

VISITOR

VIRTUAL MUSEUMS IN THE COVID ERA



Σχέδια Μαθήματος

**Αξιολόγηση ψηφιακών ιστοριών – Εκπαιδευτικό
πρόγραμμα διάρκειας μίας ώρας**

**Στάδιο Αξιολόγησης – Στάδιο 3: 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: Αξιολόγηση ψηφιακών ιστοριών – Εκπαιδευτικό πρόγραμμα διάρκειας μίας ώρας
Στάδιο Αξιολόγησης – Στάδιο 3: Οι Άνθρωποι και οι Ιστορίες τους - (διάρκεια: 1 ώρα)

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;)

Ηλικιακό εύρος: 8-15

Προετοιμασία για το μάθημα από πλευράς δασκάλου/ας:

Οι δάσκαλοι/ες χρειάζονται τουλάχιστον 5 ώρες για να προετοιμαστούν για το στάδιο της αξιολόγησης.

- Κλίμακα αξιολόγησης: Ο δάσκαλος/η δασκάλα χρειάζεται τουλάχιστον μία ώρα προκειμένου να προετοιμάσει μια κλίμακα βαθμολόγησης στην οποία θα αναγράφονται τα κριτήρια ολοκλήρωσης της εργασίας. Ως κριτήρια αξιολόγησης, ο δάσκαλος/η δασκάλα μπορεί να χρησιμοποιήσει τις επτά βασικές συνιστώσες σύνθεσης μιας συναρπαστικής ψηφιακής ιστορίας*.
- Εφαρμογή παιχνιδιού βασισμένου σε κείμενο: Χρειάζονται τουλάχιστον 2 ώρες για την κατασκευή του ψηφιακού μουσείου, τοποθετώντας αντικείμενα από την πύλη του Visitor.
 - Μπορούν να τοποθετήσουν τα αντικείμενά τους σε επτά ξεχωριστά δωμάτια, χωρισμένα ανά αιώνα, ιστορικές συνθήκες ή άλλα κριτήρια.
 - Μπορούν να έχουν περιορισμένη πρόσβαση στις αίθουσες, αν θέλουν να φτιάξουν τεστ γνώσεων με διαφορετικούς βαθμούς δυσκολίας.
 - Χρειάζονται τουλάχιστον δύο ώρες για τη σύνταξη των τεστ αξιολόγησης μέσω της εφαρμογής παιχνιδιού βασισμένου σε κείμενο.

*Οι ως άνω στρατηγικές διδασκαλίας συνδέονται με την εκπαιδευτική ύλη της ενότητας 1 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 μπορούν να κάνουν τα ακόλουθα:

- Οι μαθητές θα αξιολογούν οι ίδιοι τις ιστορίες τους:
 - Εξετάζουν την ψηφιακή τους ιστορία με βάση την κλίμακα αξιολόγησης, η οποία βασίζεται στα επτά στοιχεία της διαδικασίας της ψηφιακής αφήγησης.
 - Ελέγχουν τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει μέσω ενός ψηφιακού μουσείου το οποίο έχει κατασκευάσει ο δάσκαλος/η δασκάλα με την ψηφιακή εφαρμογή.

Αποτελέσματα μαθημάτων 1, 2 και 3

- Οι δάσκαλοι ενημερώνονται για τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει οι μαθητές τους.
- Οι μαθητές αποκτούν βαθύτερη κατανόηση της σημασίας της τέχνης, γιατί μαθαίνουν τα κριτήρια βάσει των οποίων αξιολογείται ένα έκθεμα.

Μάθημα 1

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

Προκαταρκτικές δραστηριότητες:

- ☞ Οι δάσκαλοι/δασκάλες υπενθυμίζουν στους μαθητές τα επτά στοιχεία της ποιοτικής ψηφιακής ιστορίας (οπτική γωνία, δραματικό ερώτημα, συναισθηματικό περιεχόμενο, το δώρο της φωνής, η δύναμη της μουσικής, οικονομία και ρυθμός).
- ☞ Οι δάσκαλοι/ες παρουσιάζουν στους μαθητές το ψηφιακό μουσείο που έχουν προετοιμάσει.

***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;)

Κλίμακα αξιολόγησης

- Οι μαθητές χωρίζονται σε επταμελείς ομάδες και αξιολογούν την ιστορία τους με βάση τα επτά στοιχεία της ποιοτικής ψηφιακής ιστορίας.
- Κάθε ομάδα εξετάζει το κατά πόσο πληροί η ιστορία της τα επτά κριτήρια και καταγράφει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της ιστορίας της.
- Οι ομάδες μοιράζονται τα αποτελέσματά τους.

Παιχνίδι βασισμένο σε κείμενο

- Οι μαθητές πρέπει να μπουν στο <https://visitor-project.eu/game>
- Αξιολογούν τις γνώσεις τους συμπληρώνοντας διάφορα κουίζ

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

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;)

- Οι μαθητές συζητούν για τον αντίκτυπο του προγράμματος
 - Τι έμαθαν για τους μετανάστες;
 - Πώς αισθάνονται;
 - Τι μπορούν να κάνουν για να καταπολεμήσουν τον ρατσισμό;

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).

- ✓ <http://rubistar.4teachers.org/index.php>
- ✓ <https://visitor-project.eu/game>
- ✓ [aggregator.visitor – Virtual museums in the covid era \(visitor-project.eu\)](http://aggregator.visitor-virtualmuseumsintheCOVIDera.com)

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.