

VISITOR

VIRTUAL MUSEUMS IN THE COVID ERA



Σχέδια Μαθήματος

Ψηφιακές ιστορίες για τη μετανάστευση –
Εκπαιδευτικό πρόγραμμα με διδασκαλία **2 ωρών**
**Στάδιο Υλοποίησης – Στάδιο 2: Οι Άνθρωποι και
οι ιστορίες τους**

Τίτλος Έργου	VISITOR (Virtual muSeums In The cOvid eRa)
Αριθμός Έργου	2020-1-FR01-KA226-SCH-095600

PARTNERS



Τίτλος Μαθήματος: Ψηφιακές ιστορίες για τη μετανάστευση – Εκπαιδευτικό πρόγραμμα με διδασκαλία **2 ωρών**
Στάδιο Υλοποίησης – Στάδιο 2: Οι Άνθρωποι και οι ιστορίες τους

Υπόβαθρο (Ποιο μουσειακό έκθεμα θα χρησιμοποιήσετε για το μάθημά σας; Με ποια επιστημονικά πεδία εφάπτεται το μάθημά σας (π.χ. Ιστορία, Φυσική, Γλωσσολογία κλπ); Σε ποιο ηλικιακό εύρος αρμόζει το μάθημά σας; Ποιες δραστηριότητες θα θέλατε να γίνουν πριν και μετά από το μάθημα; Πώς θα αξιολογηθεί η προσπάθεια των μαθητών;)

Το εκπαιδευτικό αυτό σενάριο (ΕΣ) εστιάζει στο να αποκτήσουν επίγνωση οι μαθητές για τη μετανάστευση και τους πρόσφυγες εξετάζοντας ιστορίες μετανάστευσης μέσα από έργα τέχνης. Επιπλέον, οι μαθητές θα συγγράψουν και θα αφηγηθούν συλλογικά μια ψηφιακή ιστορία σχετικά με τη μετανάστευση.

Ηλικιακό εύρος: 8-15

Προετοιμασία δασκάλου/ας:

Ο δάσκαλος/η δασκάλα θα χρειαστεί τουλάχιστον μία ώρα για να σχηματίσει την ομάδα των μαθητών.

Ο δάσκαλος/η δασκάλα θα χρειαστεί τουλάχιστον μία ώρα για να προετοιμάσει ένα σύστημα αξιολόγησης στο οποίο θα περιγράφονται με σαφήνεια τα κριτήρια για την επιτυχή ολοκλήρωση της εργασίας. Το σύστημα αυτό μπορεί να προσαρμοστεί στα επτά στοιχεία που αποτελούν βασικές συνιστώσες για τη δημιουργία μίας συναρπαστικής ψηφιακής ιστορίας.

***Οι ως άνω στρατηγικές διδασκαλίας συνδέονται με την εκπαιδευτική ύλη της ενότητας 2 του διαδικτυακού μαθήματος.**

Μαθησιακοί Στόχοι (Ποιοι είναι οι μαθησιακοί στόχοι, με αναφορά στο πρόγραμμα σπουδών της χώρας σας;)

Μετά το πέρας των μαθημάτων, οι μαθητές θα πρέπει:

- να έχουν μεγαλύτερη επίγνωση των δυσκολιών και του κόπου που καταβάλουν οι μετανάστες και οι πρόσφυγες προκειμένου να προσαρμοστούν στη χώρα υποδοχής, χωρίς να ξεχνούν το παρελθόν τους, την καταγωγή τους και την οικογένειά τους, όπως αυτά απεικονίζονται στις ιστορίες τους, με τη συμπερίληψη αγαπημένων αντικειμένων.
- να μπορούν να μπουν στη θέση ενός μετανάστη ούτως ώστε να κατανοήσουν τη διαχρονική φύση της μετανάστευσης και της προσφυγιάς ως παγκόσμιο φαινόμενο, καθώς και ως κομμάτι της ευρωπαϊκής και ελληνικής κληρονομιάς.
- να μπορούν να εκφράζουν συναισθήματα, ευχές και ιδέες μέσω προφορικού λόγου, αλλά και άλλων μέσων, όπως, εν προκειμένω, η τέχνη.

Στόχος μας είναι η δημιουργία ενός τελικού προϊόντος με τη μορφή ψηφιακού αφηγήματος, στο οποίο οι μαθητές θα εκφράζουν τα συναισθήματά τους μέσω πινάκων ζωγραφικής, αποφθεγμάτων και αφηγήσεων. Αυτό θα αναρτηθεί στο σχολικό ιστολόγιο. Έτσι άλλοι μαθητές θα μπορούν να κάνουν θετικά σχόλια, να συμπληρώνουν πληροφορίες κλπ.

Αποτελέσματα των Μαθημάτων 1, 2 και 3

Το έργο VISITOR συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα ERASMUS+ της ΕΕ. Το περιεχόμενό του αντικατοπτρίζει τις απόψεις των συγγραφέων και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό. (Κωδικός έργου: 2020-1-EN01-KA226-SCH-095600)

Οι ομάδες συνεργάζονται για την οργάνωση, τον προσχεδιασμό και την παραγωγή των παρακάτω αποτελεσμάτων:

- Συγγραφή των σεναρίων των ψηφιακών ιστοριών με βάση την έμπνευσή τους, σε συνδυασμό με τις διάφορες ιστορικές συνθήκες της μετανάστευσης.
- Ψηφιοποίηση της ιστορίας μέσω διάφορων τεχνολογικών εργαλείων (όπως τα Scratch, Movie Maker, Audacity κλπ)

Μάθημα 1

Έναρξη Μαθήματος (Τα πρώτα 10 λεπτά: Πώς θα ξεκινήσετε το μάθημα ούτως ώστε να αιχμαλωτίσετε το ενδιαφέρον των μαθητών;)

Προκαταρκτικές δραστηριότητες:

- **Επιλέξτε μια διαδικασία παιχνιδιοποίησης για να χωρίσετε τους μαθητές σε ομάδες, όπως:**
 - παιχνίδι ρόλων – προαγάγετε τη συνεργατική μάθηση με ομάδες προγραμματιστών, σεναριογράφων, ηχοληπτών.
 - οι μαθητές κατανέμουν καθήκοντα μέσω συμβάσεων – δομούν οι ίδιοι τους κανόνες τους.
 - στρατηγική «παζλ», ώστε κάθε μαθητής να ειδικεύεται σε μία συγκεκριμένη πλευρά ενός αντικειμένου

* Οι ως άνω στρατηγικές διδασκαλίας συνδέονται με την εκπαιδευτική ύλη της ενότητας 1 του διαδικτυακού μαθήματος.

Κυρίως Δραστηριότητα (25 λεπτά: Ποια εργασία πρέπει να κάνουν τα παιδιά; Πώς θα χωριστούν – ανά ζεύγη, ομάδες κλπ; Πώς διαφοροποιείται η εργασία; Ποια η επιπλέον δραστηριότητα;)

Δημιουργία των σεναρίων των ψηφιακών ιστοριών με βάση την έμπνευσή τους, σε συνδυασμό με τις διάφορες ιστορικές συνθήκες της μετανάστευσης.

Για την ενίσχυση του κινήτρου των μαθητών και προκειμένου να μη δοθεί υπερβολική έμφαση στο τελικό προϊόν, λαμβάνεται υπόψη η μη-γραμμική, αναδρομική φύση της διαδικασίας της συγγραφής. Έτσι ακολουθείται το μοντέλο προ-σχεδιασμού και μετά-τον-σχεδιασμό, αντί για το προ-συν-μετά, δεδομένου του συνεχώς μπρος-πίσω, χαρακτηριστικού της δραστηριότητας της σύνθεσης.

- Ιδεοκαταιγισμός, γρήγορη γραφή, προσχεδιασμός, ανασχεδιασμός, αναθεώρηση και αναδιανομή περιεχομένου, αντί για την παραγωγή ενός μόνο τελικού προσχεδίου, πράγμα το οποίο θα περιόριζε τη δημιουργική σκέψη των μαθητών.

Οι δάσκαλοι μπορούν επίσης να εφαρμόσουν τις παρακάτω προσεγγίσεις:

-Τεχνική του αραχνογράμματος

Κάθε μαθητής γράφει φράσεις σε έναν κύκλο, σχετικές με το υπό εξέταση αντικείμενο (μετανάστευση).

Μέσα σε 1-2 λεπτά, πρέπει να έχουν γράψει οκτώ συσχετισμούς γύρω από την κύρια φράση.

Ολομέλεια (10 λεπτά: Πώς θα μοιραστούν τα παιδιά ό,τι έμαθαν; Πώς θα κάνετε τη διασύνδεση με τα Μαθησιακά Αποτελέσματα; Πώς θα κάνετε τη διασύνδεση με το επόμενο μάθημα;)

- Σκεφτόμαστε, συνεργαζόμαστε, μοιραζόμαστε

Σκεφτόμαστε

Ζητήστε από τους μαθητές να στοχαστούν με αφορμή κάποια ερώτηση ή να γράψουν κάποια απάντηση στο ημερολόγιό τους.

Συνεργαζόμαστε

Οι μαθητές σχηματίζουν ζεύγη και μοιράζονται τις απαντήσεις τους.

Μοιραζόμαστε

Αφού ανασυνταχθούν οι μεγαλύτερες ομάδες, ζητήστε από τα ζεύγη να μιλήσουν για τις συζητήσεις τους. Εναλλακτικά, μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές να μοιραστούν τι είπε το άλλο μέλος του ζεύγους τους. Έτσι επικεντρωνόμαστε στην ικανότητα των μαθητών να ακούν προσεκτικά και τους δίνουμε τη δυνατότητα να γράψουν τις ιστορίες ανά μικρά τμήματα για κάθε ομάδα.

Ιδέες για εργασίες για το σπίτι:

Ωθήστε τους να αναλογιστούν το ψηφιακό υπόβαθρο της αφήγησης. Μπορούν να συνδυάσουν ιστορικές φωτογραφίες με πίνακες ζωγραφικής. Ενθαρρύνετέ τους να επισκεφτούν τον συγκεντρωτικό ιστότοπο και να βρουν φωτογραφίες και άλλα αντικείμενα. Μπορούν επίσης να προσθέσουν κάποια στοιχεία σουρεαλισμού μέσω του Scratch.

Διευκολύνετε τον επικοινωνιακό διάλογο παρέχοντας λίστα με ερωτήσεις.

Για παράδειγμα:

- Επιλέξτε μια εικόνα
- Επιλέξτε ένα έργο τέχνης, μια φωτογραφία, μια πολιτική γελοιογραφία, μια προπαγανδιστική αφίσα, ένα βίντεο κλιπ ή άλλο οπτικό μέσο που να μπορούν να αναλύσουν εις βάθος οι μαθητές. Η στρατηγική αυτή αποδίδει καλύτερα όταν η εικόνα είτε αποκαλύπτει πληροφορίες για έναν συγκεκριμένο τόπο και χρόνο στην ιστορία, είτε προσφέρεται για στοχασμό (εσκεμμένα ή μη) πάνω σε μια συγκεκριμένη πλευρά.
- Καθοδηγήστε τους μαθητές στη διαδικασία της ανάλυσης
- Δείξτε την εικόνα ή μοιράστε αντίτυπα της στους μαθητές και μετά κάντε τις παρακάτω τρεις ερωτήσεις με τη σειρά. Κάντε παύση μετά από κάθε ερώτηση για να δώσετε χρόνο στους μαθητές να τη σκεφτούν.

- Τι βλέπετε; Ποιες λεπτομέρειες ξεχωρίζουν; (Στη φάση αυτή ζητάμε παρατηρήσεις, όχι ερμηνείες).
- Τι πιστεύετε ότι συμβαίνει; Γιατί το πιστεύετε αυτό;
- Τι σας κάνει να αναρωτιέστε αυτό;
- Ποια ευρύτερα ερωτηματικά σας γεννά αυτή η εικόνα;

Πόροι (Τι χρειάζεται για τη διεξαγωγή του μαθήματος (π.χ. παρουσιάσεις PowerPoint, φύλλα εργασίας, ταμπλέτες, πρόσβαση στο Internet, προβολή βίντεο, διαδραστικός σχολικός πίνακας κλπ); Επισυνάψτε έγγραφα με παραδείγματα και εικόνα jpeg του αντικειμένου).

- Ένα αντικείμενο από τον ιστότοπο ως αφορμή για σκέψη
- Οδηγίες με ερωτήσεις

Σκοπός αυτού του ΕΣ είναι η ανάπτυξη και η βελτίωση των παρακάτω δεξιοτήτων:

- Δεξιότητες μάθησης και καινοτομίας (Δημιουργικότητα, Κριτική Σκέψη, Συνεργασία, Επικοινωνία).
- Δεξιότητες ζωής και καριέρας που θα τους προετοιμάσουν για τη ζωή μετά το σχολείο, όπως η Ευελιξία, η Αυτό-καθοδήγηση, η Παραγωγικότητα και Κοινωνικές δεξιότητες κατά την ομαδική εργασία για τον σχεδιασμό, την παραγωγή και την παρουσίαση των εργασιών.

Μάθημα 2

Έναρξη Μαθήματος (Τα πρώτα 10 λεπτά: Πώς θα ξεκινήσετε το μάθημα ούτως ώστε να αιχμαλωτίσετε το ενδιαφέρον των μαθητών;)

Προκαταρκτικές δραστηριότητες:

Δείξτε τους τις παρακάτω ψηφιακές ιστορίες για να τους δώσετε έμπνευση:

- Κάτι εύκολο που μπορεί να γίνει με το Scratch

https://drive.google.com/file/d/1T_7B7fCuh80W7B1HdffAAk-5CsSP95XO/view

- Κάτι λίγο πιο περίπλοκο

<https://drive.google.com/file/d/10zOgp5FY2jWKLtbYYL8ZkQiO-uLB4gK6/view>

Συμβουλή!

Μπορείτε να χωρίσετε τους μαθητές σε ομάδες. Ορίστε ως αρχηγούς εκείνους τους μαθητές που είναι καλοί στον προγραμματισμό. Βοηθήστε άλλους μαθητές να προγραμματίσουν τις ιστορίες τους.

* Οι ως άνω στρατηγικές διδασκαλίας συνδέονται με την εκπαιδευτική ύλη της ενότητας 2 του διαδικτυακού μαθήματος.

Κυρίως Δραστηριότητα (25 λεπτά: Ποια εργασία πρέπει να κάνουν τα παιδιά; Πώς θα χωριστούν – ανά ζεύγη, ομάδες κλπ; Πώς διαφοροποιείται η εργασία; Ποια η επιπλέον δραστηριότητα;)

- Πρώτον, οι ομάδες θα χρησιμοποιήσουν το λογισμικό Audacity για την επεξεργασία των αρχείων ήχου (ηχογράφηση σεναρίων).
- Επεξεργασία ήχου μέσω του Audacity.

Ολομέλεια (10 λεπτά: Πώς θα μοιραστούν τα παιδιά ό,τι έμαθαν; Πώς θα κάνετε τη διασύνδεση με τα Μαθησιακά Αποτελέσματα; Πώς θα κάνετε τη διασύνδεση με το επόμενο μάθημα;)

- Αξιολόγηση από τους ίδιους τους μαθητές.

Πόροι (Τι χρειάζεται για τη διεξαγωγή του μαθήματος (π.χ. παρουσιάσεις PowerPoint, φύλλα εργασίας, ταμπλέτες, πρόσβαση στο Internet, προβολή βίντεο, διαδραστικός σχολικός πίνακας κλπ); Επισυνάψτε έγγραφα με παραδείγματα και εικόνα jpeg του αντικειμένου).

- Το λογισμικό AUDACITY

Παρουσίαση (ppt) με ενσωματωμένες ερωτήσεις.

Σκοπός αυτού του ΕΣ είναι η ανάπτυξη και η βελτίωση των παρακάτω δεξιοτήτων:

- Δεξιότητες μάθησης και καινοτομίας (Δημιουργικότητα, Κριτική Σκέψη, Συνεργασία, Επικοινωνία).

Μάθημα 3

Έναρξη Μαθήματος (Τα πρώτα 10 λεπτά: Πώς θα ξεκινήσετε το μάθημα ούτως ώστε να αιχμαλωτίσετε το ενδιαφέρον των μαθητών;)

Κυρίως Δραστηριότητα (30 λεπτά: Ποια εργασία πρέπει να κάνουν τα παιδιά; Πώς θα χωριστούν – ανά ζεύγη, ομάδες κλπ; Πώς διαφοροποιείται η εργασία; Ποια η επιπλέον δραστηριότητα;)

- Αφήστε τους μαθητές να πουν τα διάφορα κομμάτια των ιστοριών τους προγραμματίζοντας στο Scratch.

Το κύριο πρόγραμμα που θα χρησιμοποιήσουν είναι το λογισμικό προγραμματισμού "Scratch". Χρησιμοποιείται σε πολλές βαθμίδες του εκπαιδευτικού συστήματος, π.χ. στα δημοτικά σχολεία

Το έργο VISITOR συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα ERASMUS+ της ΕΕ. Το περιεχόμενό του αντικατοπτρίζει τις απόψεις των συγγραφέων και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό. (Κωδικός έργου: 2020-1-EN01-KA226-SCH-095600)

χρησιμοποιείται για τη δημιουργία βίντεο, κινουμένων σχεδίων και διαδραστικών ιστοριών. Χρησιμοποιείται επίσης στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση για την εισαγωγή σε βασικούς όρους του προγραμματισμού.

Ολομέλεια (10 λεπτά: Πώς θα μοιραστούν τα παιδιά ό,τι έμαθαν; Πώς θα κάνετε τη διασύνδεση με τα Μαθησιακά Αποτελέσματα; Πώς θα κάνετε τη διασύνδεση με το επόμενο μάθημα;)

Πόροι (Τι χρειάζεται για τη διεξαγωγή του μαθήματος (π.χ. παρουσιάσεις PowerPoint, φύλλα εργασίας, ταμπλέτες, πρόσβαση στο Internet, προβολή βίντεο, διαδραστικός σχολικός πίνακας κλπ); Επισυνάψτε έγγραφα με παραδείγματα και εικόνα jpeg του αντικειμένου).

Εικόνα προσφύγων

XXXXXXXXXX

Παρουσίαση (ppt) με ενσωματωμένες ερωτήσεις.

Σκοπός αυτού του ΕΣ είναι η ανάπτυξη και η βελτίωση των παρακάτω δεξιοτήτων:

- Δεξιότητες μάθησης και καινοτομίας (Δημιουργικότητα, Κριτική Σκέψη, Συνεργασία, Επικοινωνία).
- Σφαιρική επίγνωση ενός εθνικού και παγκόσμιου ζητήματος.
- Δεξιότητες ζωής και καριέρας που θα τους προετοιμάσουν για τη ζωή μετά το σχολείο, όπως η Ευελιξία, η Αυτό-καθοδήγηση, η Παραγωγικότητα και Κοινωνικές δεξιότητες κατά την ομαδική εργασία για τον σχεδιασμό, την παραγωγή και την παρουσίαση των εργασιών.