

ΜΑΘΗΣΙΑΚΌ ΣΕΝΑΡΙΟ EUROPEANA - ΔΡΑΣΤΗΡΙΌΤΗΤΑ ΑΠΟΜΑΚΡΥΣΜΕΝΗΣ ΑΝΆΓΝΩΣΗΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΓΥΝΑΪΚΕΣ ΠΡΩΤΟΠΌΡΟΥΣ, ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ

Τίτλος

Δραστηριότητα απομακρυσμένης ανάγνωσης για τις γυναίκες πρωτοπόρους, για μαθητές ξένων γλωσσών

Σύνταξη

Reyhan Gunes

Περίληψη

Στο έργο αυτό, όλες οι δραστηριότητες υλοποιούνται σε «διαδικτυακό» περιβάλλον για την υποστήριξη των εκπαιδευτικών και των μαθητών ως απόκριση στις συνθήκες που επέφερε η τρέχουσα πανδημία COVID-19 στην εκπαίδευση. Πρόκειται για ένα διαθεματικό εξ αποστάσεως πρόγραμμα με στόχο την ενίσχυση της εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας και των βασικών δεξιοτήτων προγραμματισμού. Η κατανόηση κατά την ανάγνωση κειμένων σε παρελθόντα χρόνο και οι δεξιότητες γραφής είναι οι κύριες ικανότητες που αναπτύσσονται στο πλαίσιο αυτού του έργου. Για να γίνει αυτό, χρησιμοποιείται το [Europeana](#) ως εξειδικευμένη πλατφόρμα ανάγνωσης. Οι μαθητές κάνουν έρευνα στην πλατφόρμα Europeana και διαβάζουν τους πόρους που αφορούν βιογραφίες [πρωτοπόρων γυναικών](#) και δημιουργούν ψηφιακά την ιστορία αυτών των γυναικών με μια εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας, το [Cospaces](#). Αυτό χρησιμοποιείται από τους μαθητές ως εφαρμογή ψηφιακής αφήγησης εικονικής πραγματικότητας. Θα αναπτύξουν, επίσης, βασικές δεξιότητες προγραμματισμού για να δημιουργήσουν κινούμενες φιγούρες των χαρακτήρων που δημιούργησαν στο Cospaces. Αυτό το σχέδιο μαθήματος μπορεί να εφαρμοστεί στην 1^η γυμνασίου και άνω, καθώς χρησιμοποιούνται εφαρμογές κινητών και διαδικτύου. Επίσης, χρησιμοποιείται το [Zoom](#) ως online εικονική αίθουσα διδασκαλίας.

Λέξεις-κλειδιά

ηλεκτρονική μάθηση, απομακρυσμένη μάθηση, ανάγνωση, συλλογική γραφή, ψηφιακή αφήγηση, εικονική πραγματικότητα, γυναίκες, STEM

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Μάθημα	Εκμάθηση αγγλικής γλώσσας, Προγραμματισμός
Θέμα	Ανάγνωση
Ηλικία μαθητών	12+
Χρόνος προετοιμασίας	Τουλάχιστον 3 ώρες
Χρόνος διδασκαλίας	440 λεπτά

Πίνακας ανακεφαλαίωσης

Διαδικτυακό εκπαιδευτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> • https://zoom.us/ • https://edu.cospaces.io/Universe • https://info.flipgrid.com/ • https://www.classdojo.com/ • https://www.storyboardthat.com/
Εκπαιδευτικό υλικό εκτός διαδικτύου	<ul style="list-style-type: none"> • Παρουσιάσεις δραστηριότητας εκπαιδευτικού • Φύλλο εργασίας οδηγιών • Έγγραφο διαβαθμισμένων κριτηρίων αξιολόγησης σύνταξης και φόρμα αξιολόγησης σύνταξης Google • Φόρμα αξιολόγησης Google • ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ K-W-L • Google Form αυτοαξιολόγησης εικονογραφημένης ιστορίας • Google Form ομαδικής αξιολόγησης παρουσίασης εικονογραφημένης ιστορίας • Google Form ομαδικής αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων • Google Form διαβαθμισμένων κριτηρίων αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων
Πόροι Europeana που χρησιμοποιήθηκαν	<ul style="list-style-type: none"> • Pioneers

Άδειες

Άδεια CC BY. Αυτή η άδεια χρήσης επιτρέπει σε άλλους να διανέμουν, να αναμιγνύουν, να τροποποιούν ελαφρώς και να αξιοποιούν το έργο σας, ακόμη και εμπορικά, εφόσον σας αναφέρουν ως δημιουργό του πρωτοτύπου. Αυτή είναι η πιο εξυπηρετική από τις διαθέσιμες άδειες. Συνιστάται για μέγιστη διάδοση και χρήση αδειοδοτημένου υλικού.

Ενσωμάτωση στη διδακτέα ύλη

Το σχέδιο μαθήματος ενσωματώνει την εθνική διδακτέα ύλη A1 και A2 για την Αγγλική γλώσσα και τις Βασικές Αρχές Πληροφορικής.

Σκοπός του μαθήματος

Κύριος στόχος είναι η υποστήριξη των εκπαιδευτικών και των μαθητών ως απόκριση στις συνθήκες διδασκαλίας που επέφερε η τρέχουσα πανδημία COVID-19 στην εκπαίδευση. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές θα καταστούν ψηφιακά ικανοί στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ανάγνωσης στα Αγγλικά, ενώ θα συνεργάζονται και θα επικοινωνούν εικονικά.

Αποτέλεσμα του μαθήματος

Οι μαθητές θα είναι σε θέση:

- Να κατανοούν και να ερμηνεύουν κείμενα σχετικά με τις βιογραφίες των «πρωτοπόρων γυναικών» από το Europeana
- Να συντάσσουν και να γράφουν κείμενα σχετικά με βιογραφίες «πρωτοπόρων γυναικών» σε παρελθοντικό χρόνο

- Να δημιουργήσουν μια εικονογραφημένη ιστορία για τη βιογραφία μιας πρωτοπόρου γυναίκας
- Να δημιουργήσουν τη βιογραφία μιας πρωτοπόρου γυναίκας σε κινούμενα σχέδια με το εργαλείο εικονικής πραγματικότητας Caspases
- Να κάνουν τους χαρακτήρες να κινούνται χρησιμοποιώντας βασικά μπλοκ προγραμματισμού
- Να συνεργάζονται ως ομάδα και συνεισφέρουν στην ομαδική εργασία
- Να αντιμετωπίζουν με κριτικό πνεύμα τις μαθησιακές εμπειρίες και διαδικασίες
- Να αναπτύσσουν ψηφιακές δεξιότητες στη χρήση ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας

Τάσεις

Εικονική μάθηση, εκμάθηση βασισμένη στο cloud, εκμάθηση με βάση το παιχνίδι και μέσω της ενσωμάτωσης μηχανισμών παιχνιδιού σε ένα περιβάλλον μη παιχνιδιού (gamification), συνεργατική μάθηση, εκμάθηση βάσει έργου, εκμάθηση με επίκεντρο τους μαθητές, εκμάθηση μέσω κινητού, ηλεκτρονική αξιολόγηση

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

δημιουργικότητα και καινοτομία, κριτική σκέψη και επίλυση προβλημάτων, επικοινωνία, συνεργασία, γραμματισμός στην πληροφορική, ΤΠΕ.

Δραστηριότητες

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Συνεδρία 1 Δραστηριότητα	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το έργο στην εικονική αίθουσα διδασκαλίας στο Zoom. Παρουσιάζει στην εικονική αίθουσα διδασκαλίας στο Zoom την πλατφόρμα Europeana, τα ψηφιακά εργαλεία, παραδείγματα και όλες τις δραστηριότητες προς υλοποίηση. Συζητούν τα κριτήρια αξιολόγησης με τους μαθητές και συμφωνούν ποια θα εφαρμόσουν. 2. Πρώτον, οι μαθητές πρέπει να κάνουν λήψη του Flipgrid και ο εκπαιδευτικός θα αναρτήσει το «Φύλλο οδηγιών» . 3. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός σχηματίζει ομάδες 4-5 ατόμων. Ο εκπαιδευτικός ορίζει τους ρόλους των μαθητών και οι ομάδες μοιράζουν τους ρόλους μεταξύ τους. Προτείνει σε κάθε ομάδα να τους βοηθήσει να κατανοήσουν τους ρόλους τους και τον σχεδιασμό του έργου τους. 4. Ενθαρρύνει τους μαθητές να κάνουν ερωτήσεις για τις δραστηριότητες, όπως «Γνωρίζετε γυναίκες επιστήμονες; Ποια είναι τα ονόματά τους και γιατί είναι σημαντικές; Πώς θα χρησιμοποιήσετε την πλατφόρμα Europeana; Ποιος είναι ο ρόλος σας; Πώς θα εφαρμόσετε τον ρόλο σας; Πώς θα κάνετε τους χαρακτήρες κινούμενα σχέδια; Ποιες είναι οι προκλήσεις; Πώς μπορείτε να τις 	80'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>αντιμετωπίσετε; Πώς θα παρουσιάσετε τα κινούμενα σχέδιά σας σε κοινό εκτός τάξης;» Οι μαθητές θα ανταλλάσσουν απόψεις στο πλαίσιο συνομιλίας ή θα παίρνουν με τη σειρά το μικρόφωνο.</p> <p>5. Ο εκπαιδευτικός τους ενημερώνει για την επόμενη δραστηριότητα και τους ζητά να κάνουν λήψη του Cospaces στα κινητά τους και να παίξουν ελεύθερα έξω από την εικονική αίθουσα διδασκαλίας. Ορισμένοι μαθητές ενδέχεται να χρησιμοποιήσουν τη διαδικτυακή μορφή της εφαρμογής. Τέλος, ο εκπαιδευτικός προγραμματίζει το μάθημα στην εφαρμογή ζουμ.</p>	
Συνεδρία 2 Δραστηριότητά	<ol style="list-style-type: none"> 1. Πριν ξεκινήσει το εικονικό μάθημα, ο εκπαιδευτικός δημιουργεί λογαριασμούς ομάδων για την τάξη και την απλή ανάθεση για τους μαθητές στον πίνακα εργαλείων του Cospaces. 2. Στην εικονική συνεδρία, ο εκπαιδευτικός ρωτάει τις ομάδες πόσους τρόπους ξέρουν για να αφηγηθούν μια ιστορία. Οι μαθητές θα προσπαθούν να απαντήσουν στο πλαίσιο συνομιλίας ή θα παίρνουν με τη σειρά το μικρόφωνο. Συζητούν για τα παραδείγματα. 3. Έπειτα, ο δάσκαλος παρουσιάζει το Cospaces και τα βασικά μπλοκ προγραμματισμού του. Τους εξηγεί ότι θα χρησιμοποιήσουν αυτό το εργαλείο για να απεικονίσουν τη ζωή της πρωτοπόρου γυναίκας που επέλεξαν σε κινούμενα σχέδια. 4. Στη συνέχεια, μοιράζεται τον «Classcode» με τους μαθητές για να τους προσκαλέσει να συμμετάσχουν στην τάξη που δημιουργήθηκε με τις εφαρμογές των κινητών τους. 5. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός κατανέμει τις ομάδες μαθητών στα «breakout rooms» για να εξερευνήσουν όλοι μαζί το «τρισδιάστατο περιβάλλον». Ο εκπαιδευτικός συμμετέχει στα breakout rooms, ρωτάει τις ομάδες πώς κινούνται οι χαρακτήρες. Συζητούν και εξερευνούν το «CoBlocks». Οι μαθητές χρησιμοποιούν την εφαρμογή για κινητά (ή τον υπολογιστή). Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τις ομάδες συμμετέχοντας στα breakout rooms. Τους καθοδηγεί και απαντά στις ερωτήσεις τους. 6. Οι συμμετέχοντες επιστρέφουν στην κύρια τάξη. Τους θέτει ερωτήσεις ανοιχτού τύπου, όπως: «Πώς συσχετίζετε το μικρό σας έργο με τη βιογραφία της πρωτοπόρου γυναίκας; Τι πιστεύετε για την εφαρμογή; Τι μάθατε από την εξερεύνηση; Ποιες είναι οι προκλήσεις; Τι είναι η εικονική πραγματικότητα και πώς μπορείτε να την εφαρμόσετε σε αυτό το έργο;» Τέλος, οι μαθητές 	80'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>μοιράζονται τα απλά έργα τους σε ζευγάρια και σκέπτονται ατομικά, χρησιμοποιώντας το εργαλείο προβληματισμού εκτός της συνεδρίας.</p>	
<p>Συνεδρία 3 Δραστηριότητα</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Αρχικά, ο εκπαιδευτικός θα παρουσιάσει την πλατφόρμα Europeana στις ομάδες μαθητών. Περιηγούνται στον ιστότοπο και μεταβαίνουν στο «Exhibition on Pioneers». Αναζητούν στην ιστοσελίδα βιογραφίες γυναικών που έχουν συμβάλει στην ανθρώπινη γνώση και τον πολιτισμό, όπως η Μαρί Κιουρί, η Μαρία Ζίμπιλα Μέριαν και η Ελίσα Λεονίντα Ζαμφιρέσκου. Ο εκπαιδευτικός θέτει ερωτήσεις σχετικά με τις γυναίκες για να εστιάσει την προσοχή τους. Συζητούν και απαντούν στις ερωτήσεις. 2. Ο εκπαιδευτικός έχει φτιάξει από πριν κοινόχρηστα αρχεία Google για την τάξη και δημιουργεί ένα κοινόχρηστο έγγραφο ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων. Κάθε ομάδα μπορεί να γράψει στη δική της σελίδα σχετικά με την εκάστοτε πρωτοπόρο. Ο εκπαιδευτικός μοιράζεται αυτές τις σελίδες και τον τρόπο «γραφής διαβαθμισμένων κριτηρίων αξιολόγησης» σχετικά με το τι αναμένεται. 3. Ο εκπαιδευτικός αναθέτει τις ομάδες των μαθητών στα breakout rooms. Οι ομάδες διαπραγματεύονται μεταξύ τους και αποφασίζουν για ποια πρωτοπόρο γυναίκα θα δημιουργήσουν το κινούμενο σχέδιο. Τα μέλη της ομάδας χωρίζονται και μοιράζονται σελίδες του Europeana για να συνοψίσουν/συνοψεύσουν τη βιογραφία της πρωτοπόρου γυναίκας που επέλεξαν. Κάθε μέλος της ομάδας γράφει το συνομειμένο/επιμελημένο κείμενο στον δικό του χώρο στο κοινόχρηστο αρχείο. Ο εκπαιδευτικός μπαίνει στα rooms και παρακολουθεί τις ομάδες βοηθώντας τους με το στήσιμο της πλοκής. 4. Ο εκπαιδευτικός ολοκληρώνει τη συνεδρία και προγραμματίζει μια άλλη ώρα συνάντησης για να τους επιτρέψει να διαβάσουν τα κείμενα και εργαστούν συλλογικά. 5. Στην επόμενη συνεδρία, οι ομάδες μοιράζονται τα έγγρατά τους με κοινή χρήση της οθόνης. Ο εκπαιδευτικός μοιράζεται μαζί τους τη φόρμα αξιολόγησης γραπτών Google και οι ομάδες αξιολογούν η μία το κείμενο της άλλης. Με αυτόν τον τρόπο, οι ομάδες θα μπορούσαν να καταλήξουν στα συνοπτικά έγγραφα κάθε άλλης ομάδας και να τα σχολιάσουν για ανατροφοδότηση. 	<p>80'</p>

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	6. Ο εκπαιδευτικός μοιράζεται με τους μαθητές τα αποτελέσματα της « φόρμας αξιολόγησης γραπτών Google ». Τέλος, οι ομάδες διορθώνουν τα λάθη.	
Συνεδρία 4 Δραστηριότητα	1. Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί έναν λογαριασμό ομάδας με το StoryboardThat , ένα εργαλείο εικονογράφησης ιστορίας πριν από την ώρα του μαθήματος. Στη συνεδρία, παρουσιάζονται ορισμένα παραδείγματα και προσκαλεί τους μαθητές στους λογαριασμούς της τάξης στο StoryboardThat . Μοιράζεται με τα μέλη της ομάδας την « φόρμα αυτοαξιολόγησης εικονογραφημένης ιστορίας Google ». Παρουσιάζει κριτήρια αξιολόγησης. 2. Το κείμενο σχετικά με την πρωτοπόρο γυναίκα μοιράζεται στα μέλη της ομάδας. Αντιστοιχίζονται στα breakout rooms και δημιουργούν τη δική τους σκηνή χρησιμοποιώντας το εργαλείο StoryBoardThat για να χρησιμοποιηθεί στο Cospaces. Τα μέλη της ομάδας χρησιμοποιούν τη φόρμα αυτοαξιολόγησης για να αξιολογήσουν οι ίδιοι τον εαυτό τους. Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τις ομάδες. Αργότερα, οι ομάδες παρουσιάζουν τις εικονογραφημένες ιστορίες στην τάξη, κάνοντας κοινή χρήση της οθόνης τους. 3. Πριν από την παρουσίαση, ο δάσκαλος μοιράζεται τη « Φόρμα ομαδικής αξιολόγησης παρουσίασης εικονογραφημένης ιστορίας Google ». Οι ομάδες αξιολογούν τις εικονογραφημένες ιστορίες για τις πρωτοπόρους γυναίκες. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός μοιράζεται τα αποτελέσματα, κάνοντας κοινή χρήση της οθόνης του με την τάξη. Οι μαθητές σχολιάζουν και δίνουν ανατροφοδότηση. Τελειοποιούν τις ιστορίες τους. Οι ομάδες ανταμείβονται μέσω του ClassDojo.	80'
Συνεδρία 5 Δραστηριότητα	1. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις εργασίες προς υλοποίηση και εξηγεί ξανά το Cospaces. Στη συνέχεια, μοιραζόμαστε με τις ομάδες τη φόρμα ομαδικής αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων Google και το Έγγραφο διαβαθμισμένων κριτηρίων αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων . Τους ενημερώνουμε σχετικά με το τι να περιμένουν. Οι ομάδες χρησιμοποιούν τις εικονογραφημένες ιστορίες που δημιούργησαν με το StoryBoardThat και τα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης για να δημιουργήσουν τα κινούμενα σχέδια για τη ζωή της πρωτοπόρου που έχουν επιλέξει. 2. Κατανέμονται στα breakout rooms. Στη συνέχεια, τα μέλη της ομάδας μοιράζονται τους ρόλους τους ως σχεδιαστές κινουμένων σχεδίων και αφηγητές. Κάθε μαθητής θα	120'

Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
	<p>δημιουργήσει τη δική του σκηνή ανάλογα με την εικονογραφημένη ιστορία. Τα μέλη της ομάδας έχουν τους δικούς τους κοινόχρηστους λογαριασμούς στο Cospecies. Έτσι, κάθε μέλος της ομάδας δημιουργεί το κινούμενο σχέδιο της πρωτοπόρου γυναίκας συλλογικά στην ίδια πλατφόρμα. Ένα από τα μέλη της ομάδας καταγράφει τη φωνή για την εκ νέου αφήγηση της ιστορίας καθώς παίζει το κινούμενο σχέδιο. Επιλέγουν τρισδιάστατο περιβάλλον, σκηνικό, χαρακτήρες ανάλογα με τα στοιχεία της ιστορίας της βιογραφίας και δίνουν κινήσεις στους χαρακτήρες χρησιμοποιώντας το βασικό χαρακτηριστικό προγραμματισμού της εφαρμογής. Ενώ οι ομάδες δημιουργούν τις σκηνές τους, ο εκπαιδευτικός συμμετέχει στα rooms και τους καθοδηγεί για να αντιμετωπίσουν τυχόν δυσκολίες που προκύπτουν. Τα μέλη της ομάδας επικοινωνούν και συνεργάζονται μεταξύ τους.</p> <p>3. Τέλος, επιστρέφουν στην κύρια τάξη και παρουσιάζουν τα κινούμενα σχέδιά τους στην τάξη και τα αξιολογούν με τη φόρμα ομαδικής αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων Google. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις εικονογραφημένες ιστορίες για να αποκτήσουν αίσθηση του περιβάλλοντος των πρωτοπόρων γυναικών. Αυτός είναι ένας εκπληκτικός τρόπος αξιολόγησης των κινουμένων σχεδίων. Ως επόμενη δραστηριότητα, οι ομάδες δημιουργούν ψηφιακές αφίσες για το έργο τους και «κωδικούς QR» για τα κινούμενα σχέδια πρωτοπόρων γυναικών, και τους κοινοποιούν στον ιστότοπο του σχολείου για να προσεγγίσουν το σχολικό κοινό.</p>	

Αξιολόγηση

Δραστηριότητα 1. Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να μοιραστούν τις σκέψεις και τα σχόλιά τους με την τάξη χρησιμοποιώντας το [Flipgrid](#) εκτός της εικονικής τάξης. Είναι μια εφαρμογή για κινητά με την οποία οι μαθητές μπορούν να καταγράψουν βίντεο και ήχο και να γράφουν κείμενα. Οι μαθητές εκφράζουν τις σκέψεις τους σχετικά με το K-W-L (γνωρίζω, θέλω να μάθω, έμαθα) και τις προκλήσεις. Ο εκπαιδευτικός θα ελέγξει και θα αξιολογήσει τις καταγραφές βίντεο και ήχου και θα τις χρησιμοποιήσει για να δώσει ανατροφοδότηση στους μαθητές. Ο εκπαιδευτικός θα κάνει προτάσεις και θα δώσει λύσεις στα προβλήματα, θα απαντήσει στις ερωτήσεις γράφοντας βίντεο ή με ηχογραφήσεις

Δραστηριότητα 2. Στη συνεδρία, ο εκπαιδευτικός δίνει άμεση ανατροφοδότηση αφού θέσει ερωτήσεις ανοικτού τύπου. Αργότερα, ο εκπαιδευτικός θα ελέγξει τα απλά έργα που δημοσιεύθηκαν και τις ιδέες από το Flipgrid. Οι μαθητές εκφράζουν τις σκέψεις τους σχετικά με το K-W-L και τις προκλήσεις

Ανάλογα με τις σκέψεις των μαθητών και την αναθεώρηση του απλού έργου, ο εκπαιδευτικός κάνει σχόλια στους μαθητές γράφοντας βίντεο/ηχογραφώντας στο Flipgrid. Τα σχόλια προς τους μαθητές τους βοηθούν, επίσης, να τελειοποιήσουν τις πρακτικές τους. Επιπλέον, οι παρατηρήσεις των ομάδων χρησιμοποιούνται για να δημιουργηθούν προκλήσεις και να προταθούν λύσεις. Οι ομάδες ανταμείβονται μέσω της εφαρμογής ClassDojo για να τους δίνεται κίνητρο και να ενθαρρύνονται να συμμετέχουν.

Δραστηριότητα 3. Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί τη **φόρμα αξιολόγησης γραπτών Google**, για έλεγχο των εγγράφων Google, και σχολιάζει τα σημεία που χρειάζονται σχολιασμό ανάλογα με τα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης. Παρακολουθεί τις ομάδες κατά τη διάρκεια της συνεδρίας και κάνει σχόλια. Οι μαθητές εκφράζουν τις σκέψεις τους σχετικά με το K-W-L και τις προκλήσεις με το Flipgrid. Οι μαθητές τελειοποιούν τα κείμενά τους.

Οι ομάδες ανταμείβονται μέσω της εφαρμογής ClassDojo για να τους δίνεται κίνητρο και να ενθαρρύνονται να συμμετέχουν.

Δραστηριότητα 4. Η **φόρμα αυτοαξιολόγησης εικονογραφημένης ιστορίας Google** χρησιμοποιείται ως αυτοαξιολόγηση. Η **Φόρμα ομαδικής αξιολόγησης παρουσίασης εικονογραφημένης ιστορίας Google** για τις παρουσιάσεις των ομάδων. Τα αποτελέσματα κοινοποιούνται κατά τη διάρκεια της συνεδρίας στην τάξη και γίνεται συζήτηση σχετικά. Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τις ομάδες. Ελέγχει τα βίντεο και τις ηχογραφήσεις στο Flipgrid. Οι μαθητές εκφράζουν τις σκέψεις τους σχετικά με το K-W-L και τις προκλήσεις. Οι ομάδες τελειοποιούν τα έργα τους. Οι ομάδες ανταμείβονται μέσω της εφαρμογής ClassDojo για να τους δίνεται κίνητρο και να ενθαρρύνονται να συμμετέχουν.

Δραστηριότητα 5. Το **έγγραφο διαβαθμισμένων κριτηρίων αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων** χρησιμοποιείται από τους μαθητές για να τους καθοδηγήσει κατά τη δημιουργία των κινουμένων σχεδίων. Οι επιδόσεις της ομάδας μετριοούνται με τη **φόρμα ομαδικής αξιολόγησης κινουμένων σχεδίων Google**. Ο εκπαιδευτικός μοιράζεται τα αποτελέσματα με την τάξη και δίνει ανατροφοδότηση χρησιμοποιώντας τα αναμενόμενα κριτήρια καθώς και την ανατροφοδότηση των μαθητών. Καταγράφουν τις τελικές τους σκέψεις με το Flipgrid.

Ο εκπαιδευτικός ακούει τις ηχογραφήσεις των μαθητών και ετοιμάζει σχόλια για κάθε ομάδα, τα οποία δημοσιεύει στο Flipgrid. Οι ομάδες τροποποιούν τα κινούμενα σχέδιά τους. Ο εκπαιδευτικός ελέγχει το έργο κάθε ομάδας και το αξιολογεί με τα διαβαθμισμένα κριτήρια αξιολόγησης. Οι ομαδικές αξιολογήσεις και οι βαθμοί στο ClassDojo χρησιμοποιούνται ως ένα σημείο για ορισμό των βαθμών για τα κινούμενα σχέδια στη συνολική αξιολόγηση. Οι μαθητές εκφράζουν τις σκέψεις τους σχετικά με το K-W-L και τις προκλήσεις. Ο εκπαιδευτικός τους παρατηρεί και δίνει ανατροφοδότηση. Οι ομάδες ανταμείβονται μέσω της εφαρμογής ClassDojo για να τους δίνεται κίνητρο και να ενθαρρύνονται να συμμετέχουν.

***** ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ*****

Ανατροφοδότηση από τους μαθητές

Οι μαθητές μοιράζονται τις σκέψεις και τα σχόλια τους με την τάξη και δίνουν ανατροφοδότηση χρησιμοποιώντας [το Flipgrid](#). Σκέφτονται σχετικά με το K-W-L και τις προκλήσεις. [Επίσης, δίνουν ανατροφοδότηση κατά τη διάρκεια των συνεδριών και του χρόνου στα breakout rooms.](#)

Παρατηρήσεις του εκπαιδευτικού

Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να προγραμματίζουν τις μαθησιακές δραστηριότητες με τρόπο τέτοιο, ώστε οι μαθητές να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά το πρόγραμμα Zoom. Σε συνθήκες χαμηλού εύρους ζώνης, ο ήχος κάνει σκαμπανεβάσματα. Αυτό μπορεί να προκαλέσει προβλήματα επικοινωνίας. Σε αυτή την περίπτωση, καλύτερα να απενεργοποιήσετε τις κάμερες. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να συμμετάσχει στα breakout rooms για να προσφέρει βοήθεια και μπορεί να στέλνει μηνύματα. Θα ήταν καλύτερο να υπάρχει δυνατότητα Q&A (ερωτήσεων και απαντήσεων) στη δωρεάν έκδοση, ωστόσο αυτή παρέχεται μόνο στην επί πληρωμή έκδοση.

Σχετικά με το έργο Europeana DSI-4

Το [Europeana](#) είναι η ψηφιακή πλατφόρμα της Ευρώπης για την πολιτιστική κληρονομιά, και παρέχει δωρεάν διαδικτυακή πρόσβαση σε περισσότερα από 53 εκατομμύρια ψηφιοποιημένα αντικείμενα που προέρχονται από μουσεία, αρχεία, βιβλιοθήκες και συλλογές στην Ευρώπη. Το έργο Europeana DSI-4 συνεχίζει το έργο των τριών προηγούμενων DSI της Europeana. Αποτελεί τον τέταρτο κύκλο με αποδεδειγμένο ιστορικό επιτυχίας όσον αφορά τη δημιουργία πρόσβασης, διαλειτουργικότητας, προβολής και χρήσης της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς στις πέντε αγορές-στόχους που αναφέρονται: Ευρωπαίοι πολίτες, Εκπαίδευση, Έρευνα, Δημιουργικές βιομηχανίες και Θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Το [European Schoolnet](#) (EUN) είναι το δίκτυο 34 ευρωπαϊκών υπουργείων παιδείας, με έδρα τις Βρυξέλλες. Ως μη κερδοσκοπικός οργανισμός, το EUN έχει ως στόχο να φέρει την καινοτομία στη διδασκαλία και τη μάθηση στους βασικούς ενδιαφερομένους: Υπουργεία Παιδείας, σχολεία, εκπαιδευτικούς, ερευνητές και βιομηχανικούς εταίρους. Το έργο του European Schoolnet στο Europeana DSI-4 είναι να συνεχίσει και να διευρύνει την εκπαιδευτική κοινότητα του Europeana.

Παράρτημα

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ανατρέξτε στην ενότητα:

Πέντε στρατηγικές για την εκμάθηση μέσω διαδικτύου: <https://tinyurl.com/yaj363c8>

Διαμορφωτική αξιολόγηση στην πράξη – Διαμόρφωση της μάθησης των μαθητών: <https://tinyurl.com/y7w6fty3>

Future Learn: <https://www.futurelearn.com/courses/online-tutoring>

Tips & Tricks: Teachers Educating on Zoom: <https://tinyurl.com/v3ntcbh>