροσωπεύουν το γιατρό και τον ασθενή, εστιάζοντας στην επαγγελματική εμφάνιση. Ορίζουν γλώσσα (αγγλικά), background και προσαρμόζουν τις φωνές των χαρακτήρων για να ταιριάζουν στο περιεχόμενο του διαλόγου. Παράγουν το βίντεο, το αποθηκεύουν και το αναρτούν στην e-class, στο [VIDEO PEER ASSESSMENT](#) (padlet) που θα χρησιμοποιηθεί ασύγχρονα και για ετεροαξιολόγηση μεταξύ των ομάδων.

Πηγές – Εργαλεία: υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο, [Φύλλο Εργασίας 5](#), [Φύλλο Εργασίας 6](#), βιντεοπροβολέας, www.vidnoz.com: Πλατφόρμα AI text-to-video (κεντρικό εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης για τη μετατροπή κειμένου σε βίντεο), <https://gamma.app/> (εργαλείο παρουσιάσεων με τη βοήθεια της TN), e-class, [VIDEO PEER ASSESSMENT](#) (padlet)

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Τα μαθησιακά αποτελέσματα της δραστηριότητας είναι πολυδιάστατα και στοχεύουν στην ολιστική ανάπτυξη των μαθητών. Επιτυγχάνεται εμβάθυνση στην κατανόηση συγκεκριμένων παθήσεων, καθώς οι μαθητές εξερευνούν λεπτομερώς τα αίτια, τα συμπτώματα και τις θεραπευτικές προσεγγίσεις. Πραγματοποιείται απόκτηση και πρακτική εφαρμογή εξειδικευμένου ιατρικού λεξιλογίου σε αυθεντικό πλαίσιο, ενισχύοντας την επαγγελματική γλωσσική ικανότητα. Αναπτύσσονται σημαντικές δεξιότητες επαγγελματικής επικοινωνίας, όπως η κατάλληλη διατύπωση ιατρικών πληροφοριών και η αποτελεσματική αλληλεπίδραση με ασθενείς. Επιτυγχάνεται πιστή προσομοίωση πραγματικών κλινικών καταστάσεων, προετοιμάζοντας τους μαθητές για τις πραγματικές προκλήσεις του επαγγέλματός τους.

Αναπτύσσονται ουσιαστικές δεξιότητες του 21ου αιώνα που είναι απαραίτητες στο σύγχρονο εργασιακό περιβάλλον. Ενισχύεται ο ψηφιακός γραμματισμός μέσω της εξοικείωσης με εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης και σύγχρονες τεχνολογίες. Καλλιεργείται η κριτική σκέψη για την επιλογή και αξιολόγηση αξιόπιστων επιστημονικών πηγών. Προωθείται η συνεργασία και η ομαδική εργασία μέσω της κοινής επίλυσης προβλημάτων και της κατανομής ευθυνών. Ενθαρρύνεται η δημιουργικότητα στην παρουσίαση και μετάδοση πολύπλοκου επιστημονικού περιεχομένου.

Εργασία για το σπίτι: Λόγω έλλειψης χρόνου, η διαδικασία ετεροαξιολόγησης μεταξύ των ομάδων για την τελευταία δραστηριότητα αλλά και η διαδικασία αξιολόγησης του συνολικού εκπαιδευτικού σεναρίου σε ατομικό επίπεδο θα γίνουν ασύγχρονα, σε μεταγενέστερο χρόνο μετά το μάθημα. Συγκεκριμένα, όσον αφορά την ετεροαξιολόγηση μεταξύ των ομάδων, ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να συμπληρώσουν τα σχόλιά τους για τα βίντεο των άλλων ομάδων μέσω διαδικτυακής ανάρτησης στο δεύτερο padlet που έχει αναρτήσει στην e-class ([VIDEO PEER ASSESSMENT](#)). Για την αξιολόγηση του διδακτικού σεναρίου από τους μαθητές ως ατομική εργασία, τους αναθέτει να συμπληρώσουν ψηφιακά ένα ερωτηματολόγιο αναστοχασμού κι αυτοαξιολόγησης σε έναν σύνδεσμο που έχει αναρτήσει στην e-class στο εργαλείο ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑ κι έχει γίνει με τη χρήση του εργαλείου [TN Weavely](#).

5. Αξιολόγηση και αντίκτυπος σεναρίου

Είδος αξιολόγησης: διαμορφωτική αξιολόγηση κατά τη διάρκεια του σεναρίου με τη χρήση **διαδραστικού κουίζ (Wayground/Quizziz)** με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής για την κατανόηση των συστημάτων του ανθρώπινου σώματος και της σχετικής ορολογίας, **φύλλα εργασίας** που καθοδηγούν τις δραστηριότητες, εντοπίζουν δυσκολίες και επιτρέπουν αναπροσαρμογές από τον εκπαιδευτικό και **προφορική ανατροφοδότηση** του εκπαιδευτικού κατά την ομαδική εργασία των μαθητών. Ετερο-αξιολόγηση μεταξύ των ομάδων στην τάξη με τη χρήση ρουμπρίκας

αξιολόγησης (Φ.Ε.4) κατά την παρουσίαση των αφισών στο Genially, (εδώ και αυτό-αξιολόγηση των ομάδων), ασύγχρονα στο padlet με χρήση likes/comments και στο padlet “Video Peer Assessment”, όπου καλούνται οι ομάδες να σχολιάσουν τα vodcasts άλλων ομάδων απαντώντας σε ερωτήσεις του εκπαιδευτικού που προάγουν τη χρήση της γλώσσας για σχολιασμό, τη δεξιότητα αξιολόγησης επαγγελματικού λόγου και την κριτική ανάλυση ψηφιακού περιεχομένου. Η ψηφιακή ψηφοφορία στο Poll Everywhere δεν αποτελεί παραδοσιακή τελική αξιολόγηση, καθώς δεν παρέχει βαθμολογία ή τελική επίδοση, δε στοχεύει στη μέτρηση των μαθησιακών στόχων, αλλά λειτουργεί εμπυχωτικά και κινητοποιητικά, ενισχύει το θετικό κλίμα και ενεργοποιεί αναστοχασμό για το τι κάνει ένα έργο ελκυστικό και επιτυχημένο. Μετά την ολοκλήρωση όλων των δραστηριοτήτων, οι μαθητές συμπληρώνουν τελικό ερωτηματολόγιο στο Weaveley, με σκοπό την αξιολόγηση της μαθησιακής εμπειρίας, των εργαλείων και των γνωστικών-γλωσσικών στόχων του σεναρίου. Η διαδικασία αυτή εντάσσεται στο πλαίσιο της τελικής αξιολόγησης του σεναρίου από τους μαθητές και συνδυάζει στοιχεία αναστοχασμού και μεταγνωστικής αποτίμησης αφού λειτουργεί ως ανατροφοδότηση για τον εκπαιδευτικό, αλλά και ως ανασκόπηση/αναστοχασμός για το μαθητή (λειτουργεί και ως εργαλείο αυτο-αξιολόγησης των μαθητών για την αποτίμηση της μαθησιακής εμπειρίας τους και την αναγνώριση των δυσκολιών που συνάντησαν)

Αντίκτυπος σεναρίου:

Το σενάριο βασίζεται σε παιδαγωγικές αρχές όπως η αυθεντική μάθηση, η βιωματική προσέγγιση και αναμένεται να επιφέρει σημαντικά θετικά αποτελέσματα στη μαθησιακή εμπειρία των μαθητών καθώς:

- Συνδυάζει θεωρητική γνώση με πρακτική εφαρμογή. Συνδέεται με τον πραγματικό κόσμο: ανταποκρίνεται άμεσα στις ανάγκες των ενήλικων μαθητών Εσπερινού ΕΠΑΛ του τομέα Υγείας, ενισχύοντας την επαγγελματική τους ταυτότητα.
- Συνδυάζει Αγγλικά με Ιατρική Ορολογία και Ανατομία, προσδίδοντας βάθος στη μάθηση και έτσι προάγει τη διεπιστημονικότητα
- Ενισχύει την αυτοπεποίθηση στη χρήση αγγλικής ιατρικής ορολογίας και στην ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων που είναι απαραίτητες στον τομέα υγείας. Αναπτύσσει τη γλωσσική και ψηφιακή τους επάρκεια μέσω πολυτροπικών και συνεργατικών δραστηριοτήτων σε ψηφιακά εργαλεία (Genial.ly, Padlet, Vidnoz)
- Προάγει τη συνεργασία για την παραγωγή ενός τελικού έργου, την αυτονομία, μεταγνωστικές δεξιότητες και την ψηφιακή παιδεία
- Καλλιεργεί πολλαπλούς γραμματισμούς (γλωσσικός, ψηφιακός, πληροφοριακός, κριτικός, κοινωνικός, πολυμεσικός)
- Η διαδραστικότητα και η χρήση αυθεντικών πηγών αναμένεται να αυξήσει το ενδιαφέρον και την κινητοποίηση των μαθητών. Μέσω δραστηριοτήτων όπως

η δημιουργία διαλόγου-βίντεο και διαδραστικής αφίσας, επιτυγχάνεται αυθεντική, ενεργητική μάθηση. Ειδικά, η προσομοίωση του διαλόγου ασθενή-γιατρού μέσω τεχνητής νοημοσύνης προσφέρει αυθεντικές μαθησιακές εμπειρίες που προετοιμάζουν τους μαθητές για την επαγγελματική τους πορεία

- Συμβάλλει στην αυτορρύθμιση της μάθησης μέσω της εναλλαγής αξιολόγησης και δράσης
- Προάγει τη δημιουργικότητα, το μεταγνωστικό αναστοχασμό και την κριτική σκέψη μέσω της ετερο- και αυτοαξιολόγησης

Ωστόσο, το σενάριο παρουσιάζει και πιθανούς περιορισμούς που περιλαμβάνουν τις εξής παραμέτρους: διαθεσιμότητα τεχνολογικού εξοπλισμού, απαίτηση για υψηλό επίπεδο τεχνολογικής υποδομής και ψηφιακών δεξιοτήτων τόσο από μαθητές όσο και από εκπαιδευτικούς, πιθανή δυσκολία διαχείρισης μαθητών με διαφορετικά επίπεδα τεχνολογικής εξοικείωσης, γεγονός που απαιτεί εξατομικευμένη υποστήριξη και προσαρμοσμένες στρατηγικές διδασκαλίας για την επιτυχή υλοποίηση του σεναρίου, διαφορές γλωσσικού επιπέδου μεταξύ των μαθητών, και διαχείριση χρόνου εντός του εργαστηρίου λόγω της χρονοβόρας φύσης της εκμάθησης νέων εργαλείων που μπορεί να επηρεάσει το διαθέσιμο χρόνο για το περιεχόμενο μάθησης

6. Προτάσεις και διαφορετικές εκδοχές του σεναρίου

Το σενάριο, παρότι έχει σαφή δομή και τεκμηρίωση, μπορεί να εμπλουτιστεί ή προσαρμοστεί με τις εξής εναλλακτικές προσεγγίσεις:

✓ Προσαρμογή σε χαμηλότερο επίπεδο γλωσσομάθειας (A2):

- Απλοποίηση λεξιλογίου και μείωση των απαιτούμενων ιατρικών όρων
- Προσθήκη δομημένων κειμένων και συμπλήρωσης κενών αντί για ελεύθερο σενάριο.
- Υιοθέτηση δραστηριοτήτων τύπου “matching” με εικόνες, λέξεις, ορισμούς.

✓ Διεύρυνση για μεγαλύτερη χρονική διάρκεια (π.χ. 6 ώρες)

- Εμβάθυνση σε περισσότερα συστήματα του οργανισμού (π.χ. καρδιαγγειακό, μυοσκελετικό).
- Δημιουργία ηχητικού podcast αντί για vodcast ή παρουσίαση σε Powerpoint με ηχογραφημένη αφήγηση εστιάζοντας στην προφορική έκφραση.
- Προσθήκη συνέντευξης με επαγγελματία υγείας (π.χ. μέσω Zoom ή ηχογράφηση)

- Προσθήκη περισσότερων ασκήσεων κατανόησης και λιγότερη αυτονομία στη χρήση ψηφιακών εργαλείων
- Ενσωμάτωση VR εφαρμογών για εξερεύνηση του ανθρώπινου σώματος σε τρισδιάστατο περιβάλλον, χρησιμοποιώντας πλατφόρμες όπως το Google Expeditions ή για πιο βιωματική εμπειρία και εμπυθιστική εμπειρία μάθησης

✔ **Εναλλακτική τελική εργασία**

- Δημιουργία **infographic** με το Canva ή αντί αφίσας
- **Gamma App** ή **Google Slides** μπορούν να λειτουργήσουν ως εναλλακτική πλατφόρμα πολυτροπικής παρουσίασης
- Προσομοίωση “**clinic day**” όπου ομάδες μαθητών εναλλάσσονται σε ρόλους γιατρού–ασθενούς

✔ **Διαθεματική Σύνδεση**

- Εξειδίκευση ανά Κατεύθυνση: Προσαρμογή για διαφορετικές κατευθύνσεις υγείας (νοσηλευτική, φυσιοθεραπεία, φαρμακευτική) με εξειδικευμένη ορολογία και case studies που αντιστοιχούν στον κάθε τομέα. Οι διάλογοι ασθενή-επαγγελματία θα προσαρμόζονται ανάλογα με την ειδικότητα
- Συνδιδασκαλία με καθηγητή **Ανατομίας** (για επιστημονική ακρίβεια) ή **Πληροφορικής** (για υποστήριξη στα ψηφιακά μέσα) προσθέτει διαθεματική διάσταση και ενισχύει το κίνητρο. Οι μαθητές θα δημιουργούν πιο περίπλοκα διαδραστικά προϊόντα που ενσωματώνουν στοιχεία από πολλαπλές επιστήμες.

Στοιχεία που μπορεί να δυσκολέψουν τους μαθητές :

✔ **Τεχνικές δεξιότητες & ψηφιακός γραμματισμός**

- Χρήση ψηφιακών πολυμεσικών εργαλείων (Genially, Vidnoz) που απαιτεί χρόνο και εξάσκηση και ενδέχεται να είναι τεχνικά απαιτητικά για αρχάριους ή για μαθητές με χαμηλή ψηφιακή αυτοπεποίθηση
- Τεχνικά προβλήματα κατά τη χρήση AI εργαλείων που μπορεί να προκαλέσουν απογοήτευση
 - Διαχείριση πολλαπλών πλατφορμών ταυτόχρονα (Padlet, Quizizz, κλπ.)

✔ **Γλωσσικές δυσκολίες**

- Πολυπλοκότητα ιατρικής ορολογίας στα αγγλικά, ιδίως για μαθητές με ελλιπή γλωσσικό υπόβαθρο μπορεί να τους αποθαρρύνει
- Δημιουργία φυσικών διαλόγων στα αγγλικά με σωστή χρήση ιδιωματισμών και επίσημου ύφους

- Κατανόηση αυθεντικών ιατρικών κειμένων

✔ Ομαδοσυνεργασία & διαχείριση ρόλων

- Ανισομερής συμμετοχή στις ομάδες, απουσία «διαχειριστή χρόνου» ή «συντονιστή». Σε ομαδικές εργασίες υπάρχει κίνδυνος άνισης κατανομής εργασιών, όπου πιο έμπειροι μαθητές επωμίζονται περισσότερα.
- Διαχείριση του φόρτου εργασίας σε σύντομο χρονικό πλαίσιο (3 ώρες) Οι μαθητές ίσως να δυσκολευτούν να ολοκληρώσουν τις εργασίες αν δεν έχουν επαρκή εξοικείωση με τα ψηφιακά εργαλεία. Για να εφαρμοστεί το σενάριο απαιτείται οι μαθητές να είναι ιδιαίτερα εξοικειωμένοι με τα ψηφιακά εργαλεία αφού και οι ίδιες οι δραστηριότητες είναι αρκετά χρονοβόρες.
- Συντονισμός εντός των ομάδων για την κατανομή εργασιών και την τήρηση χρονοδιαγράμματος

✔ Γνωστικές Προκλήσεις

- Σύνδεση της θεωρητικής γνώσης με την πρακτική εφαρμογή στα βίντεο
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης για την αξιολόγηση ψηφιακών πηγών
- Μεταγνωστικές δεξιότητες που απαιτούνται για την αυτο-αξιολόγηση και αναστοχασμό, δυσκολία στην υποκειμενική ετερο-αξιολόγηση, ελλιπής εξοικείωση με ρουμπρίκες (Η διαδικασία ετεροαξιολόγησης μπορεί να δυσκολέψει αν δεν υπάρχει προηγούμενη καλλιέργεια αυτής της δεξιότητας)

✔ Ψυχοκοινωνικές Δυσκολίες

- Άγχος παρουσίασης μπροστά σε συμμαθητές, ιδιαίτερα για ενήλικες μαθητές
- Δυσκολίες συνεργασίας σε ομάδες με διαφορετικά επίπεδα δεξιοτήτων
- Αντίσταση στην αλλαγή από παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας σε ψηφιακές

7. Βιβλιογραφία

- Επιμόρφωση Β1 Επιπέδου ΤΠΕ- Συστάδα Β1.7 Ξένες Γλώσσες- Επιμορφωτικό Υλικό--Ψηφιακός και πολυτροπικός γραμματισμός στη διδασκαλία των γλωσσών (Διδακτικό Πακέτο 3)
- Επιμόρφωση Β2 Επιπέδου ΤΠΕ- Συστάδα Β2.7 Ξένες Γλώσσες- Επιμορφωτικό Υλικό- Μάθηση με νέους τρόπους (Διδακτικό Πακέτο 5)
- Επιμόρφωση Β2 Επιπέδου ΤΠΕ- Συστάδα Β2.7 Ξένες Γλώσσες- Επιμορφωτικό Υλικό- Ψηφιακά πολυτροπικά κείμενα στη διδασκαλία της ξένης γλώσσας (Διδακτικό Πακέτο 6)

- Επιμόρφωση Β2 Επιπέδου ΤΠΕ- Συστάδα Β2.7 Ξένες γλώσσες- Ψηφιακός γραμματισμός σε ευρωπαϊκά πλαίσια αναφοράς και προγράμματα σπουδών (Διδακτικό Πακέτο 8)

8. Δ ι κ τ υ ο γ ρ α φ ί α

➤ Ι σ τ ο σ ε λ ί δ ε ς

- <https://www.innerbody.com/htm/body.html>
- <https://www.webmd.com/a-to-z-guides/health-topics?pg=>
- <https://www.visualdictionaryonline.com/human-being/anatomy.php>

➤ Ψ η φ ι α κ ά ε ρ γ α λ ε ί α

- [padlet \(“ HEALTH SECTOR CLASS” \)/ “VIDEO PEER ASSESSMENT”](#)
- [Wayground](#)
- [Poll Everywhere](#)
- [Genial.ly](#)
- [Weavely.](#)
- <https://gamma.app/>

9. Φύλλα εργασίας

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

“ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ”

Οδηγίες για τους μαθητές: Εργαστείτε σε 4 ομάδες των 3 ατόμων. Κάθε ομάδα θα εξερευνήσει ένα από τα τέσσερα συστήματα του ανθρώπινου οργανισμού

Στόχος: Εξοικείωση με τη βασική ιατρική ορολογία και συλλογή πληροφοριών για το ανατεθέν σύστημα

Δραστηριότητες:

1. Επισκεφθείτε τους παρακάτω συνδέσμους :

<https://www.innerbody.com/htm/body.html>

<https://www.visualdictionaryonline.com/human-being/anatomy.php>

<https://www.webmd.com/a-to-z-guides/health-topics?pg=c>

(ένας δημοφιλής ιστότοπος που παρέχει πληροφορίες σχετικά με διάφορες ασθένειες των συστημάτων του ανθρώπινου οργανισμού, συμπτώματα και θεραπείες)

2. Εντοπίστε τα βασικά όργανα του συστήματός σας

3. Καταγράψτε 15-20 βασικούς όρους στα αγγλικά με τη μετάφρασή τους

4. Σημειώστε 3 βασικές λειτουργίες του συστήματος

5. Βρείτε μία κοινή πάθηση που επηρεάζει το σύστημα ([webmd.com](http://www.webmd.com))

6. Στο blog που έχω δημιουργήσει για το τμήμα σας στον ψηφιακό τοίχο Padlet με τίτλο HEALTH SECTOR CLASS στο παρακάτω link <https://padlet.com/jennyvelonia/health-sector-class-jifno21ma9ffl0q2>

θα συγκεντρώσετε τις πληροφορίες σας και θα τις αναρτήσετε με post κάτω από την ομάδα σας. Μπορείτε να ανεβάσετε εικόνα με τα όργανα του συστήματός σας από το εικονογραφημένο λεξικό επιλέγοντας την εικόνα που θέλετε και πατώντας “Blog this” προκειμένου να δημιουργηθεί ένας σύνδεσμος που θα επικολληθεί ως link στο post σας.

The screenshot displays the 'Visual Dictionary Online' website. The main content area features a detailed anatomical diagram of the human digestive system with various organs labeled in red text. Labels include: tongue, oral cavity, pharynx, salivary glands, esophagus, liver, gallbladder, duodenum, transverse colon, ascending colon, cecum, vermiform appendix, rectum, anus, stomach, pancreas, descending colon, jejunum, ileum, sigmoid colon, large intestine, and small intestine. The website header includes the Merriam-Webster logo and navigation links. A search bar is visible at the top right. A purple arrow points to a 'Blog this' button next to the diagram. The page is powered by Ikonet.com.

Κατανομή Ομάδων:

Ομάδα 1:Πεπτικό Σύστημα (Digestive System)

Ομάδα 2:Ουροποιητικό Σύστημα (Urinary System)

Ομάδα 3:Νευρικό Σύστημα (Nervous System)

Ομάδα 4:Αναπνευστικό Σύστημα (Respiratory System)

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2a

https://docs.google.com/document/d/1vtPIHpdWZalHLr9Z_TmGCEVoufGXRu3MnOxmli4lao/edit?usp=sharing

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2b

<https://docs.google.com/document/d/1INZ2yq0iY-JfiLq0zYraWSJYfwIwNIiE3aljWnaDdvU/edit?usp=sharing>

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2c

https://docs.google.com/document/d/11yKP4yPgT9_Jf4Xqt1CeKU0jAVpADHN--wA8EhdfgiQ/edit?usp=sharing

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2d

https://docs.google.com/document/d/1yt9-y5_2q71-Bw6ndlJuAPF8mRVVsGeTffaCpjAHWeA/edit?usp=sharing

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗΣ ΑΦΙΣΑΣ (GLOG)

Στόχος Ομάδας

Να δημιουργήσετε μια διαδραστική αφίσα (glog) για το σύστημα του ανθρώπινου σώματος που σας έχει ανατεθεί, χρησιμοποιώντας τη διαδικτυακή πλατφόρμα [Genial.ly](https://genial.ly) ώστε να παρουσιάσετε επιστημονικό περιεχόμενο με δημιουργικό και τεχνολογικά σύγχρονο τρόπο.

Οδηγίες:

Προτού συνδεθείτε στο [Genial.ly](https://genial.ly), να ανοίξετε το σύνδεσμο του [Padlet](https://genial.ly) όπου είχατε αναρτήσει ανά ομάδα τα post σας από την πρώτη δραστηριότητα και να χρησιμοποιήσετε τις πληροφορίες που είχατε βρει σχετικά με το σύστημά σας προκειμένου να τις αξιοποιήσετε στη δημιουργία της διαδραστικής αφίσας. Στη συνέχεια, συνδεθείτε στο [Genial.ly](https://genial.ly) με το σύνδεσμο που σας επισυνάπτω

<https://app.genially.com/editor/685816e64c0a1cdd0739f065>, στον οποίο θα βρείτε ένα πρότυπο (template) πάνω στο οποίο θα βασιστείτε για να δημιουργήσετε τη διαδραστική αφίσα του συστήματός σας. Πρώτα θα προσθέσετε το περιεχόμενο και μετά θα το κάνετε διαδραστικό.

Κάθε αφίσα πρέπει να περιλαμβάνει:

- **Τίτλο** και σύντομη εισαγωγή για το σύστημα (π.χ. “*The Respiratory System- A Visual Guide*”)
- **Επισημάνσεις (labels)** με τα κύρια όργανα και τις λειτουργίες τους
- **20 ιατρικούς όρους** σχετικούς με το σύστημα που μελετάτε μέσα στα hotspots, δηλαδή παρουσίαση σε **διαδραστική μορφή** (π.χ. κλικ για εμφάνιση ορισμού)
- **3 κοινές παθήσεις/διαταραχές** με σύντομη περιγραφή αιτιών και συμπτωμάτων (χρήση **interactive elements**)
- **Κύριο διάγραμμα/εικόνα** του συστήματος (π.χ. από το λεξικό) Εξασφαλίστε ότι οι εικόνες είναι χωρίς πνευματικά δικαιώματα
- **Διαδραστικά στοιχεία (τουλάχιστον 5 από τα παρακάτω):**
 - **hotspots** (κουμπιά που αποκαλύπτουν επιπλέον πληροφορίες-κείμενο ή εικόνα- για κάθε όργανο με ένα κλικ ή **Pop-up Windows** (Αναδυόμενα παράθυρα με επιπλέον λεπτομέρειες
 - Ενσωματώστε **animations** (κινούμενα στοιχεία) για εντυπωσιακότερη παρουσίαση των λειτουργιών του συστήματος
 - **Interactive buttons** (κουμπιά πλοήγησης)

- Συνδέσμους σε **βίντεο** που εξηγούν τη λειτουργία του συστήματος (πχ. *You tube*) (προαιρετικό)
- **Image Gallery**: Συλλογή εικόνων με πλοήγηση
- **Audio integration**: ηχητικό αρχείο ή καταγραφή φωνής (προαιρετικό)

Κατανομή ρόλων στην ομάδα:

- Συγγραφή κειμένων και έρευνα περιεχομένου
- Οπτικός σχεδιασμός
- Τεχνική υλοποίηση διαδραστικών στοιχείων στο genial.ly

Αποθήκευση & Κοινοποίηση:
 Όταν ολοκληρώσετε, πατήστε “Share”, αντιγράψτε το σύνδεσμο και κοινοποιήστε τον στο κοινόχρηστο padlet κάτω από τη στήλη της ομάδας σας σε νέα ανάρτηση

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4

Ρουμπρίκα αξιολόγησης διαδραστικής αφίσας

Όνομασία Ομάδας: _____

Αξιολογητής (Ομάδα): _____

Ημερομηνία: _____

Αυτοαξιολόγηση

Ετεροαξιολόγηση

Κριτήριο	4 – Εξαιρετικό	3 – Πολύ Καλό	2 – Μέτριο	1 – Ανάγκη Βελτίωσης	Βαθμός
1. Περιεχόμενο & Πληρότητα	Πλήρες, επιστημονικά τεκμηριωμένο, άμεσα σχετικό με το θέμα	Σχεδόν πλήρες με μικρές παραλείψεις ή απόκλιση από το θέμα	Ασάφειες ή ελλιπείς πληροφορίες	Φτωχό ή εκτός θέματος περιεχόμενο	
2. Χρήση αγγλικής	Σωστή χρήση	Πολύ καλή	Αρκετά λάθη	Πολλές	

ορολογίας/ γλώσσας	ορολογίας, γραμματικής, χωρίς λάθη	χρήση με λίγα λάθη που δεν επηηρεάζουν την κατανόηση	που δυσκολεύουν την κατανόηση	γλωσσικές αστοχίες, δύσκολη κατανόηση	
3. Δημιουργικότητα & Σχεδιασμός	Εξαιρετική αισθητική, λειτουργικός και ελκυστικός σχεδιασμός, πολύ καλή χρήση χρωμάτων και εικόνων	Καλαίσθητο αποτέλεσμα με μικρά περιθώρια βελτίωσης	Μέτριος σχεδιασμός, χωρίς ποικιλία ή με αστοχίες στη σχεδίαση/ μη ισορροπημένη αισθητική	Φτωχός σχεδιασμός ή δυσανάγνωστο / ανεπεξέργαστο αποτέλεσμα	
4. Διαδραστικότητα	Εξαιρετική χρήση διαδραστικών εργαλείων (hotspots, pop- ups) για ενεργό εμπλοκή	Καλή αλλά περιορισμένη χρήση διαδραστικών εργαλείων	Ελάχιστα ή μερικώς λειτουργικά διαδραστικά στοιχεία	Απουσία ή μη λειτουργικά διαδραστικά στοιχεία	
5. Συνεργασία στην ομάδα και κατανομή ρόλων (αυτοαξιολόγηση μόνο)	Ισορροπημένη κατανομή ρόλων, υψηλή συνεργατικότητ α	Σχετική ισορροπία και συνεργασία	Άνιση εμπλοκή ή δυσκολίες στη συνεργασία	Έλλειψη οργάνωσης ή συνεργασίας	

Συνολική Βαθμολογία: /20

- 17–20: Εξαιρετική εργασία
- 13–16: Πολύ καλή προσπάθεια
- 9–12: Μέτρια απόδοση
- 5–8: Χρειάζεται σημαντική βελτίωση

Σχόλια / Παρατηρήσεις:

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5

Σενάριο Συνέντευξης Γιατρού - Ασθενούς (Vidnoz)



Δημιουργήστε έναν αυθεντικό διάλογο μεταξύ γιατρού και ασθενή που πάσχει υποθετικά από μια πάθηση του συστήματος της ομάδας σας και ο οποίος χρειάζεται θεραπευτική αγωγή. Αξιοποιείστε την κατάλληλη ιατρική ορολογία από τη διαδραστική αφίσα της ομάδας σας που είναι αναρτημένη στο κοινόχρηστο padlet στην e-class. Μπορείτε να λάβετε υπόψιν σας στη συγγραφή του σεναρίου και το παρακάτω υπόδειγμα διαλόγου με βασικές εκφράσεις για συνεντεύξεις γιατρού-ασθενή και δομημένες ερωτήσεις-απαντήσεις, αλλά θα χρειαστεί να το προσαρμόσετε και να το εμπλουτίσετε. Πρώτα θα πρέπει να επιλέξετε πάθηση και συμπτώματά της και μετά διάγνωση και θεραπεία. Μόλις γράψετε τους διαλόγους, θα τους μετατρέψετε σε βίντεο με τη χρήση της

πλατφόρμας VIDNOZ που μετατρέπει κείμενο σε βίντεο με τη βοήθεια της TN.

Team: _____

System: _____

Condition: _____

Μέρος 1: ΓΙΑΤΡΟΣ (Γενικές ερωτήσεις)

- Good morning. What brings you here today?
- Can you describe your symptoms?
- How long have you had these symptoms?
- Have you taken any medication?
- Do you have any other conditions?
- Based on what you told me, it might be...
- I recommend that you...
- Are you allergic to any drugs?
- Do you feel any pain? Where exactly?

Μέρος 2: ΑΣΘΕΝΗΣ (συνήθεις απαντήσεις)

- Good morning, doctor. I don't feel well.
- I have been feeling...
- It started about...
- I haven't taken anything yet.
- No, I don't have any other conditions.
- Thank you, doctor.
- I have been feeling sick since yesterday.
- I feel pain in my lower back.
- I have a headache and feel dizzy.

- I haven't taken any medication.
- I feel tired all the time.
- I have a fever and chills.
- I have trouble breathing.

Μέρος 3: ΓΙΑΤΡΟΣ (Διάγνωση και Οδηγίες)

- It sounds like you may have...
- I'll prescribe you...
- You should drink plenty of water.
- I recommend some rest and light meals.
 - You'll need a blood test.
 - I suggest taking this medication twice a day.
 - Try to avoid fatty/spicy foods.

Μέρος 4: ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ (Παθήσεις/Συμπτώματα)

nausea, fatigue, burning sensation, inflammation, infection, pressure, shortness of breath, blurred vision, stiffness...

ΔΟΜΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ : ΣΥΜΠΤΩΜΑΤΑ> ΔΙΑΓΝΩΣΗ> ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΘΕΡΑΠΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΛΗΨΗΣ >ΕΠΟΜΕΝΟ ΡΑΝΤΕΒΟΥ ΚΑΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ

Συγγραφή Διαλόγου Ομάδας

1. Title : _____

2. Symptoms:

—

3. Diagnosis (doctor-patient):

—

4. Key-words(3+):

- _____
- _____

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 6 ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΗΣ VIDNOZ ai

Ανοίξτε τον παρακάτω σύνδεσμο μιας παρουσίασης για να δείτε τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε προκειμένου να μετατρέψετε το σενάριό σας σε βίντεο με τη χρήση της πλατφόρμας Vidnoz και της Τεχνητής Νοημοσύνης (Vidnoz Text-to-Video ai)

<https://gamma.app/docs/Vidnoz-AI-Text-to-Video--inwc8my2ulrg7fx>

Το περιβάλλον του Vidnoz στο οποίο θα βρεθείτε είναι αυτό :

