

Εκπαιδευτικό Σενάριο

“Shakespeare Reloaded: Love, Power, and Poetry in a Digital World”



“William Shakespeare (1564–1616) – Public Domain Image”

Δημιουργός: Παναγοπούλου Όλγα

Εκπαιδευτικός Αγγλικής Γλώσσας, ΠΕ06

Ταυτότητα Σεναρίου

Το παρόν διδακτικό σενάριο αντλεί έμπνευση από το έργο του William Shakespeare, επαναπροσδιορίζοντας τη θέση του στην εκπαιδευτική πράξη μέσα από σύγχρονες, δημιουργικές και ψηφιακά υποστηριζόμενες δραστηριότητες. Οι μαθητές δεν είναι απλοί αναγνώστες, αλλά ενεργοί ερμηνευτές και παραγωγοί νοήματος: μελετούν, συγκρίνουν, σχολιάζουν και συνδιαλέγονται με τον Shakespeare, μεταφέροντας τα διαχρονικά του θέματα – αγάπη, πίστη, ταυτότητα, εξουσία – στο ψηφιακό και κοινωνικό τους περιβάλλον.

Η χρήση πολυτροπικών ψηφιακών εργαλείων (όπως Canva, Vidnoz AI, Padlet) καλλιεργεί δεξιότητες ψηφιακού και πληροφοριακού γραμματισμού, ενισχύει τη δημιουργικότητα και ενδυναμώνει τη συνεργατική μάθηση. Το σενάριο ευθυγραμμίζεται με τις απαιτήσεις του DigComp 2.2, προωθώντας την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα: επικοινωνία, κριτική σκέψη, επίλυση προβλημάτων, πολιτισμική ευαισθησία και υπευθυνότητα. Ο Shakespeare, λοιπόν, δεν “διδάσκεται”· προσκαλείται σε έναν διάλογο, όπου η φωνή του συναντά τη φωνή των νέων.

Γνωστικό αντικείμενο: Αγγλικά – Λογοτεχνία & Πολυγραμματισμοί

Σύνδεση με ενότητα σχολικού εγχειριδίου: [ΦΑΚΕΛΟΣ ΥΛΙΚΟΥ ΑΓΓΛΙΚΑ 2](#)

MODULE 8 : The Merchant of Venice (εισαγωγική ενότητα για τον Shakespeare), εστιάζοντας σε αποσπάσματα από έργα και σονέτα.

Προφίλ μαθητών:

Μαθητές/τριες ηλικίας 17–18 ετών, τελειόφοιτοι του ΓΕΛ, με υψηλό επίπεδο γλωσσομάθειας (Γ1). Έχουν προηγούμενη εμπειρία με λογοτεχνικά και αυθεντικά αγγλικά κείμενα, διαθέτουν ικανότητες συνεργασίας, κριτικής σκέψης και βασικές δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού. Είναι εξοικειωμένοι με εργασίες σε ομάδες και δραστηριότητες project-based learning.

Προβλέπονται εναλλακτικά μέσα (υπότιτλοι στο βίντεο, υψηλή αντίθεση σε αφίσες/υλικό, δυνατότητα ηχητικής υποβολής απαντήσεων και προσαρμογή ρυθμού εργασιών) για μαθητές/τριες με μαθησιακές ή αισθητηριακές ανάγκες.

Επίπεδο γλωσσομάθειας:

Γ' Λυκείου / Επίπεδο: Γ1

Χρονική διάρκεια:

1 Διδακτική ώρα (45 λεπτά)

Ωστόσο, με βάση τον όγκο και τη φύση των δραστηριοτήτων, θεωρείται ιδιαίτερα πιθανό —έως και αναμενόμενο— να απαιτηθεί και δεύτερη διδακτική ώρα για την ολοκλήρωση της συνολικής ροής του σεναρίου.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών:

- ☐ Εξοικείωση με λογοτεχνικά κείμενα και θεματικές (π.χ. αγάπη, ταυτότητα, πίστη).
- ☐ Ανάπτυξη δομημένων επιχειρημάτων σε γραπτό και προφορικό λόγο.
- ☐ Βασική χρήση ψηφιακών εργαλείων.

- ☐ Δεξιότητες συνεργασίας, αναστοχασμού και δημιουργικής σκέψης.

2. Σκεπτικό του σεναρίου/ Αιτιολόγηση των επιλογών

Η επιλογή της θεματικής του Shakespeare εντάσσεται στο πλαίσιο της ενότητας [The Merchant of Venice](#) του Φακέλου Υλικού Αγγλικά 2, με στόχο την εμβάθυνση σε διαχρονικά ζητήματα όπως η αγάπη, η πίστη, η ταυτότητα και η εξουσία. Το σενάριο επιδιώκει να προσεγγίσει την αγγλική λογοτεχνία όχι ως παρωχημένο αντικείμενο μελέτης αλλά ως ενεργό πολιτισμικό κεφάλαιο, αξιοποιώντας τόσο το θεατρικό όσο και το ποιητικό έργο του Shakespeare (σονέτα, αποσπάσματα διαλόγων, ιστορικά στοιχεία).

Η παιδαγωγική προσέγγιση βασίζεται στη διαφοροποιημένη διδασκαλία, ώστε να καλύψει διαφορετικά μαθησιακά προφίλ μέσα από πολυτροπικές δραστηριότητες. Ενσωματώνεται η ομαδοσυνεργατική και διερευνητική μάθηση με έντονο το στοιχείο της δημιουργικής παραγωγής, καθώς οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν ψηφιακές αφηγήσεις και παρουσιάσεις.

Η χρήση ψηφιακών πόρων από το Φωτόδεντρο εξασφαλίζει παιδαγωγικά τεκμηριωμένο υλικό, ενώ η ενσωμάτωσή τους σε αυθεντικά μαθησιακά σενάρια μεγιστοποιεί την εκπαιδευτική τους αξία. Παράλληλα, η εμπλοκή των μαθητών με ψηφιακά μέσα ευνοεί την ανάπτυξη ψηφιακού και πολυγραμματισμού, ενισχύοντας δεξιότητες που συνδέονται με το DigComp 2.2 και τις απαιτήσεις του 21ου αιώνα.

Η εστίαση στην παραγωγή λόγου με δημιουργικά μέσα (π.χ. ηχογραφήσεις, αφίσες, ψηφιακά ποιήματα) συνδέει την παράδοση με τη σύγχρονη τεχνολογία και φέρνει το έργο του Shakespeare πιο κοντά στη γενιά των ψηφιακών ιθαγενών.

3. Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα

(α) Σε σχέση με το γνωστικό αντικείμενο

(σε αντιστοίχιση με δείκτες του ΕΠΣ-ΞΓ, επίπεδο Γ1)

- Οι μαθητές θα μπορούν να αναγνωρίζουν, να περιγράφουν και να σχολιάζουν θεματικούς άξονες όπως η αγάπη, η εξουσία, η αφοσίωση και η ταυτότητα σε αυθεντικά λογοτεχνικά αποσπάσματα, συσχετίζοντάς τους με το ευρύτερο συγκείμενο του κειμένου.
Δείκτης Γ1-ΚΓ.6: Κατανόηση σύνθετων λογοτεχνικών αποσπασμάτων και εντοπισμός θεμάτων/νοημάτων.
- Θα εντοπίζουν λογοτεχνικές τεχνικές (μεταφορές, εικόνες, αντιθέσεις, ειρωνεία) και θα τις αναλύουν ως προς τη λειτουργία τους στη διαμόρφωση νοήματος,

ύφους και ατμόσφαιρας.

Δείκτης Γ1-ΚΓ.8: Ανάλυση γλωσσικών/λογοτεχνικών τεχνικών σε αυθεντικά κείμενα.

- Θα παράγουν δικά τους προφορικά ή γραπτά πολυτροπικά κείμενα με αφηγηματική, ποιητική ή ερμηνευτική διάσταση, αντλώντας έμπνευση από τα κείμενα του Shakespeare (π.χ. αναδημιουργία σκηνής, εσωτερικός μονόλογος, κριτικό σχόλιο).

Δείκτης Γ1-ΠΓ.4: Παραγωγή δημιουργικών γραπτών κειμένων (κριτική, αφήγηση, λογοτεχνική αναδημιουργία).

Δείκτης Γ1-ΠΠ.5: Προφορική παρουσίαση και δραματοποίηση λογοτεχνικών κειμένων.

- Θα εξασκηθούν στη χρήση λεξιλογίου συναισθημάτων, λογοτεχνικής ερμηνείας και πολιτισμικών αναφορών, ώστε να μπορούν να αποδίδουν με ακρίβεια στάσεις, τόνους και πολιτισμικά συμφραζόμενα.

Δείκτης Γ1-ΛΕΞ.2: Χρήση εκτεταμένου λεξιλογίου σχετικού με συναισθήματα, πολιτισμικά συμφραζόμενα και λογοτεχνικές αναφορές.

(β) Σε σχέση με τη χρήση της τεχνολογίας:

Οι μαθητές/τριες θα μπορούν :

- να αξιοποιούν ανοικτούς εκπαιδευτικούς πόρους από το Φωτόδεντρο, κατανοώντας τις άδειες χρήσης, τα επίπεδα πρόσβασης και τις αρχές πνευματικών δικαιωμάτων, σύμφωνα με τις δεξιότητες αναζήτησης και αξιολόγησης πληροφορίας.
(DigComp 1.1, 1.2)
- να δημιουργούν πολυτροπικά προϊόντα με εργαλεία όπως Canva, Vidnoz AI, Vocaroo και StoryboardThat, αναπτύσσοντας δεξιότητες παραγωγής, ενσωμάτωσης και αναδιατύπωσης ψηφιακού περιεχομένου.
(DigComp 3.1, 3.2)
- να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν ψηφιακά μέσω Padlet, καλλιεργώντας δεξιότητες συνεργασίας, συντονισμού, σύνθεσης και αναστοχασμού σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης.
(DigComp 2.4, 5.3)

(γ) Σε σχέση με τη μαθησιακή διαδικασία και τις γνώσεις για τον κόσμο:

Οι μαθητές/τριες :

- Θα ενισχύσουν την κριτική σκέψη και την ενσυναίσθηση, εξετάζοντας διαχρονικά ανθρώπινα διλήμματα και συγκρούσεις.
- Θα εξοικειωθούν με τη λογική της πολιτισμικής μεταφοράς, αναγνωρίζοντας την επικαιρότητα του Shakespeare στον σύγχρονο κόσμο.

- Θα καλλιεργήσουν στάσεις σεβασμού προς την ποικιλομορφία και τις διαφορετικές φωνές μέσω δημιουργικής έκφρασης.
- Θα αποκτήσουν αυτοπεποίθηση στη δημόσια έκθεση ιδεών και την καλλιτεχνική παρουσίασή τους.

Σύνδεση με το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων (DigComp 2.2)

Το σενάριο ενισχύει βασικές ψηφιακές δεξιότητες των μαθητών σύμφωνα με το ευρωπαϊκό πλαίσιο DigComp 2.2, επικεντρώνοντας στις εξής περιοχές:

1. Γραμματισμός στην πληροφορία και στα δεδομένα

1.1 Περιήγηση, αναζήτηση και φιλτράρισμα πληροφοριών και ψηφιακού περιεχομένου: Οι μαθητές αναζητούν και εντοπίζουν στοχευμένο λογοτεχνικό και ιστορικό περιεχόμενο μέσω εκπαιδευτικών ιστοτόπων (π.χ. Φωτόδεντρο).

2. Δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

3.1 Ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου: Δημιουργούν αφίσες στο Canva, ηχογραφήσεις ή βίντεο με το Vidnoz AI και ψηφιακά κόμικς με το Storyboard That.

3.2 Ενσωμάτωση και αναδιατύπωση ψηφιακού περιεχομένου: Μετασχηματίζουν τα σονέτα του Shakespeare και τα θεατρικά αποσπάσματα σε νέες δημιουργικές μορφές, εκφράζοντας προσωπικά νοήματα.

3. Επικοινωνία και συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών

2.4 Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών: Συνεργάζονται σε ομάδες για να δημιουργήσουν κοινά έργα, ανταλλάσσουν ιδέες και αναρτούν τα αποτελέσματα σε κοινόχρηστα ψηφιακά περιβάλλοντα (Padlet, Canva).

4. Επίλυση προβλημάτων και ψηφιακή δημιουργικότητα

Οι μαθητές ενεργοποιούν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους, προσεγγίζοντας λογοτεχνικά κείμενα με καινοτόμα μέσα και οικοδομώντας την ψηφιακή τους ταυτότητα ως δημιουργοί περιεχομένου.

Οι μαθητές:

- 4.1 Επιλέγουν κατάλληλα ψηφιακά εργαλεία για τον στόχο της δραστηριότητας.
- 4.2 Αντιμετωπίζουν τεχνικές δυσκολίες και βρίσκουν εναλλακτικές λύσεις.
- 4.3 Χρησιμοποιούν δημιουργικά τα εργαλεία (Canva, Vidnoz, StoryboardThat) για να μετασχηματίσουν λογοτεχνικό περιεχόμενο.

- 4.4 Διαχειρίζονται προβλήματα πρόσβασης, κοινής χρήσης ή μορφοποίησης ψηφιακού υλικού.

5. Αξιολόγηση και προβληματισμός μέσω ψηφιακών εργαλείων

5.3 Ενσωμάτωση της ψηφιακής τεχνολογίας στη διαδικασία αυτοαξιολόγησης και ανατροφοδότησης: Μέσα από το Exit Quiz οι μαθητές ενεργοποιούν τη δεξιότητα του μεταγλωσσικού ελέγχου, αξιολογούν την κατανόηση των εννοιών του μαθήματος και εντοπίζουν σημεία που χρειάζονται ενίσχυση.

Το σενάριο ευθυγραμμίζεται με δείκτες από το Παράρτημα 1 του ΕΠΣ-ΞΓ (EPS-XG Appendix 1), που αφορούν το επίπεδο Γ1, όπως:

- Κατανόηση λογοτεχνικών αποσπασμάτων και αυθεντικών κειμένων.
- Παραγωγή δημιουργικού και πολυτροπικού λόγου (γραπτού και προφορικού).
- Ανάπτυξη ερμηνευτικών και πολιτισμικών δεξιοτήτων.

4. Αναλυτική περιγραφή

1^η Δραστηριότητα: Shakespeare Reloaded – Μια Εισαγωγή Ζωντανή και Πολυτροπική

Διάρκεια: 15 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: Ανάλυση πολυτροπικού περιεχομένου – δημιουργική έκφραση.

Στοχεύει σε:

- Κατανόηση προφορικού λόγου (βίντεο από Φωτόδεντρο).
- Παραγωγή γραπτού λόγου (σύνθεση «μοντέρνας ρήσης» στα Αγγλικά).
- Παραγωγή πολυτροπικού λόγου (ψηφιακή αφίσα στο Canva).
- Δεξιότητες αλληλεπίδρασης (ανάρτηση και σχολιασμός στο Padlet).

Το [Φύλλο Εργασίας 1](#) υποστηρίζει τη Δραστηριότητα 1 και ακολουθεί τις τέσσερις φάσεις της (βλ. Παράρτημα, ΦΕ1).

Φάσεις (ροή 15'):

- Φάση 1 (2'): Παρακολούθηση βίντεο (Φωτόδεντρο) και εντοπισμός βασικών στοιχείων για τον Shakespeare.
- Φάση 2 (5'): Σύνθεση «μοντέρνας ρήσης» στα Αγγλικά (1–2 σειρές).
- Φάση 3 (6'): Δημιουργία ψηφιακής αφίσας στο Canva με τη ρήση.
- Φάση 4 (2'): Ανάρτηση στο Padlet και σύντομος σχολιασμός/ανατροφοδότηση.

Οργάνωση τάξης: Ατομική ή σε ζεύγη

Ρόλος εκπαιδευτικού: Συντονιστικός, καθοδηγητικός και υποστηρικτικός.

Ενέργειες εκπαιδευτικού :

- παρουσιάζει το εισαγωγικό βίντεο
- βοηθά στη διατύπωση των αγγλικών και ενθαρρύνει δημιουργικότητα
- εξηγεί την εναρκτήρια δραστηριότητα παραγωγής μικρής αφίσας με τη χρήση του [Canva](#).

Ενέργειες μαθητή: Παρακολουθούν το βίντεο “Exploring Shakespeare: Understanding the Bard’s Life and Works” ([Φωτόδεντρο](#)) λειτουργώντας ως Code Breakers, καθώς αποκωδικοποιούν βασικά γλωσσικά και πολιτισμικά στοιχεία για τον Shakespeare.

Σκέφτονται τι μήνυμα θα έδινε σήμερα ο Shakespeare σε σχέση με την τέχνη, την αγάπη ή τη δύναμη.

Διατυπώνουν μια σύντομη “μοντέρνα ρήση” (1-2 σειρές) στα αγγλικά, σαν να ήταν λόγια του ίδιου. Λειτουργούν ως Text Participants, συνδέοντας το περιεχόμενο του βίντεο με τα δικά τους βιώματα και αξίες.

Δημιουργούν μια εικαστική κάρτα ή ψηφιακή αφίσα με το απόφθεγμα, χρησιμοποιώντας [Canva](#). Δρουν ως Text Users, αφού παράγουν νέο πολυτροπικό κείμενο με δημιουργικό και επικοινωνιακό σκοπό.

Ανεβάζουν το αποτέλεσμα σε κοινό [Padlet](#) ενεργώντας ως Text Analysts, καθώς αναστοχάζονται πάνω στα νοήματα και τις εκφράσεις που χρησιμοποιούν οι ίδιοι και οι άλλοι.

Πηγές - Εργαλεία:

- [Ανοικτός Εκπαιδευτικός Πόρος Φωτόδεντρου](#)
- [Padlet](#). (συλλογή σκέψεων)
- [Canva](#) (εισαγωγική αφίσα για τον Shakespeare)

βλ.ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ, [ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1,ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1](#)

Αποτελέσματα της δραστηριότητας:

Εξοικείωση με βασικές πτυχές της ζωής και του έργου του Shakespeare. ΕΠΣ-ΞΓ: Γ1-ΚΓ.6 (Κατανόηση πληροφοριών και ιδεών σε ποικίλα αυθεντικά κείμενα)

Ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής αποτίμησης και δημιουργικής οπτικής έκφρασης. ΕΠΣ-ΞΓ: Γ1-ΠΓ.4 (Παραγωγή δημιουργικού και τεκμηριωμένου λόγου), Γ1-ΠΠ.5 (Παραγωγή προφορικού λόγου με σαφήνεια και επιχειρηματολογία)

Προετοιμασία για τις θεματικές του επόμενου μέρους (σονέτα και συνέντευξη).
ΕΠΣ-ΞΓ: Γ1-ΚΓ.8 (Ερμηνεία και ανάλυση πολιτισμικού και λογοτεχνικού περιεχομένου)

Ψηφιακές δεξιότητες (DigComp) που ενεργοποιούνται στη δραστηριότητα

- 1.1 Περιήγηση και Αναζήτηση: Οι μαθητές εντοπίζουν πληροφορίες για τον Shakespeare από το βίντεο [Φωτόδεντρο](#).
- 3.1 Ανάπτυξη Ψηφιακού Περιεχομένου: Δημιουργούν ψηφιακή αφίσα με Canva.
- 2.4 Συνεργασία μέσω Ψηφιακών Τεχνολογιών: Αναρτούν το έργο τους στο Padlet, σχολιάζοντας τις δημιουργίες συμμαθητών.
- 5.3 Αυτοαξιολόγηση: Μέσω της σύνθεσης της ρήσης και της αφίσας, ενισχύουν τη δημιουργική αναστοχαστική τους έκφραση.

2^η Δραστηριότητα: “Interview with Shakespeare – Voices Through Sonnets”

Διάρκεια: 20 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: Λογοτεχνική ανάλυση, δημιουργική γραφή, πολυτροπική παραγωγή

Οργάνωση τάξης: Ομαδοσυνεργατική διάταξη: ομάδες 3–4 μαθητών/τριών, με εναλλαγή ρόλων (reader, note-taker, media lead, presenter).

Ρόλος εκπαιδευτικού: Καθοδηγητικός και υποστηρικτικός.

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Παρέχει τα τρία σονέτα αυθεντικά και με μετάφραση, εξηγεί τη διαδικασία επιλογής και ανάλυσης, παρέχει το πρότυπο ερωτήσεων για τη συνέντευξη και καθοδηγεί στη χρήση των ψηφιακών εργαλείων (βίντεο με avatar [Vidnoz AI](#), ηχητική εκδοχή [Vocaroo/podcast](#) ή κόμικ με το [Storyboard That](#).)

Ενέργειες μαθητή:

Οι μαθητές, σε ομάδες, μελετούν και αναλύουν ένα από τα τρία κείμενα που επιλέγουν σύμφωνα με τα ενδιαφέροντά τους:

- [Sonnet 18](#): “Shall I compare thee to a summer’s day?” [Sonnet 18 \(English Version\)](#)
- [Sonnet LVII](#): “Being your slave, what should I do but tend” [Sonnet 57 \(English Version\)](#)
- [Romeo and Juliet](#), Act 1, Scene 5: επιλεγμένο αγγλικό απόσπασμα [Romeo and Juliet \(English\)](#)

Το [Φύλλο Εργασίας 2](#) χρησιμοποιείται στη Δραστηριότητα 2 και οργανώνει τα βήματα της ανάλυσης και της συνέντευξης (βλ. Παράρτημα, ΦΕ2).

Φάσεις (ροή 20')

- Φάση Α (3'): Επιλογή κειμένου (Sonnet 18 ή Sonnet LVII ή *Romeo and Juliet* Act 1, Scene 5).
- Φάση Β (7'): Συγκριτική ανάλυση πρωτοτύπου–μετάφρασης (θέμα, συναίσθημα, εικόνες/μεταφορές, φράσεις-κλειδιά).
- Φάση Γ (5'): Σχεδιασμός «συνέντευξης» (ερωτήσεις–απαντήσεις με ένταξη 2 εκφράσεων του πρωτοτύπου).
- Φάση Δ (5'): Παραγωγή πολυτροπικού προϊόντος ανά ομάδα (κοινός στόχος, διαφορετικό μέσο):
 - βίντεο με avatar ([Vidnoz AI](#)) ή
 - ηχητική εκδοχή [Vocaroo/podcast](#) ή
 - κόμικ ([Storyboard That](#)).

Σημ.: Ανάλογα με τον ρυθμό εργασίας του τμήματος, η Δραστηριότητα 2 ενδέχεται να χρειαστεί περισσότερος χρόνος και μπορεί να επεκταθεί σε δεύτερη διδακτική ώρα ή/και να ολοκληρωθεί κατ' οίκον (τελική απόδοση πολυτροπικού προϊόντος).

Κοινή ανάρτηση στο [Padlet](#) της τάξης & σύντομη ανταλλαγή ανατροφοδότησης.

Προεργασία για τη συνέντευξη – Συγκριτική Ανάλυση

Οι μαθητές διαβάζουν το επιλεγμένο απόσπασμα στα Αγγλικά και στην Ελληνική μετάφραση. Έτσι οι μαθητές:

- Θα δουν το πρωτότυπο αγγλικό.
- Θα συγκρίνουν και θα βελτιώσουν την κατανόηση τους.
- Θα “πάρουν” τη γλώσσα μέσα στη συνέντευξη, εμπλουτίζοντας το περιεχόμενο τους πολυτροπικά.

Συγκρίνουν τη γλώσσα, το συναίσθημα, τις μεταφορές και τη δομή, απαντώντας σε καθοδηγούμενες ερωτήσεις:

- Ποιο συναίσθημα “ακούγεται” πιο έντονα σε κάθε γλώσσα;
- Υπάρχει λέξη ή φράση που άλλαξε πλήρως στη μετάφραση;
- Πώς διαφέρει η “αίσθηση” όταν αλλάζει η γλώσσα;
- Τι ανακάλυψαν που οι άλλοι μπορεί να μην παρατήρησαν;

Αναλυτική Προσέγγιση – Συγκριτική Ανάλυση Αγγλικού Σονέτου

Οι μαθητές εντοπίζουν το αγγλικό κείμενο στα ακόλουθα σονέτα [Sonnet 18 \(English Version\)](#), [Sonnet 57 \(English Version\)](#), [Romeo and Juliet \(English\)](#), συγκρίνουν με την ελληνική μετάφραση – εστιάζοντας σε εμφανή παραδείγματα (π.χ. “holy shrine”) (Λειτουργούν ως Code Breakers, αποκωδικοποιώντας γλωσσικά και πολιτισμικά στοιχεία του λογοτεχνικού λόγου.)

Στη συνέχεια, επιλέγουν 2 λέξεις ή φράσεις που θα ενσωματώσουν στη “φωνή” του Shakespeare. (Δρουν ως Text Participants, ερμηνεύοντας νόημα και ύφος του πρωτοτύπου.)

Δημιουργούν μια φανταστική συνέντευξη ανάμεσα στον William Shakespeare και έναν σύγχρονο δημοσιογράφο ή μαθητή, αντλώντας έμπνευση από το περιεχόμενο του σονέτου. (Λειτουργούν ως Text Users, μεταφέροντας τη γλώσσα και τις ιδέες του ποιητή σε σύγχρονο επικοινωνιακό πλαίσιο.)

Συντάσσουν ερωτήσεις και απαντήσεις γύρω από θέματα όπως η αγάπη, ο χρόνος, η πίστη και η δύναμη της ποίησης. (Εξασκούνται ως Text Participants, κατανοώντας θεματικούς άξονες και επιχειρηματολογία.)

Παρουσιάζουν το σενάριο σε πολυτροπική μορφή, επιλέγοντας ανά ομάδα:

- βίντεο με avatar του Shakespeare που απαντά στη συνέντευξη [Vidnoz AI](#)
- ηχητική εκδοχή [Vocaroo/podcast](#) ή
- κόμικ [Storyboard That](#). Έτσι ενισχύεται η διαφοροποίηση και η δημιουργικότητα, με όλες τις ομάδες να συμβάλλουν σε μια κοινή μαθησιακή εμπειρία. (Ενεργούν ως Text Analysts, μετασχηματίζοντας και επαναανοηματοδοτώντας το κείμενο μέσα από νέα μέσα έκφρασης.)

Οι ομάδες αναρτούν τα τελικά τους προϊόντα (βίντεο, ηχητικά podcasts ή comics) στο κοινό [Padlet](#) της τάξης ώστε να παρουσιαστούν στην ολομέλεια και να γίνει σύντομη αλληλοαξιολόγηση με βάση τα συμφωνημένα κριτήρια.

Πηγές - Εργαλεία:

- [Sonnet 18](#): "Shall I compare thee to a summer's day?"
- [Sonnet LVII](#): "Being your slave, what should I do but tend",
- [Romeo and Juliet](#) Act 1, Scene 5 [Romeo and Juliet \(English\)](#)
- [Vidnoz AI](#)
- [Vocaroo/podcast](#)

- [Storyboard That](#)

βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ [ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2 -ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2](#)

(Φύλλο ανάλυσης & πρότυπο ερωτήσεων συνέντευξης)

Αποτελέσματα της δραστηριότητας:

- Ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικής έκφρασης, λογοτεχνικής ανάλυσης και ψηφιακού γραμματισμού.ΕΠΣ-ΞΓ: Γ1-ΚΓ.6, Γ1-ΠΓ.4
- Εμβάθυνση στη θεματολογία των σονέτων μέσα από την παραγωγή διαλόγου.ΕΠΣ-ΞΓ: Γ1-ΚΓ.8, Γ1-ΠΠ.5
- Καλλιέργεια συνεργασίας και φαντασίας μέσω πολυτροπικών μέσων.ΕΠΣ-ΞΓ: Γ1-ΠΓ.4

Ψηφιακές δεξιότητες (DigComp) που ενεργοποιούνται στη δραστηριότητα

1.1 Αναζήτηση & Φιλτράρισμα: Οι μαθητές εντοπίζουν και μελετούν αγγλικά και ελληνικά σονέτα.

1.2 Αξιολόγηση Περιεχομένου: Συγκρίνουν μετάφραση και πρωτότυπο, εντοπίζοντας αλλαγές νοήματος. *Η διαδικασία αυτή ενισχύει την κατανόηση του αυθεντικού αγγλικού σονέτου, καθώς αποτελεί βασικό στόχο γλωσσικής και λογοτεχνικής επάρκειας στο επίπεδο Γ1.*

3.1 Δημιουργία Περιεχομένου: Συνθέτουν συνέντευξη και παράγουν ψηφιακή εκδοχή με Vidnoz AI.

3.2 Αναδιατύπωση Περιεχομένου: Ενσωματώνουν εκφράσεις από το σονέτο στη συνέντευξη, μετασχηματίζοντας λογοτεχνική γλώσσα.

2.4 Ψηφιακή Συνεργασία: Συνεργάζονται σε ομάδες για τη σύνθεση και παρουσίαση.

5.3 Αναστοχασμός: Επιλέγουν λέξεις-κλειδιά που αποτυπώνουν τον τόνο και το ύφος του Shakespeare.

3η Δραστηριότητα: “Exit Quiz – Shakespeare Reloaded”

Διάρκεια: 10 λεπτά

Είδος δραστηριότητας: Σύντομη διαμορφωτική αξιολόγηση

Οργάνωση τάξης: Ατομική εργασία

Το Φύλλο Εργασίας 3 αντιστοιχεί στη Δραστηριότητα 3 (Exit Card Quiz) και χρησιμοποιείται για τη διαμορφωτική αξιολόγηση (βλ. Παράρτημα, ΦΕ3).

Φάσεις (ροή 10'):

- Φάση 1 (1'): Σύνδεση στο Wayground Exit Card (κωδικός/σύνδεσμος).
- Φάση 2 (7'): Απαντήσεις σε 8 ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής & 1–2 poll.
- Φάση 3 (2'): Σύντομη ανοιχτή απάντηση (1–2 σειρές) + ενημέρωση απόδοσης / αναστοχασμός.
(Προαιρετικά για την εκπαιδευτικό: καταχώριση σημειώσεων στη ρουμπρίκα.)

Ρόλος εκπαιδευτικού: Συντονιστικός και υποστηρικτικός ρόλος.

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο/Η εκπαιδευτικός καθοδηγεί τη διαδικασία του quiz, διασφαλίζει την ομαλή σύνδεση των μαθητών στην πλατφόρμα και δημιουργεί κλίμα θετικής ανατροφοδότησης. Παρέχει στους μαθητές τον σύνδεσμο ή QR code για το [Wayground Exit Card](#). Εξηγεί τη διαδικασία συμπλήρωσης και τον παιγνιώδη χαρακτήρα του quiz. Παρακολουθεί τη συμμετοχή και δίνει διευκρινίσεις όπου χρειάζεται.

Συλλέγει τα αποτελέσματα και καταγράφει παρατηρήσεις για μεταγενέστερη ανάλυση στη ρουμπρίκα.

Ενέργειες μαθητών: Συνδέονται στο [Wayground Exit Card](#) ως Text Users, εφαρμόζοντας τις γνώσεις που απέκτησαν σε νέο πλαίσιο ψηφιακής αξιολόγησης. Απαντούν σε 8 ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και 1–2 σύντομα poll που σχετίζονται με τις βασικές έννοιες του μαθήματος (Shakespeare, σονέτα, ψηφιακά εργαλεία, θέματα) ως Code Breakers, ανακαλώντας και επεξεργαζόμενοι πληροφορίες από τις προηγούμενες δραστηριότητες. Διατυπώνουν μια σύντομη αναστοχαστική πρόταση (1–2 σειρές) ως Text Analysts, αξιολογώντας κριτικά τι έμαθαν και τι τους εντυπωσίασε περισσότερο.

Πηγές - Εργαλεία:

- [Wayground Exit Card](#)
- ΒΛ.ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ- [ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3-ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3](#)
- [Padlet](#) (προαιρετικά για ανάρτηση αναστοχαστικών απαντήσεων).

Αποτελέσματα της δραστηριότητας:

- Επισκόπηση και εμπέδωση βασικών εννοιών του μαθήματος (Shakespeare, σονέτα, πολυτροπική δημιουργία) — ΕΠΣ-ΞΓ: Γ1-ΚΓ.6, Γ1-ΚΓ.8.

- Ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτοαξιολόγησης και μεταγνωστικής επίγνωσης μέσω αναστοχασμού — ΕΠΣ-ΞΓ: Γ1-ΠΓ.4, DigComp 5.3 (Ανατροφοδότηση και αυτοβελτίωση).
- Ενίσχυση ψηφιακής συμμετοχής και υπεύθυνης χρήσης διαδικτυακών εργαλείων — DigComp 2.4 (Συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών), 1.3 (Αναζήτηση και αξιολόγηση πληροφοριών).
- Ομαλή ολοκλήρωση του μαθήματος με διαδραστικό τρόπο

Το [Wayground Exit Card](#) αξιοποιείται όχι μόνο ως εργαλείο αξιολόγησης γνώσεων αλλά και ως ψηφιακή Exit Card, ενισχύοντας την αναστοχαστική διαδικασία. Μέσω ερωτήσεων τύπου *poll* και επιλογών που σχετίζονται με συναισθήματα ή αποκομισμένα μηνύματα, οι μαθητές καλούνται να επανεκτιμήσουν την εμπειρία τους, να εντοπίσουν δυσκολίες και να διατυπώσουν βασικά σημεία μάθησης, ενισχύοντας τη μεταγνωστική τους επίγνωση.

Ψηφιακές δεξιότητες (DigComp) που ενεργοποιούνται στη δραστηριότητα

1.3 Διαχείριση Πληροφοριών: Οι μαθητές εφαρμόζουν τις γνώσεις τους επιλέγοντας σωστές απαντήσεις.

5.3 Ανατροφοδότηση/Αυτοαξιολόγηση: Το κουίζ λειτουργεί ως εργαλείο μεταγνωστικής επεξεργασίας.

2.4 Ψηφιακή Συμμετοχή: Συμμετέχουν ενεργά μέσω Wayground και μοιράζονται τις εμπειρίες τους σε κοινό περιβάλλον.

Εναλλακτικό Σενάριο Χωρίς Διαδίκτυο (Offline Plan): Σε περίπτωση προβλημάτων δικτύου, οι δραστηριότητες υλοποιούνται αναλογικά: χειρόγραφες κάρτες/αφίσες αντί Canva, ηχογράφηση/δραματοποίηση χωρίς avatar (σχολική συσκευή ή ζωντανή παρουσίαση) και χειροποίητο comic αντί για Storyboard That. Τα προϊόντα ψηφιοποιούνται και αναρτώνται εκ των υστέρων.

Διαχείριση Αδειών Χρήσης – Ψηφιακή Υπευθυνότητα

Όλο το εκπαιδευτικό υλικό που αξιοποιείται στο παρόν σενάριο (εισαγωγικό βίντεο, αποσπάσματα έργων και σονέτα του Shakespeare) προέρχεται από το Φωτόδεντρο – Εθνικό Συσσωρευτή Εκπαιδευτικού Περιεχομένου και συνοδεύεται από άδειες ανοικτής χρήσης. Ο έλεγχος των αδειών πραγματοποιήθηκε βάσει των οδηγιών του Πακέτου 9.1 («Ανοικτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι»), διασφαλίζοντας την υπεύθυνη και δεοντολογική αξιοποίησή τους στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

5. Αξιολόγηση και αντίκτυπος σεναρίου

Αξιολόγηση του σεναρίου: Η αξιολόγηση στο παρόν σενάριο έχει πολυεπίπεδο χαρακτήρα, ενσωματώνοντας αυτοαξιολόγηση, συνεργατική ανατροφοδότηση και παρατήρηση από την εκπαιδευτικό. Οι μαθητές/τριες αξιολογούν την κατανόηση και τη συμμετοχή τους μέσω του *Exit Quiz*, το οποίο λειτουργεί όχι μόνο ως μέσο αποτύπωσης γνώσεων αλλά και ως αναστοχαστικό εργαλείο. Παράλληλα, το σενάριο εμπλέκει τους μαθητές ενεργά στην ετερο-αξιολόγηση εντός της ομάδας, εστιάζοντας στην ενδυνάμωση των δεξιοτήτων συνεργασίας.

Η εκπαιδευτικός καταγράφει παρατηρήσεις σε Λίστα Ελέγχου Αξιολόγησης (ρουμπρίκα), λαμβάνοντας υπόψη τόσο τη μαθησιακή πρόοδο όσο και την ποιότητα αλληλεπίδρασης με το υλικό και τα εργαλεία. Η δυνατότητα των μαθητών να εντοπίζουν, να κατανοούν και να αξιολογούν αυθεντικά λογοτεχνικά αποσπάσματα στην αγγλική γλώσσα αξιολογείται μέσω της συγκριτικής τους ανάλυσης και της ενσωμάτωσης αυθεντικών εκφράσεων στη δημιουργία του διαλόγου. Η διαδικασία αυτή αντανakλά και την ικανότητα μεταφοράς νοήματος σε άλλο γλωσσικό και πολιτισμικό πλαίσιο.

Αντίκτυπος του σεναρίου: Το σενάριο επιδιώκει να μετασχηματίσει τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές προσεγγίζουν τη λογοτεχνία, συνδέοντάς την με τον ψηφιακό κόσμο και τη σύγχρονη πολιτισμική πραγματικότητα. Οι αναμενόμενες επιδράσεις περιλαμβάνουν την ενίσχυση της δημιουργικής έκφρασης, την εμβάθυνση στην πολιτισμική κατανόηση και τη χρήση πολυτροπικών εργαλείων με σκοπό την προσωπική ερμηνεία. Το σενάριο ενθαρρύνει την παραγωγή περιεχομένου με νόημα και ταυτότητα, ενεργοποιώντας παράλληλα τον κριτικό γραμματισμό και την ενσυναίσθηση. Αναγνωρίζοντας την πιθανότητα τεχνικών περιορισμών (π.χ. πρόσβαση σε διαδίκτυο, εξοικείωση με εργαλεία), προτείνονται εναλλακτικές αναλογικές μορφές εργασίας και η εκ των προτέρων πρόβλεψη αποθήκευσης του υλικού. Το σενάριο υποστηρίζει την εκπαιδευτική ευελιξία, διατηρώντας ακέραιους τους παιδαγωγικούς του στόχους.

Ρουμπρίκα Αξιολόγησης (Για χρήση από τον/την Εκπαιδευτικό)

Η παρακάτω ρουμπρίκα χρησιμοποιείται για την ολιστική αξιολόγηση των μαθητικών δραστηριοτήτων που εκπονούνται στο πλαίσιο του σεναρίου “Shakespeare Reloaded”. Εξετάζει βασικά πεδία απόδοσης, όπως η κατανόηση του λογοτεχνικού περιεχομένου, η δημιουργική έκφραση, η χρήση γλώσσας, οι ψηφιακές δεξιότητες και η συνεργασία. Μπορεί να αξιοποιηθεί τόσο από τον/την εκπαιδευτικό όσο και ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης των μαθητών, ενισχύοντας τον αναστοχασμό και τη μεταγνωστική τους επίγνωση.

Η ρουμπρίκα ακολουθεί μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας Exit Quiz, λειτουργώντας συμπληρωματικά ως ποιοτική και αναστοχαστική αξιολόγηση του μαθησιακού αποτελέσματος.

Θα χρησιμοποιηθεί εκτός διδακτικής ώρας από τον/την εκπαιδευτικό για την αποτίμηση της μαθησιακής επίδοσης και του βαθμού επίτευξης των στόχων.

Ηλεκτρονικός σύνδεσμος στη ρουμπρίκα: [QuickRubric: Shakespeare Reloaded](#)

6. Προτάσεις και διαφορετικές εκδοχές του σεναρίου

Το σενάριο “Shakespeare Reloaded” προσφέρει πολλαπλές δυνατότητες εξέλιξης και προσαρμογής. Μπορεί να εμπλουτιστεί με περισσότερες διδακτικές ώρες, επιτρέποντας τη βαθύτερη εμβάθυνση σε άλλα έργα ή σονέτα του Shakespeare, ή ακόμα και τη συγκριτική μελέτη με έργα άλλων λογοτεχνών της ίδιας εποχής. Η προσθήκη δραστηριοτήτων όπως η δημιουργία ψηφιακού podcast ή animation βασισμένου σε θεατρικά αποσπάσματα, δίνει νέα δημιουργική ώθηση.

Επιπλέον, η θεματική των έργων (αγάπη, ταυτότητα, εξουσία, πίστη) προσφέρεται για διαθεματική σύνδεση με μαθήματα όπως Ιστορία, Κοινωνιολογία ή Θρησκευτικά, ενώ το σενάριο μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί σε χαμηλότερα ή υψηλότερα επίπεδα γλωσσομάθειας (B2 έως C2) με κατάλληλες διαφοροποιήσεις σε λεξιλόγιο, δομή και απαιτήσεις. Εναλλακτικά, οι δραστηριότητες μπορούν να πραγματοποιηθούν και με συμβατικό τρόπο (π.χ. χειρόγραφη δημιουργία αφίσας ή παρουσίαση χωρίς χρήση avatar), σε περίπτωση περιορισμένων ψηφιακών μέσων. Η διάχυση των τελικών προϊόντων στο σχολικό ιστολόγιο ή σε πολιτιστική εκδήλωση ενισχύει τη σύνδεση με την ευρύτερη σχολική κοινότητα.

7. Βιβλιογραφία

- Shakespeare, W. (Διάφορα έργα και σονέτα – *Public Domain*).
- Poetry Foundation. [Sonnet 18 \(English Version\)](#) “*Shall I compare thee to a summer’s day?*” [Διαθέσιμο στο: <https://www.poetryfoundation.org>]
- Poetry Foundation. [Sonnet 57 \(English Version\)](#) “*Being your slave, what should I do but tend?*” [Διαθέσιμο στο: <https://www.poetryfoundation.org>]
- *Romeo and Juliet* (Act 1, Scene 5). *YouTube – English performance extract*. [Romeo and Juliet \(English\)](#)
- Φωτόδεντρο – Εθνικός Συσσωρευτής Εκπαιδευτικού Περιεχομένου. <https://photodentro.edu.gr> (γενική αναζήτηση για Shakespeare), βιογραφικά στοιχεία για τον Shakespeare [Φωτόδεντρο](#)
- DigComp 2.2: Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων για τους Πολίτες.

- ΕΠΣ-ΞΓ – Παράρτημα 1 (EPS-XG Appendix 1): Περιγραφή γλωσσικών δεξιοτήτων και μαθησιακών δεικτών ανά επίπεδο γλωσσομάθειας. (Διαθέσιμο από ΙΤΥΕ «Διόφαντος»).
- ΙΤΥΕ «Διόφαντος» (2025). *Επιμόρφωση Β2 Επιπέδου Τ.Π.Ε., Συστάδα: Ξένες Γλώσσες*.
- Εργαλεία:
 - Canva: <https://www.canva.com/education/>
 - Vidnoz AI: <https://www.vidnoz.com/>
 - Storyboard That: <https://www.storyboardthat.com/>
 - Padlet: <https://www.padlet.com/>
 - Wayground: [Wayground Exit Card](#)
 - Rubric: [QuickRubric](#)
 - Vocaroo: [Vocaroo/podcast](#)

8. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ : [ΦΥΛΛΑΔΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ](#)

Τα φύλλα εργασίας

- υποστηρίζουν τις δραστηριότητες του σεναρίου και έχουν διαμορφωθεί σε έντυπη ή ψηφιακή μορφή, ανάλογα με το μαθησιακό περιβάλλον.
- έχουν καταχωρηθεί συνολικά στο παρόν έγγραφο Google.
- είναι διαθέσιμα και σε έντυπη μορφή.

Τα Φύλλα Εργασίας χαρτογραφούνται ρητά στις δραστηριότητες (ΦΕ1 → Δρ.1 με επιμέρους Φάσεις, ΦΕ2 → Δρ.2 με φάσεις ανάλυσης/παραγωγής, ΦΕ3 → Δρ.3 Exit Card), διασφαλίζοντας σαφή ροή, διαφοροποίηση και τεκμηρίωση αξιολόγησης.

Η **ρουμπρίκα αξιολόγησης** παρέχεται σε ηλεκτρονική μορφή μέσω υπερσυνδέσμου και QR code, ώστε να διευκολύνεται η πρόσβαση και η χρήση της. Ο υπερσύνδεσμος και το QR code της ρουμπρίκας οδηγούν στο ίδιο URL και έχουν δοκιμαστεί από λογαριασμό μαθητή.

