



Culture heritage and Gamification in Education.

Culture heritage and Gamification in Education

Erasmus+ KA 227 2020-1-EL01-KA227-SCH-094519

Ενδεικτικά σενάρια διδασκαλίας



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ I

A. Χαρακτηριστικά

Τίτλος: Θεραπευτές /Γιατροί της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Λίγα λόγια για το σενάριο: Τα μαθησιακά σενάρια που εκπονήθηκαν εφαρμόζουν το εννοιολογικό πλαίσιο για την αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση μέσω της στρατηγικής της παιχνιδοποίησης. Το πλαίσιο αυτό συνδέει τη μεθοδολογία gamification με το μοντέλο της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης και τις δυνατότητες των κινητών συσκευών με στόχο να παρέχει νέες δυνατότητες για την ευρύτερη χρήση της μεθοδολογίας αυτής στην εκπαίδευση για την ανάπτυξη δεξιοτήτων υψηλής σκέψης.

Τα εκπαιδευτικά σενάρια έχουν σχεδιαστεί γύρω από ένα διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων για την πολιτιστική κληρονομιά της Ελλάδας, της Ισπανίας και της Ιταλίας, με το οποίο επιδιώκεται να εξοικειωθούν οι μαθητές με την πολιτιστική κληρονομιά των τριών χωρών, να κατανοήσουν την έννοια και τις διαφορετικές μορφές της αλλά και την έννοια μιας κοινής ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς και να προωθήσει το αίσθημα ότι ανήκουν στην Ευρώπη. Ως απώτερος σκοπός τίθεται η συνειδητοποίηση από τους μαθητές της αξίας της πολιτιστικής κληρονομιάς για τη διαμόρφωση και τη διατήρηση της συλλογικής και ατομικής ταυτότητας. Τέλος, τα σενάρια εστιάζουν στην ανάπτυξη γνωστικών, κοινωνικών και παραγόντων κινήτρων της αυτορρύθμισης των εκπαιδευομένων αλλά και συνδυαστικών δεξιοτήτων οπτικού, ψηφιακού και κριτικού γραμματισμού και στην κινητοποίηση της σκέψης του μαθητή.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ «SAVE THE WORLD»

<https://cultureheritagegamification.com/>

Το παιχνίδι «Save the world» που σχεδιάστηκε σε ένα τεχνολογικά υποστηριζόμενο περιβάλλον (Moodle) και αποτελεί μία περιήγηση μνημείων με ερωτήσεις, προκειμένου οι μαθητές να κερδίσουν πόντους, έχει ως σκοπό όχι μόνο την απόκτηση γνώσεων ή την παγίωση των αποκτηθεισών γνώσεων για ένα μνημείο, την ιστορία του, την αρχιτεκτονική του, τη λειτουργία και την μετέπειτα χρήση του, αλλά και τη σχέση του με τις αξίες και τις παραδόσεις, δηλαδή την άυλη κληρονομιά. Αποσκοπεί στην ενεργό κοινωνική προστασία, δηλαδή σε μια πολιτιστική συμμετοχική ανάπτυξη, η οποία οδηγεί σε μια υπεύθυνη κοινωνική συμπεριφορά με σεβασμό στα μνημεία, στο τοπίο και στο περιβάλλον.

Δημιουργός/οί: Βασιλική Μαναβοπούλου, Γεώργιος Τσομής

Ηλικιακή ομάδα: 13-16



Σύνδεση με γνωστικό αντικείμενο: ΤΠΕ, Γλώσσα, Ιστορία, Γεωγραφία, Ευρωπαϊκές Σπουδές

Εκτιμώμενος χρόνος: 2 διδακτικές ώρες: συνδυασμός σύγχρονης και ασύγχρονης διδασκαλίας

Υποστηρικτικό υλικό και μέσα: διαδικτυακό παιχνίδι, υπολογιστές-κινητές συσκευές με σύνδεση στο διαδίκτυο, πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης (eClass), φύλλα εργασίας, ψηφιακός προβολέας, πίνακας

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών για την υλοποίηση του σεναρίου

- ✓ Εξοικείωση των μαθητών με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο
- ✓ Εξοικείωση των μαθητών με τη χρήση των εργαλείων της πλατφόρμας eClass αλλά και με τη χρήση των προγραμμάτων επεξεργασίας κειμένου και εικόνας

B. Στόχοι

Τα εκπαιδευτικά σενάρια στοχεύουν στο να ασχοληθούν οι μαθητές με το θέμα της πολιτιστικής κληρονομιάς με έναν διασκεδαστικό τρόπο μέσω του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, να μπορέσουν να κατανοήσουν την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς και της αξίας της στη ζωή τους αλλά και να εξερευνήσουν τις πολιτιστικές ομοιότητες μεταξύ των ανθρώπων που ζουν σε διαφορετικές χώρες της Ευρώπης, καθώς και τα στοιχεία της κοινής πολιτιστικής κληρονομιάς τους. Επίσης, να ενισχυθεί το αίσθημα ότι ανήκουν στην Ευρώπη και το αίσθημα της συμμετοχής τους σε αυτήν μέσω εξερεύνησης της πολύμορφης πολιτιστικής κληρονομιάς της Ευρώπης.

Όσον αφορά στα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα, αναμένεται οι μαθητές να αναγνωρίζουν παραδείγματα πολιτιστικής κληρονομιάς τόσο της δικής τους χώρας όσο και των άλλων δύο ευρωπαϊκών χωρών και να κατανοούν την πολιτιστική κληρονομιά και τις διαφορετικές μορφές της. Επίσης, αναμένεται να είναι σε θέση να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας μέσω της εξάσκησης στην ομαδική εργασία και να αναστοχάζονται αποτιμώντας την πορεία των ενεργειών τους με βάση πιθανές δυσκολίες που αντιμετώπισαν και τις λύσεις τις οποίες επέλεξαν.

Γ. Βήματα/οδηγίες

Στα μαθησιακά σενάρια που εκπονήθηκαν οι μαθητές προσεγγίζουν το θέμα της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω του μοντέλου αυτορρυθμιζόμενης μάθησης (self-regulation learning) στο πλαίσιο της Παιχνιδοποίησης (gamification) αλλά και της χρήσης των ΤΠΕ. Υλοποιούνται με συνδυασμό ασύγχρονης και σύγχρονης διδασκαλίας σύμφωνα με το μοντέλο της ανεστραμμένης τάξης (flipped classroom). Η βασική ροή κάθε σεναρίου αποτελείται από πέντε φάσεις. Πρόκειται για τις φάσεις της αφόρμησης, της δραστηριότητας, της επικοινωνίας και συνεργασίας, της αξιολόγησης και της συζήτησης- αναστοχασμού. Στον πυρήνα των φάσεων αυτών εφαρμόζονται και οι τρεις φάσεις του κυκλικού μοντέλου της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης του Zimmerman (2000): η προπαρασκευαστική (Forethought), η εκτελεστική (performance) και η φάση του αναστοχασμού (self-reflection).



Σε αυτό το εκπαιδευτικό σενάριο, το διαδικτυακό παιχνίδι «SAVE THE WORLD» έχει ως στόχο να λειτουργήσει ως εισαγωγή στο πρώτο μάθημα για την πολιτιστική κληρονομιά και ως αφορμή για συζήτηση γύρω από την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Δραστηριότητα 1

Στην πρώτη φάση, αυτήν της αφόρμησης, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές το θέμα και το παιχνίδι. Στη συνέχεια, προβάλλεται στην τάξη μέσω ψηφιακού προβολέα και παρουσιάζεται από τον εκπαιδευτικό το αρχείο της παρουσίασης των έντεκα στοιχείων πολιτιστικής της χώρας τους, στα οποία αναφέρονται οι ερωτήσεις του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης οι μαθητές ενθαρρύνονται να υποβάλουν σχετικές με το θέμα ερωτήσεις και σχόλια. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δραστηριότητα 2

Στη δεύτερη φάση, οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι στο σπίτι τους. Ο εκπαιδευτικός τους έχει ενημερώσει ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια μηχανή αναζήτησης για να αντλήσουν πληροφορίες από το διαδίκτυο και να αξιοποιήσουν το πληροφοριακό υλικό που διατίθεται στα αρχεία παρουσίασης των μνημείων των τριών χωρών και έχει αναρτήσει στη σελίδα του στην πλατφόρμα τηλεεκπαίδευσης. Επίσης, γνωστοποιείται στα παιδιά ότι νικητής θα ανακηρυχθεί όποιος απαντήσει ορθά σε όλες τις ερωτήσεις στον ταχύτερο χρόνο. Η φάση αυτή διαρκεί 40 λεπτά.

Δραστηριότητα 3

Στην τρίτη φάση και κατά τη διά ζώσης διδασκαλία, διανέμεται στους μαθητές φύλλο εργασίας με σύντομες ερωτήσεις σχετικές με τα μνημεία της χώρας τους αλλά και των άλλων δύο χωρών, με στόχο να αναδειχθεί ο βαθμός εξοικείωσης των μαθητών με την πολιτιστική κληρονομιά των χωρών τους και τις ποικίλες μορφές της. Με αφορμή τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις των μαθητών ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να διατυπώνουν ερωτήσεις, να εκφράζουν γνώμες και απόψεις έτσι ώστε να αναδειχθεί το θέμα της πολιτιστικής λήθης. Ο εκπαιδευτικός προτείνει στα παιδιά να επισκεφτούν και πάλι την ιστοσελίδα του παιχνιδιού στο σπίτι τους, να περιηγηθούν στα τρία μαθήματα που αντιστοιχούν στα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς των τριών χωρών και να μελετήσουν τις εικόνες και το πληροφοριακό υλικό όσων μνημείων θεωρούν ότι δεν θυμούνται. Η φάση αυτή διαρκεί 10 λεπτά.

Δραστηριότητα 4

Στην τέταρτη φάση, ο εκπαιδευτικός στην τάξη ζητά από τους μαθητές να χωρίσουν μια σελίδα στο τετράδιό τους σε δύο στήλες. Στην αριστερή στήλη, καλούνται να γράψουν τρία στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς καθεμιάς από τις τρεις χώρες τα οποία μπορούν να ανακαλέσουν. Στη δεξιά στήλη, θα πρέπει να εξηγήσουν σύντομα γιατί συγκράτησαν στη μνήμη τους τα συγκεκριμένα μνημεία, τι είναι αυτό που τους έκανε να τα θυμούνται. Ο εκπαιδευτικός ζητά από όποιον το επιθυμεί να διαβάσει ένα στοιχείο από τη λίστα του. Σε συζήτηση που ακολουθεί για τις ομοιότητες και τις διαφορές ανάμεσα στις λίστες πολιτιστικής κληρονομιάς, ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να προβούν σε διαπιστώσεις σε σχέση με την λειτουργία της



πολιτιστικής μνήμης ανάλογα με την προσωπικότητα και τα ενδιαφέροντα του καθενός. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δραστηριότητα 5

Στην πέμπτη και τελευταία φάση, πραγματοποιείται συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης με στόχο την ανατροφοδότηση και τον αναστοχασμό. Με τη δημιουργία κατάλληλου παιδαγωγικού κλίματος ενθαρρύνονται οι μαθητές να εμπλακούν και να συμμετέχουν ενεργά στην ολομέλεια της τάξης μέσα από διαδικασίες διατύπωσης ερωτημάτων και απόψεων, έκφρασης γνώμης με επιχειρήματα για την θεματική της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Για τον σκοπό αυτό ο εκπαιδευτικός θέτει συγκεκριμένα διερευνητικά ερωτήματα σχετικά με την αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς, την εμπειρία εξοικείωσης με το υλικό που διαχειρίστηκαν οι μαθητές και το παιχνίδι, τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν.

Ολοκληρώνοντας τη διαδικασία αυτή, οι μαθητές αξιολογούν των εαυτό τους μέσα από ένα quiz αυτοαξιολόγησης. Ελέγχουν αν κατόρθωσαν να ανταποκριθούν στον ρόλο που ανέλαβαν ως γιατροί πολιτιστικής κληρονομιάς, εξετάζουν κατά πόσο ενισχύθηκε η πολιτιστική τους μνήμη, αν βελτιώθηκε η σχέση τους με την πολιτιστική κληρονομιά και αν άλλαξαν οι απόψεις που είχαν πριν την έναρξη του μαθήματος πάνω στο θέμα αυτό. Στο τέλος της φάσης αυτής είναι σε θέση να αποκτήσουν το βραβείο του γιατρού της πολιτιστικής κληρονομιάς που τους παρέχεται. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δ. Οδηγίες για τον εκπαιδευτικό. Προτάσεις/επεκτασιμότητα

Η διάρκεια κάθε φάσης των σεναρίων επιλέγεται από τον εκπαιδευτικό ανάλογα με τις δυνατότητες και τις ανάγκες της τάξης του.

Ως εναλλακτική δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να προτείνει τα εξής θέματα: 1) Η πολιτιστική κληρονομιά στο τραγούδι, 2) Η πολιτιστική κληρονομιά στην ποίηση, 3) Η πολιτιστική κληρονομιά στη ζωγραφική, 4) Η πολιτιστική κληρονομιά στη φωτογραφία, 5) Η πολιτιστική κληρονομιά στον κινηματογράφο. Καλεί τους μαθητές να περιηγηθούν στο διαδίκτυο και να ακούσουν τραγούδια, να διαβάσουν ποιήματα και να δουν πίνακες ζωγραφικής, φωτογραφίες ή σκηνές από ταινίες που αναφέρονται σε στοιχεία της πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας τους και της Ευρώπης. Στη συνέχεια, να επιλέξουν ένα τραγούδι, ένα ποίημα, έναν πίνακα, μια φωτογραφία ή μια σκηνή από ταινία και να κάνουν μια ανάρτηση στο Ιστολόγιο του μαθήματος στην πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης. Η ανάρτηση θα φέρει τίτλο, θα συνοδεύεται από σύντομο κείμενο παρουσίασης και αιτιολόγησης της επιλογής ή των επιλογών και θα κλείνει με παράθεση των συνδέσμων που οδηγούν στις επιλογές τους. Η δραστηριότητα μπορεί να ανατεθεί ατομικά ή ομαδικά.

Παρόμοιες δράσεις έχουν μεγάλη σημασία και αξίζουν τον κόπο και την προσπάθεια, καθώς η ουσία του ψηφιακού γραμματισμού δεν έγκειται στην ανάπτυξη δεξιοτήτων απλής χρήσης των όποιων ψηφιακών εργαλείων και δυνατοτήτων αλλά στην καλλιέργεια δεξιοτήτων ορθολογικής διαχείρισης, κριτικής και δημιουργικής αξιοποίησης των δυνατοτήτων αυτών. Για τον σκοπό αυτό ο εκπαιδευτικός οφείλει να βρίσκεται σταθερά σε ρόλο καθοδηγητή και υποστηρικτή των εκπαιδευόμενων.





ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ II

A. Χαρακτηριστικά

Τίτλος: Θεραπευτές /Γιατροί της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Λίγα λόγια για το σενάριο: Τα μαθησιακά σενάρια που εκπονήθηκαν εφαρμόζουν το εννοιολογικό πλαίσιο για την αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εκπαίδευση μέσω της στρατηγικής της παιχνιδοποίησης. Το πλαίσιο αυτό συνδέει τη μεθοδολογία gamification με το μοντέλο της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης και τις δυνατότητες των κινητών συσκευών με στόχο να παρέχει νέες δυνατότητες για την ευρύτερη χρήση της μεθοδολογίας αυτής στην εκπαίδευση για την ανάπτυξη δεξιοτήτων υψηλής σκέψης.

Τα εκπαιδευτικά σενάρια έχουν σχεδιαστεί γύρω από ένα διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων για την πολιτιστική κληρονομιά της Ελλάδας, της Ισπανίας και της Ιταλίας, με το οποίο επιδιώκεται να εξοικειωθούν οι μαθητές με την πολιτιστική κληρονομιά των τριών χωρών, να κατανοήσουν την έννοια και τις διαφορετικές μορφές της αλλά και την έννοια μιας κοινής ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς και να προωθήσει το αίσθημα ότι ανήκουν στην Ευρώπη. Ως απώτερος σκοπός τίθεται η συνειδητοποίηση από τους μαθητές της αξίας της πολιτιστικής κληρονομιάς για τη διαμόρφωση και τη διατήρηση της συλλογικής και ατομικής ταυτότητας. Τέλος, τα σενάρια εστιάζουν στην ανάπτυξη γνωστικών, κοινωνικών και παραγόντων κινήτρων της αυτορρύθμισης των εκπαιδευομένων αλλά και συνδυαστικών δεξιοτήτων οπτικού, ψηφιακού και κριτικού γραμματισμού και στην κινητοποίηση της σκέψης του μαθητή.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ «SAVE THE WORLD»

Το παιχνίδι «Save the world» που σχεδιάστηκε σε ένα τεχνολογικά υποστηριζόμενο περιβάλλον (Moodle) και αποτελεί μία περιήγηση μνημείων με ερωτήσεις, προκειμένου οι μαθητές να κερδίσουν πόντους, έχει ως σκοπό όχι μόνο την απόκτηση γνώσεων ή την παγίωση των αποκτηθεισών γνώσεων για ένα μνημείο, την ιστορία του, την αρχιτεκτονική του, τη λειτουργία και την μετέπειτα χρήση του, αλλά και τη σχέση του με τις αξίες και τις παραδόσεις, δηλαδή την άυλη κληρονομιά. Αποσκοπεί στην ενεργό κοινωνική προστασία, δηλαδή σε μια πολιτιστική συμμετοχική ανάπτυξη, η οποία οδηγεί σε μια υπεύθυνη κοινωνική συμπεριφορά με σεβασμό στα μνημεία, στο τοπίο και στο περιβάλλον.

Δημιουργός/οί: Βασιλική Μαναβοπούλου, Γεώργιος Τσομής

Ηλικιακή ομάδα: 13-16

Σύνδεση με γνωστικό αντικείμενο: ΤΠΕ, Γλώσσα, Ιστορία, Γεωγραφία, Ευρωπαϊκές Σπουδές

Εκτιμώμενος χρόνος: 2 διδακτικές ώρες: συνδυασμός σύγχρονης και ασύγχρονης διδασκαλίας

Υποστηρικτικό υλικό και μέσα: : διαδικτυακό παιχνίδι, υπολογιστές-κινητές συσκευές με σύνδεση στο διαδίκτυο, πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης (eClass), φύλλα εργασίας, ψηφιακός προβολέας, πίνακας

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών για την υλοποίηση του σεναρίου



- ✓ Εξοικείωση των μαθητών με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο
- ✓ Εξοικείωση των μαθητών με τη χρήση των εργαλείων της πλατφόρμας eClass αλλά και με τη χρήση των προγραμμάτων επεξεργασίας κειμένου και εικόνας

B. Στόχοι

Τα εκπαιδευτικά σενάρια στοχεύουν στο να ασχοληθούν οι μαθητές με το θέμα της πολιτιστικής κληρονομιάς με έναν διασκεδαστικό τρόπο μέσω του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, να μπορέσουν να κατανοήσουν την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς και της αξίας της στη ζωή τους αλλά και να εξερευνήσουν τις πολιτιστικές ομοιότητες μεταξύ των ανθρώπων που ζουν σε διαφορετικές χώρες της Ευρώπης, καθώς και τα στοιχεία της κοινής πολιτιστικής κληρονομιάς τους. Επίσης, να ενισχυθεί το αίσθημα ότι ανήκουν στην Ευρώπη και το αίσθημα της συμμετοχής τους σε αυτήν μέσω εξερεύνησης της πολύμορφης πολιτιστικής κληρονομιάς της Ευρώπης.

Όσον αφορά στα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα, αναμένεται οι μαθητές να αναγνωρίζουν παραδείγματα πολιτιστικής κληρονομιάς τόσο της δικής τους χώρας όσο και των άλλων δύο ευρωπαϊκών χωρών και να κατανοούν την πολιτιστική κληρονομιά και τις διαφορετικές μορφές της. Επίσης, αναμένεται να είναι σε θέση να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας μέσω της εξάσκησης στην ομαδική εργασία και να αναστοχάζονται αποτιμώντας την πορεία των ενεργειών τους με βάση πιθανές δυσκολίες που αντιμετώπισαν και τις λύσεις τις οποίες επέλεξαν.

Γ. Βήματα/οδηγίες

Στα μαθησιακά σενάρια που εκπονήθηκαν οι μαθητές προσεγγίζουν το θέμα της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω του μοντέλου αυτορρυθμιζόμενης μάθησης (self-regulation learning) στο πλαίσιο της Παιχνιδοποίησης (gamification) αλλά και της χρήσης των ΤΠΕ. Υλοποιούνται με συνδυασμό ασύγχρονης και σύγχρονης διδασκαλίας σύμφωνα με το μοντέλο της ανεστραμμένης τάξης (flipped classroom). Η βασική ροή κάθε σεναρίου αποτελείται από πέντε φάσεις. Πρόκειται για τις φάσεις της αφόρμησης, της δραστηριότητας, της επικοινωνίας και συνεργασίας, της αξιολόγησης και της συζήτησης- αναστοχασμού. Στον πυρήνα των φάσεων αυτών εφαρμόζονται και οι τρεις φάσεις του κυκλικού μοντέλου της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης του Zimmerman (2000): η προπαρασκευαστική (Forethought), η εκτελεστική (performance) και η φάση του αναστοχασμού (self-reflection).

Δραστηριότητα 1

Στη φάση της αφόρμησης εφαρμόζεται η ασύγχρονη διδασκαλία στο σπίτι (flipped classroom/ανεστραμμένη τάξη). Στην αρχή, λοιπόν, της εκπαιδευτικής παρέμβασης οι εκπαιδευόμενοι με τα προσωπικά τους στοιχεία πρόσβασης (το όνομα χρήστη και τον κωδικό) κάνουν την είσοδο τους στο ηλεκτρονικό μάθημα της πλατφόρμας Moodle. Στην αρχική σελίδα, αφού διαβάσουν την ιστορία του παιχνιδιού, επιλέγουν τον χαρακτήρα του γιατρού που αντιστοιχεί στη χώρα τους, εισέρχονται στην αντίστοιχη περιοχή και μελετούν το αρχείο της παρουσίασης των έντεκα στοιχείων της πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας τους. Στη συνέχεια, επαναλαμβάνουν τη διαδικασία επισκεπτόμενοι τις άλλες δύο περιοχές και επιλέγοντας τον αντίστοιχο χαρακτήρα γιατρού. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δραστηριότητα 2



Στη δεύτερη φάση και κατά τη διά ζώσης διδασκαλία στην τάξη, διανέμεται στους μαθητές φύλλο εργασίας με σύντομες ερωτήσεις σχετικές με τα μνημεία της χώρας τους αλλά και των άλλων δύο χωρών, με τα οποία ήρθαν σε επαφή έχοντας μελετήσει στο σπίτι το αρχείο της παρουσίασης στην προηγούμενη φάση. Με τις απαντήσεις των μαθητών αναμένεται να αναδειχθεί ο βαθμός εξοικείωσης των μαθητών με την πολιτιστική κληρονομιά των χωρών τους και τις ποικίλες μορφές της. Με αφορμή τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις των μαθητών ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να διατυπώνουν ερωτήσεις, να εκφράζουν γνώμες και απόψεις έτσι ώστε να αναδειχθεί το θέμα της πολιτιστικής λήθης. Ο εκπαιδευτικός συντονίζοντας τη συζήτηση προτείνει το διαδικτυακό παιχνίδι « SAVE THE WORLD» ως έναν ευχάριστο τρόπο να ενισχυθεί ο βαθμός εξοικείωσης των μαθητών με την πολιτιστική κληρονομιά. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δραστηριότητα 3

Στην τρίτη φάση ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε τέσσερις ομάδες των πέντε ατόμων, οι οποίες συντίθενται από μέλη ανομοιογενή ως προς τις γλωσσικές και ψηφιακές τους δεξιότητες. Κάθε ομάδα θα επιλέξει ένα μέλος της ως εκπρόσωπο. Όλες οι ομάδες θα μεταβούν στον σύνδεσμο του παιχνιδιού «SAVE THE WORLD». Θα ξεκινήσουν το παιχνίδι επιλέγοντας πρώτα τον χαρακτήρα του γιατρού που αντιστοιχεί στη χώρα τους. Στον χάρτη της χώρας τους που εμφανίζεται επιλέγοντας τις διάφορες αριθμημένες περιοχές και απαντώντας ορθά στις ερωτήσεις, θα μπορούν να ξαναδιαβάσουν τις πληροφορίες για το μνημείο, θα λαμβάνουν τα σήματα επιβράβευσης και θα προχωρούν στο επόμενο επίπεδο. Αν η απάντησή τους είναι λανθασμένη, θα μπορούν να επαναλάβουν την προσπάθειά τους. Νικήτρια θα ανακηρυχτεί η ομάδα που θα απαντήσει ορθά σε όλες τις ερωτήσεις στον ταχύτερο χρόνο. Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού από όλες τις ομάδες, οι εκπρόσωποί τους ανακοινώνουν τα αποτελέσματα στην ολομέλεια και ανακηρύσσεται η νικήτρια ομάδα.

Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τους μαθητές ότι μετά την ολοκλήρωσή του τα μέλη των ομάδων θα συσχεφτούν και θα συζητήσουν προκειμένου να παρουσιάσουν την εμπειρία τους από το παιχνίδι και τη συνεργασία τους. Για τον σκοπό αυτό καλούνται να συντάξουν ένα σύντομο σχετικό κείμενο στο οποίο θα καταθέσουν τις εντυπώσεις τους, τις πιθανές δυσκολίες που συνάντησαν αλλά και θα σχολιάζουν τα αποτελέσματά τους. Το κείμενο θα παρουσιαστεί στην ολομέλεια από μέλος της ομάδας που θα οριστεί ως παρουσιαστής. Οι ομάδες που ολοκληρώνουν το παιχνίδι πρώτες, καλούνται να αρχίζουν άμεσα τη σύσκεψη.

Τέλος, οι μαθητές καλούνται να επαναλάβουν τη διαδικασία του παιχνιδιού ατομικά ο καθένας στο σπίτι του επιλέγοντας τους χαρακτήρες – γιατρούς εκπροσώπους των άλλων δύο χωρών.

Στη συνέχεια, οι παρουσιαστές παρουσιάζουν τα κείμενα των ομάδων στην ολομέλεια καταγράφοντας στον πίνακα λέξεις-έννοιες κλειδιά, οι οποίες σηματοδοτούν τα κείμενά τους. Αφού ολοκληρωθούν οι παρουσιάσεις, διενεργείται δημοσκόπηση, οι ερωτήσεις της οποίας μοιράζονται από τον εκπαιδευτικό στους μαθητές. Οι μαθητές ψηφίζουν ποιας ομάδας τα κείμενα και η παρουσίαση θεωρούν είχε το καλύτερο επικοινωνιακό αποτέλεσμα και αιτιολογούν την απάντησή τους. Επισημαίνεται στους μαθητές ότι η αξιολόγηση των ομάδων θα είναι ανεξάρτητη από τη θέση που κάθε ομάδα έλαβε στην κατάταξη των αποτελεσμάτων του παιχνιδιού. Η φάση αυτή διαρκεί 45 λεπτά.

Δραστηριότητα 4



Στην τέταρτη φάση, αυτήν της αξιολόγησης, πραγματοποιείται συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης κατά την οποία ανακοινώνονται και σχολιάζονται τα αποτελέσματα της δημοσκόπησης. Οι μαθητές, σχολιάζουν σύντομα, προφορικά ή γραπτά τις παρουσιάσεις. Ο εκπαιδευτικός εκφέρει και αυτός την δική του γνώμη σχολιάζοντας θετικά ή επεμβαίνοντας διορθωτικά.

Η φάση αυτή ολοκληρώνεται με την ανάθεση εργασιών για το σπίτι. Οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν την εργασία που θα αναλάβουν ατομικά από μια ποικιλία προτεινόμενων θεμάτων. Συγκεκριμένα, εμπνεόμενοι από την ιστορία του παιχνιδιού «SAVE THE WORLD», μπορούν να συντάξουν ένα σύντομο μήνυμα για τη διάσωση της πολιτιστικής κληρονομιάς και συνδυάζοντας το με σχετικό οπτικό υλικό που θα αντλήσουν από το παιχνίδι ή και από το διαδίκτυο, να δημιουργήσουν μια αφίσα, η οποία θα αναρτηθεί στη σχολική αίθουσα και στο ιστολόγιο ή την ιστοσελίδα του σχολείου τους. Εναλλακτικά, μπορούν να επιλέξουν ένα τοπικό μνημείο πολιτιστικής κληρονομιάς της περιοχής τους, που θεωρούν χαρακτηριστικό και πραγματοποιώντας σχετική επιτόπια ή και διαδικτυακή έρευνα, να συντάξουν ένα άρθρο αφιερωμένο σε αυτό. Επίσης, μπορούν να επιλέξουν από τα μνημεία των άλλων δύο χωρών αυτό που τους εντυπωσίασε ή τους άγγιξε περισσότερο και εμπνεόμενοι από αυτό να συντάξουν ένα κείμενο ποιητικό ή πεζό.

Τα κείμενα προορίζονται για ανάρτηση στο ιστολόγιο της τάξης. Οι εργασίες των μαθητών/-τριών αξιολογούνται περιγραφικά από τον εκπαιδευτικό με αναλυτικό σχολιασμό μέσω της ενεργοποίησης του εργαλείου Σχόλια του word. Αποστέλλονται μέσω της πλατφόρμας τηλεκπαίδευσης σε κάθε μαθητή/-τρια ατομικά. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δραστηριότητα 5

Στην πέμπτη και τελευταία φάση, πραγματοποιείται συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης με στόχο την ανατροφοδότηση και τον αναστοχασμό. Με τη δημιουργία κατάλληλου παιδαγωγικού κλίματος ενθαρρύνονται οι μαθητές να εμπλακούν και να συμμετέχουν ενεργά στην ολομέλεια της τάξης μέσα από διαδικασίες διατύπωσης ερωτημάτων και απόψεων, έκφρασης γνώμης με επιχειρήματα για την θεματική της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Για τον σκοπό αυτό ο εκπαιδευτικός θέτει συγκεκριμένα διερευνητικά ερωτήματα σχετικά με την αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς, την εμπειρία εξοικείωσης με το υλικό που διαχειρίστηκαν οι μαθητές και το παιχνίδι, τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν.

Ολοκληρώνοντας τη διαδικασία αυτή, οι μαθητές αξιολογούν των εαυτό τους μέσα από ένα quiz αυτοαξιολόγησης. Ελέγχουν αν κατόρθωσαν να ανταποκριθούν στον ρόλο που ανέλαβαν ως γιατροί πολιτιστικής κληρονομιάς, εξετάζουν κατά πόσο ενισχύθηκε η πολιτιστική τους μνήμη, αν βελτιώθηκε η σχέση τους με την πολιτιστική κληρονομιά και αν άλλαξαν οι απόψεις που είχαν πριν την έναρξη του μαθήματος πάνω στο θέμα αυτό. Στο τέλος της φάσης αυτής είναι σε θέση να αποκτήσουν το βραβείο του γιατρού της πολιτιστικής κληρονομιάς που τους παρέχεται. Η φάση αυτή διαρκεί 15 λεπτά.

Δ. Οδηγίες για τον εκπαιδευτικό. Προτάσεις/επεκτασιμότητα

Η διάρκεια κάθε φάσης των σεναρίων επιλέγεται από τον εκπαιδευτικό ανάλογα με τις δυνατότητες και τις ανάγκες της τάξης του.



Ως εναλλακτική δραστηριότητα ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να προτείνει τα εξής θέματα: 1) Η πολιτιστική κληρονομιά στο τραγούδι, 2) Η πολιτιστική κληρονομιά στην ποίηση, 3) Η πολιτιστική κληρονομιά στη ζωγραφική, 4) Η πολιτιστική κληρονομιά στη φωτογραφία, 5) Η πολιτιστική κληρονομιά στον κινηματογράφο. Καλεί τους μαθητές να περιηγηθούν στο διαδίκτυο και να ακούσουν τραγούδια, να διαβάσουν ποιήματα και να δουν πίνακες ζωγραφικής, φωτογραφίες ή σκηνές από ταινίες που αναφέρονται σε στοιχεία της πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας τους και της Ευρώπης. Στη συνέχεια, να επιλέξουν ένα τραγούδι, ένα ποίημα, έναν πίνακα, μια φωτογραφία ή μια σκηνή από ταινία και να κάνουν μια ανάρτηση στο Ιστολόγιο του μαθήματος στην πλατφόρμα τηλεεκπαίδευσης. Η ανάρτηση θα φέρει τίτλο, θα συνοδεύεται από σύντομο κείμενο παρουσίασης και αιτιολόγησης της επιλογής ή των επιλογών και θα κλείνει με παράθεση των συνδέσμων που οδηγούν στις επιλογές τους. Η δραστηριότητα μπορεί να ανατεθεί ατομικά ή ομαδικά.

Παρόμοιες δράσεις έχουν μεγάλη σημασία και αξίζουν τον κόπο και την προσπάθεια, καθώς η ουσία του ψηφιακού γραμματισμού δεν έγκειται στην ανάπτυξη δεξιοτήτων απλής χρήσης των όποιων ψηφιακών εργαλείων και δυνατοτήτων αλλά στην καλλιέργεια δεξιοτήτων ορθολογικής διαχείρισης, κριτικής και δημιουργικής αξιοποίησης των δυνατοτήτων αυτών. Για τον σκοπό αυτό ο εκπαιδευτικός οφείλει να βρίσκεται σταθερά σε ρόλο καθοδηγητή και υποστηρικτή των εκπαιδευόμενων.

ΣΤ. ΤΟ ΥΛΙΚΟ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1. Το αρχείο της παρουσίασης των μνημείων (ενδεικτικά μια σελίδα):



2. Οι ερωτήσεις του φύλλου εργασίας (ενδεικτικές):

I. Σας είναι γνώριμα τα στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας σας, τις περιγραφές των οποίων μελετήσατε;

A) Όλα

B) Πολλά

Γ) Μερικά

Δ) Κανένα

II. Σας είναι γνώριμα τα στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς των δύο άλλων χωρών, τις περιγραφές των οποίων μελετήσατε;

A) Όλα

B) Πολλά

Γ) Μερικά

Δ) Κανένα

III. Μετά από τη μελέτη των περιγραφών των στοιχείων της πολιτιστικής κληρονομιάς θεωρείτε ότι αυτή αποτελείται από:

A) Κτίρια, μνημεία, χειροποίητα αντικείμενα, αρχεία, ενδυμασίες, έργα τέχνης, βιβλία, μηχανήματα, ιστορικές πόλεις, αρχαιολογικοί χώροι κ.λπ. — υλική κληρονομιά

B) Πρακτικές, αναπαραστάσεις, εκφράσεις, γνώσεις, δεξιότητες, αντικείμενα και πολιτιστικοί χώροι που οι άνθρωποι τιμούν, όπως τα φεστιβάλ. Εκτός από τη γλώσσα και τις προφορικές παραδόσεις, τέχνες του θεάματος και παραδοσιακές τέχνες κ.λπ. — άυλη κληρονομιά

Γ) Τοπία και γεωγραφικές περιοχές όπου η φύση φέρει στοιχεία για τις πολιτιστικές πρακτικές και τις παραδόσεις

Δ) Πόροι που δημιουργήθηκαν σε ψηφιακή μορφή (για παράδειγμα ψηφιακή τέχνη και κινούμενα σχέδια) ή που έχουν ψηφιοποιηθεί με στόχο τη διατήρησή τους (συμπεριλαμβανομένων κειμένων, εικόνων, βίντεο και ηχογραφήσεων) — ψηφιακή κληρονομιά

E) Όλα τα παραπάνω

