

Trick or Treat

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Αγγλική Γλώσσα

Δημιουργός Σεναρίου: Όλγα Παπαδοπούλου (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: «**Trick or Treat**».

Δημιουργήθηκε στις **09/25/2015 - 19:56** 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/22142>

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 Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

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

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: [wordsquare.pdf](https://www.wordsquare.pdf)

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

Με αφορμή τον εορτασμό του Halloween σε Αγγλία και Αμερική στις 31 Οκτωβρίου, οι μαθητές μαθαίνουν για το συγκεκριμένο έθιμο, εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους με σχετικές λέξεις και εκφράσεις και εξασκούνται στον απλό ενεστώτα (Simple Present Tense) και όλα αυτά ακούγοντας τραγούδια και παίζοντας παιχνίδια.

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

1) Συμβατότητα με το αναλυτικό πρόγραμμα:

Στο σχολικό βιβλίο της Δ΄ τάξης του Δημοτικού προβλέπεται η διδασκαλία των "Habits and Customs" στο Unit 5, Lesson 2.

Σύμφωνα με το αναλυτικό πρόγραμμα προτείνονται οι παρακάτω στόχοι:

- Γνωριμία με το έθιμο του εορτασμού του Halloween στις αγγλόφωνες χώρες.
- Χρήση του απλού ενεστώτα για την περιγραφή του εθίμου.
- Κατάκτηση του σχετικού λεξιλογίου.

2) Γνώσεις των μαθητών:

Οι μαθητές βρίσκονται στον δεύτερο χρόνο εκμάθησης της Αγγλικής Γλώσσας (Elementary level), επομένως είναι σε θέση να κατανοούν απλά και σύντομα κείμενα και να παράγουν μικρές προτάσεις για να περιγράψουν την καθημερινότητά τους.

3) Στόχοι:

Γνωστικοί:

Οι μαθητές πρέπει:

1. Να έρθουν σε επαφή με τα έθιμα των αγγλόφωνων χωρών.
2. Να μάθουν και να εμπεδώσουν το σχετικό λεξιλόγιο.
3. Να κατανοήσουν τους στίχους ενός τραγουδιού που θα ακούσουν.
4. Να δημιουργήσουν γραπτό κείμενο χρησιμοποιώντας απλό ενεστώτα.

Στόχοι ως προς τις ΤΠΕ:

5. Να εξοικειωθούν με την χρήση διαδραστικών εφαρμογών (παιχνίδια μνήμης, αντιστοίχιση, συμπλήρωση κενών κλπ) και να αντιληφθούν τις πολλές δυνατότητες που μπορεί να τους προσφέρουν στην μελέτη της αγγλικής γλώσσας, στην κατανόηση των πληροφοριών και στην εμπέδωση των γνώσεων.
6. Να εξοικειωθούν με τα εργαλεία του διαδραστικού πίνακα (εφόσον υπάρχει), μέσω των διαδραστικών εφαρμογών.
7. Να εξοικειωθούν με τη χρήση του διαδικτύου και του φυλλομετρητή (browser).

4) Οργάνωση της τάξης και υλικοτεχνική υποδομή

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 προτεινόμενο σενάριο σχεδιάστηκε για εφαρμογή σε περιβάλλον πολλών υπολογιστών όπου ο κάθε μαθητής διαθέτει πρόσβαση σε υπολογιστή και στο διαδίκτυο (περιβάλλον «1 προς 1»). Σε ένα τέτοιο αναβαθμισμένο ΤΠΕ περιβάλλον διδασκαλίας, η υλοποίηση του προτεινόμενου σεναρίου προβλέπεται ότι θα είναι ευκολότερη και το όφελος για τους μαθητές μεγαλύτερο (μαθητοκεντρική διάσταση της διδασκαλίας με μεγαλύτερη υπευθυνότητα των μαθητών).

Με δεδομένο ότι το εργαστήριο πληροφορικής είναι δύσκολα προσβάσιμο στους εκπαιδευτικούς που διδάσκουν το μάθημα της Αγγλικής γλώσσας, το ψηφιακό σενάριο μπορεί εναλλακτικά να υλοποιηθεί στην καθημερινή αίθουσα διδασκαλίας. Η μόνη απαραίτητη υλικοτεχνική υποδομή που απαιτείται είναι η παρουσία ενός συστήματος Η/Υ-βιντεοπροβολέα και η σύνδεση στο διαδίκτυο.

5) Η προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ:

Στο προτεινόμενο σενάριο οι ΤΠΕ που χρησιμοποιούνται είναι: το διαδίκτυο, το λογισμικό κειμενογράφου «Word» και η δικτυακή πλατφόρμα κατασκευής σεναρίων «ΑΙΣΩΠΟΣ».

Το Word χρησιμοποιήθηκε για να γραφεί το σενάριο στην ψηφιακή του μορφή και το Φύλλο Εργασίας.

Το δικτυακό περιβάλλον κατασκευής σεναρίων «ΑΙΣΩΠΟΣ» χρησιμοποιήθηκε για να στηθεί το σενάριο στο διαδίκτυο.

Διαδίκτυο: Στο προτεινόμενο σενάριο, η χρήση του διαδικτύου εστιάζεται στην πρόσβαση που αυτό προσφέρει σε πολυμεσικό υλικό.

Η προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ συνίσταται και στο ότι το μάθημα με τη χρήση των ΤΠΕ που αναφέρθηκαν παραπάνω, γίνεται περισσότερο ενδιαφέρον με αποτέλεσμα να αυξάνεται η ενεργή συμμετοχή των μαθητών.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με τα έθιμα των αγγλόφωνων χωρών
- Να μάθουν και να εμπεδώσουν οι μαθητές σχετικό λεξιλόγιο
- Να κατανοήσουν τους στίχους ενός τραγουδιού που θα ακούσουν
- Να παράξουν γραπτό κείμενο χρησιμοποιώντας απλό ενεστώτα

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- trick or treat
- halloween
- pumpkin
- haunted house
- witch

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.

Υλικοτεχνική υποδομή

Εργαστήριο Πληροφορικής με έναν υπολογιστή ανά ένα ή δύο μαθητές και πρόσβαση στο διαδίκτυο, Εναλλακτικά μπορεί να γίνει σε καθημερινή αίθουσα διδασκαλίας, με ένα ηλεκτρονικό υπολογιστή και βιντεοπροβολέα ή διαδραστικό πίνακα.

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

1 ώρα

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

ΟΧΙ

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Εύκολο

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: Introduction of Halloween vocabulary

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Halloween memory game

2η Φάση: Trick or Treat rap song (listen and match)

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Trick or Treat rap song
2. Halloween listen and match

3η Φάση: Your turn: Creating original verses

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Make your own verses

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: Introduction of Halloween vocabulary

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Κατόπιν μιας σύντομης εισαγωγής στην τάξη σχετικά με τον εορτασμό του Halloween στις 31 Οκτωβρίου σε Αγγλία και Αμερική, εξηγούμε στους μαθητές ότι θα μάθουν οκτώ καινούργιες λέξεις με τη βοήθεια ενός παιχνιδιού μνήμης (memory game): Κάθε φορά που θα ανοίγουν δύο ίδιες κάρτες θα μπορούν να βλέπουν την καινούργια λέξη σε ένα παράθυρο που θα ανοίγει. Τους ενθαρρύνουμε να διαβάζουν τις λέξεις κάθε φορά, ενώ μπορούμε συγχρόνως να τις έχουμε αναρτήσει συνολικά και σε ένα σημείο του πίνακα για να τις βλέπουν όλοι.

Με το πρόσχημα της επίτευξης καλύτερης επίδοσης, τους παροτρύνουμε να ξαναπαίξουν το παιχνίδι δύο και τρεις φορές ώστε να εξοικειωθούν με το λεξιλόγιο.

Τέλος 1ης φάσης - εκπλήρωση του 1ου και 2ου διδακτικού στόχου.

Φύλλα εργασίας:

1. Halloween memory game

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 113

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22142/3635#22152>

Σχόλιο: Κάντε ανανέωση (refresh) στη σελίδα για να ξαναπαίξετε.

2η Φάση: Trick or Treat rap song (listen and match)

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Εξηγούμε στους μαθητές ότι θα ακούσουν ένα τραγούδι που περιγράφει τις "περιπέτειες" μιας ομάδας παιδιών που πηγαίνουν από σπίτι σε σπίτι για "Trick or Treat".

Το τραγούδι θα ακουστεί τρεις φορές. Την πρώτη φορά τους ζητάμε απλά να το ακούσουν για να

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.

καταλάβουν τι συμβαίνει. Κάνοντας κάποιες ερωτήσεις ελέγχουμε εάν οι μαθητές έχουν αντιληφθεί ότι τα παιδιά της ιστορίας επισκέπτονται τέσσερα ξεχωριστά σπίτια και ότι στο τέταρτο τους περιμένει μια δυσάρεστη έκπληξη.

Τη δεύτερη φορά που θα ακούσουν το τραγούδι καλούνται να αντιστοιχίσουν τους ενοίκους των σπιτιών με τον αριθμό του κάθε σπιτιού και με τις λιχουδιές που δίνουν στα παιδιά.

Τέλος ακούνε το τραγούδι για μια τρίτη φορά ώστε να βεβαιωθούν για τις απαντήσεις τους πριν πατήσουν το κουμπί: «Έλεγχος απαντήσεων». Μπορούν να επαναλάβουν την προσπάθειά τους αν το επιθυμούν.

Τέλος 2ης φάσης - εκπλήρωση του 3ου διδακτικού στόχου.

Φύλλα εργασίας:

1. Trick or Treat rap song

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22142/3636#22155>

2. Halloween listen and match

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 61

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22142/3636#22157>

Σχόλιο: Κάντε ανανέωση (refresh) στη σελίδα για να ξαναπαίξετε.

3η Φάση: Your turn: Creating original verses

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Εξηγούμε στους μαθητές ότι ήρθε η ώρα να γίνουν οι ίδιοι στιχουργοί. Θα δημιουργήσουν τρεις στροφές σαν κι αυτές που άκουσαν στο τραγούδι της προηγούμενης φάσης. Αυτό που πρέπει να κάνουν είναι να επιλέξουν τις κατάλληλες λέξεις από αυτές που τους έχουν δοθεί, ώστε να συμπληρώσουν τα κενά κάνοντας ομοιοκαταληξίες.

Επισημαίνουμε το χρόνο που χρησιμοποιούμε σ' αυτή την περίπτωση (απλός ενεστώτας) και θυμίζουμε τη χρήση του τελικού "s" στο τρίτο πρόσωπο.

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.

Οι μαθητές ελέγχουν τις απαντήσεις τους πατώντας το κουμπί: «Έλεγχος απαντήσεων». Μπορούν να επαναλάβουν την προσπάθειά τους αν το επιθυμούν.

Αν υπάρχει χρόνος η τάξη μπορεί να τραγουδήσει το τραγούδι προσθέτοντας τις τρεις καινούργιες στροφές.

Τέλος 3ης φάσης - εκπλήρωση του 4ου διδακτικού στόχου.

Ανάθεση εργασίας για το σπίτι

Ολοκληρώνουμε τη διδασκαλία μοιράζοντας στους μαθητές ένα Wordsquare για το σπίτι (επισυνάπτεται το Φύλλο Εργασίας) και τους εξηγούμε πως θα εργαστούν (εκπλήρωση του 2ου διδακτικού στόχου - εμπέδωση λεξιλογίου).

Φύλλα εργασίας:

1. [wordsquare.pdf](#)

1. Make your own verses

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 55

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/22142/3637#22164>

Σχόλιο: Κάντε ανανέωση (refresh) στη σελίδα για να ξαναπαίξετε.

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.