

The Caretta Caretta Sea Turtle

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Αγγλική Γλώσσα

Δημιουργός Σεναρίου: Σοφία Σαμδανίδου (Εκπαιδευτικός)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**The Caretta Caretta Sea Turtle** ».

Δημιουργήθηκε στις **09/10/2015 - 20:36** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/20140>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομόνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π.: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: [instructional worksheet_group 1.docx](#) , [instructional worksheet_group 2.docx](#) , [instructional worksheet_group 3.docx](#) , [multiple intelligence test for children.doc](#)
- 4η Φάση: Δεν υπάρχει

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Αγγλική Γλώσσα (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Το παρόν διδακτικό σενάριο επικεντρώνεται στην παραγωγή από τους μαθητές συλλογικών έργων στην αγγλική γλώσσα με βάση το λεξιλόγιο και τις πληροφορίες σχετικά με τη θαλάσσια χελώνα caretta caretta. Τα συλλογικά έργα εκπονούνται σύμφωνα με τον τύπο νοημοσύνης των μαθητών. (Εφαρμογή της θεωρίας της πολλαπλής νοημοσύνης όπως διατυπώθηκε από τον Gardner)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Γενικός Σκοπός

Το παρόν διδακτικό σενάριο επικεντρώνεται στην παραγωγή από τους μαθητές συλλογικών έργων στην αγγλική γλώσσα με βάση το λεξιλόγιο και τις πληροφορίες σχετικά με τη θαλάσσια χελώνα *caretta caretta*. Υλοποιείται στην Δ' τάξη του Δημοτικού Σχολείου στο πλαίσιο της διδασκαλίας της αγγλικής γλώσσας με σκοπό να αποδειχθεί το επίπεδο γνώσης των μαθητών όσον αφορά το περιεχόμενο της ενότητας. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες που διαμορφώνονται με βάση τον τύπο νοημοσύνη τους.

Στόχοι

Σύμφωνα με την αναθεωρημένη ταξινόμια του Bloom (Krathwohl, 2002) οι ειδικότεροι στόχοι είναι οι μαθητές να χρησιμοποιήσουν το λεξιλόγιο και τις πληροφορίες σχετικά με την *caretta caretta* για να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν τα συλλογικά έργα τους σύμφωνα με τον τύπο νοημοσύνης τους και να χρησιμοποιήσουν τις δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας.

Διαδικασία

Εισαγωγή – Σύνδεση με προηγούμενη διδακτική ώρα (Φάσεις 1 & 2)

Ως μία ομάδα, οι μαθητές ανακαλούν στη μνήμη τους το λεξιλόγιο και τις πληροφορίες για την *caretta caretta* που διδάχτηκαν σε προηγούμενη διδακτική ώρα.

Ομαδικές Δραστηριότητες (Φάση 3)

Σε προηγούμενη διδακτική ώρα οι μαθητές συμπληρώνουν ένα ερωτηματολόγιο σχετικά με τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητές τους. Από την επεξεργασία των αποτελεσμάτων, οι μαθητές χωρίζονται σε τρεις ομάδες σύμφωνα με τον τύπο νοημοσύνης τους: οπτική, κιναισθητική, μουσική.

- Σε κάθε ομάδα δίδεται ένα φύλλο εργασίας με οδηγίες για το συλλογικό έργο που θα αναλάβουν να υλοποιήσουν και να παρουσιάσουν στην τάξη. Το συλλογικό έργο όλων των ομάδων περιλαμβάνει πληροφορίες για τη θαλάσσια χελώνα *caretta caretta* (πού ζει, πού κάνει τη φωλιά της και γεννάει τα αυγά της, το χρώμα της, το βάρος της, πώς αναπνέει, με τι κινείται, πόσες χελώνες υπάρχουν σήμερα)
- Ειδικότερα, η οπτική ομάδα σχεδιάζει έναν νοητικό χάρτη (mindmap) με όλες τις πληροφορίες για τη χελώνα *caretta caretta* και τον παρουσιάζει στην τάξη, η σωματική/κιναισθητική ομάδα δημιουργεί μια ιστορία με τις πληροφορίες για τη χελώνα και τη δραματοποιεί. Τέλος η μουσική ομάδα γράφει στίχους περιλαμβάνοντας όλες τις πληροφορίες και το λεξιλόγιο της χελώνας, τους μελοποιεί και τραγουδάει το τραγούδι της *caretta caretta*.

Κατά τη διάρκεια της πραγματοποίησης των εργασιών από τους μαθητές, η διδάσκουσα παρέχει την απαραίτητη βοήθεια στους μαθητές καθώς επίσης και τις κατάλληλες διευκρινήσεις για να διευκολύνει το έργο τους. Η μία διδακτική ώρα είναι επαρκής για την ολοκλήρωση των εργασιών των μαθητών καθώς επίσης και για την παρουσίασή τους στην τάξη.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Αυτοαξιολόγηση (Φάση 4)

Οι μαθητές απαντούν γραπτώς σε ερωτήσεις σχετικά με τη θαλάσσια χελώνα *caretta caretta*.

Γνωστικό Αντικείμενο: Αγγλική Γλώσσα Δ' Δημοτικού

Επίπεδο Γλωσσομάθειας: A1-A2 (Αρχική γνώση)

Σύνδεση με ΑΠΣ: Σχολικό εγχειρίδιο Αγγλικών Δ' Δημοτικού, Student's Book, Unit 6, p.74: λεξιλόγιο για τη θαλάσσια χελώνα *caretta caretta*, και πληροφορίες που σχετίζονται με αυτή, γραμματικά φαινόμενα για την περιγραφή της θαλάσσιας χελώνας (Wh-Questions, Simple Present).

Διαδικτυακές Πηγές και Εργαλεία: Multiple Intelligence survey for kids by Laura Candler
<http://www.lauracandler.com/free/misurvey>

Διαθεματικότητα: Εικαστικά, Μουσική, Μελέτη Περιβάλλοντος

Διδακτικοί Στόχοι

- Να χρησιμοποιήσουν το λεξιλόγιο και τις πληροφορίες για την *caretta caretta*
- Να ζωγραφίσουν ένα mind map
- Να δραματοποιήσουν την ιστορία που θα δημιουργήσουν
- Να τραγουδήσουν το τραγούδι που θα συνθέσουν

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- sea turtle
- sea life
- *caretta caretta*

Υλικοτεχνική υποδομή

Η/Υ, βιντεοπροβολέας, φύλλα εργασίας με οδηγίες για κάθε ομάδα, μαρκαδόροι, stickers

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

1 ώρα

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Δεν υπάρχουν πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

9-12

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Δημοτικό

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Caretta vocabulary: Matching game

Χρονική Διάρκεια: 10λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα υπολογιστών

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Vocabulary revision

2η Φάση: Caretta facts: Reading game

Χρονική Διάρκεια: 10λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Υπολογιστών

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. What is true about the sea turtle caretta caretta?

3η Φάση: Become artists, playwrights and musicians

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

4η Φάση: Question Cards

Χρονική Διάρκεια: 10λεπτά

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα υπολογιστών

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Question Cards

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

1η Φάση: Caretta vocabulary: Matching game

Χρονική Διάρκεια: 10λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα υπολογιστών

Οι μαθητές κάνουν επανάληψη του λεξιλογίου που διδάχτηκαν σε προηγούμενο μάθημα.

Φύλλα εργασίας:

1. Vocabulary revision

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 61

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20140/3156#20205>

2η Φάση: Caretta facts: Reading game

Χρονική Διάρκεια: 10λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Υπολογιστών

Υπάρχουν τρεις ομάδες προτάσεων με πληροφορίες για τη θαλάσσια χελώνα caretta caretta. Σε κάθε ομάδα υπάρχουν τρεις προτάσεις. Μόνο σε μία ομάδα οι τρεις προτάσεις είναι σωστές. Οι μαθητές επιλέγουν την ομάδα με τις τρεις σωστές προτάσεις.

Φύλλα εργασίας:

1. What is true about the sea turtle caretta caretta?

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 78

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20140/3157#20217>

3η Φάση: Become artists, playwrights and musicians

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σε προηγούμενο μάθημα οι μαθητές συμπληρώνουν ένα ερωτηματολόγιο σχετικά με τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητές τους (Multiple Intelligence survey for kids by Laura Candler). (<http://www.lauracandler.com/free/misurvey>) Από την επεξεργασία των αποτελεσμάτων, οι μαθητές χωρίζονται σε τρεις ομάδες σύμφωνα με τον τύπο νοημοσύνης τους: οπτική, κιναισθητική, μουσική. Σε κάθε ομάδα δίδεται ένα φύλλο εργασίας με οδηγίες για το συλλογικό έργο που θα αναλάβουν να υλοποιήσουν και να παρουσιάσουν στην τάξη. Το συλλογικό έργο όλων των ομάδων περιλαμβάνει πληροφορίες για τη θαλάσσια χελώνα caretta caretta (πού ζει, πού κάνει τη φωλιά της και γεννάει τα αυγά της, το χρώμα της, το βάρος της, πώς αναπνέει, με τι κινείται, πόσες χελώνες υπάρχουν σήμερα). Το κείμενο με τις πληροφορίες για τη θαλάσσια χελώνα διδάχτηκε σε προηγούμενο μάθημα (Pupil's Book, p. 84). Στο προηγούμενο μάθημα οι μαθητές άκουσαν επίσης ένα τραγούδι για ένα θαλάσσιο χελωνάκι. (<http://www.animalsongsforkids.com/Kids-Music-Animal-Songs-Baby-Sea-Turt.....>)

Ειδικότερα, η οπτική ομάδα σχεδιάζει έναν νοητικό χάρτη (mind map) με όλες τις πληροφορίες για τη χελώνα caretta caretta και τον παρουσιάζει στην τάξη, η σωματική/κιναισθητική ομάδα δημιουργεί μια ιστορία με τις πληροφορίες για τη χελώνα και τη δραματοποιεί. Τέλος η μουσική ομάδα γράφει στίχους περιλαμβάνοντας όλες τις πληροφορίες και το λεξιλόγιο της χελώνας, τους μελοποιεί και τραγουδάει το τραγούδι της caretta caretta.

Φύλλα εργασίας:

1. [instructional worksheet_group 1.docx](#)
2. [instructional worksheet_group 2.docx](#)
3. [instructional worksheet_group 3.docx](#)
4. [multiple intelligence test for children.doc](#)

4η Φάση: Question Cards

Χρονική Διάρκεια: 10λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα υπολογιστών

Οι μαθητές απαντούν γραπτώς στις ερωτήσεις.

Φύλλα εργασίας:

1. Question Cards

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 116

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20140/3159#20390>

Διευκρίνιση: The students answer the questions in writing and give the information asked.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.