

## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

**Προκαταρκτικό στάδιο:** Γνωριμία με τον εμπυχωτή του εκπαιδευτικού προγράμματος και τα μέλη της σχολικής ομάδας, ενημέρωση για το πρόγραμμα, τη ζωή και φιλοσοφία του Σωκράτη με βάση τις δημοσιευμένες μελέτες της ερευνητικής ομάδας, απαντήσεις σε απορίες και χωρισμός της τάξης των παιδιών σε μικρότερες ομάδες 3, 4 μαθητών ανά θέση εργασίας σε έναν υπολογιστή. Δίνονται ονόματα στις ομάδες από τα παιδιά και προτείνονται λογότυπα ανά ομάδα για να είναι διακριτές (15').

### **1<sup>η</sup> ΠΜΑ**

- Αναπτύσσονται δεξιότητες ενεργητικής ακρόασης και προσοχής στον ομιλητή.
- Οι μαθητές αξιοποιούν τις πληροφορίες και απαντούν σε ερωτήσεις με συναφές περιεχόμενο.

Ενημερώνονται προφορικά από τον εμπυχωτή με τη μορφή μιας σύντομης ομιλίας για τον φιλόσοφο Σωκράτη, το έργο του και τις σωκρατικές μεθόδους. Οι ομάδες μπορούν να κρατούν σημειώσεις εστιάζοντας σε λέξεις-κλειδιά. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με την απάντηση ερωτήσεων κλειστού τύπου.

Οι ερωτήσεις αυτές θα απαντώνται συνεργατικά από τις ομάδες που δημιουργήθηκαν. Σε κάθε γύρο ερωτήσεων ανακοινώνονται οι σωστές απαντήσεις και συλλέγονται οι πόντοι που έχουν συγκεντρώσει οι ομάδες. Αφού ολοκληρωθούν όλες οι ερωτήσεις ανάλογα με τους συνολικούς πόντους που μάζεψε η κάθε ομάδα κατατάσσεται σε μια βαθμίδα στον πίνακα κατάταξης, ο οποίος έχει σχεδιαστεί στον μεγάλο πίνακα της αίθουσας, ώστε να έχουν οπτική επαφή οι ομάδες (15').

### **2<sup>η</sup> ΠΜΑ**

- Αναπτύσσονται δεξιότητες συνεργασίας.
- Οι μαθητές εξοικειώνονται με το περιβάλλον απλών ψηφιακών εφαρμογών.

Οι ομάδες θα ασχοληθούν με την επίλυση παιχνιδιών (κρυπτόλεξα και κρεμάλα) με τη βοήθεια της εφαρμογής [LearningApps.org - interaktive und multimediale Lernbausteine](https://learningapps.org) με λέξεις συναφείς με το περιεχόμενο του προγράμματος όπως η ζωή και η φιλοσοφία του Σωκράτη\*. Θα προηγηθεί ενημέρωση για τη χρήση της εφαρμογής από τους εμπειρογνώμονες της ερευνητικής πανεπιστημιακής ομάδας με στοιχεία που αντλούνται από τις διεθνείς δημοσιεύσεις\*. Ενδεικτικά επισυνάπτουμε τα παρακάτω παιχνίδια:

- <https://learningapps.org/watch?v=p6rjdz04323>
- <https://learningapps.org/watch?v=p83hyrju523>
- <https://learningapps.org/watch?v=pdw55umg323>

Οι ομάδες θα πρέπει να βρουν όσες περισσότερες λέξεις μπορούν στον καθορισμένο χρόνο. Σε κάθε γύρο ανάλογα με τις λέξεις που έχουν βρει οι ομάδες καταχωρούνται και οι αντίστοιχοι πόντοι. Η ‘ποντοδοσία’ μπορεί να πραγματοποιηθεί με διάφορους τρόπους. Παραδείγματος χάρι για τα κρυπτόλεξα και τις κρεμάλες που ολοκληρώθηκαν στον μισό χρόνο, η κάθε λέξη θα ‘ποντοδοτείται’ με 2 πόντους αντί για 1. Μπορούμε δηλαδή να προσαρμόζουμε την ‘ποντοδοσία’ προκειμένου να επιτύχουμε την αντίστοιχη ενίσχυση του κινήτρου που επιδιώκουμε (20’).

### 3<sup>η</sup> ΠΜΑ

- Οι μαθητές συνθέτουν γνώσεις και πληροφορίες για να κάνουν ομαδικές εργασίες.
- Μαθαίνουν να μετασηματίζουν τα γλωσσικά ερεθίσματα σε κείμενο.

Με τη βοήθεια της εφαρμογής [Create Your Own Comic Strips Online with MakeBeliefsComix](https://www.make-beliefs.com) και αφού προηγηθεί ενημέρωση γι’ αυτήν, οι ομάδες θα φτιάξουν το δικό τους κόμικ η καθεμία, που μπορεί να συσχετίζεται με διάφορους τρόπους με τον Σωκράτη, τη ζωή και τη φιλοσοφία του. Όμως προκειμένου να υπάρχει πρόκληση και ενδιαφέρον για τις ομάδες, τα στοιχεία κάθε ιστορίας κόμικ θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν τουλάχιστον από μια ομάδα, αλλά όχι από όλες. Θα πρέπει δηλαδή οι ομάδες να επιστρατεύσουν τη διορατικότητα και τη λογική τους σε σχέση με τα στοιχεία τους, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τις παγίδες των συμπαικτών τους. Η ‘ποντοδοσία’ γίνεται για το κάθε στοιχείο που έχει

χρησιμοποιηθεί και ανταποκρίνεται στους κανόνες που έχουν τεθεί. Για να αυξήσουμε και άλλο την πρόκληση, θα μπορούσαμε να προσθέσουμε και ένα είδος 'πέναλτι' στην 'ποντοδοσία' για κάθε στοιχείο που χρησιμοποιήθηκε από μια ομάδα, αλλά δεν κατάφερε να πληροί τις προϋποθέσεις (20').

#### **4<sup>η</sup> ΠΜΑ**

- Οι μαθητές επεκτείνουν τις γνώσεις τους για το προς επεξεργασία θέμα.
- Αισθάνονται την πρόκληση της γνώσης και μαθαίνουν πώς να πειραματίζονται.

Οι ομάδες καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις-πρόκληση σχετικές με το θέμα (10').

Οι ερωτήσεις αυτές θα γίνονται σε όλα τα παιδιά αλλά ο βαθμός θα βγαίνει από τον μέσο όρο των σωστών απαντήσεων της ομάδας. Δηλαδή μια ομάδα μπορεί να αποτελείται από 3 και η άλλη από 4 παιδιά, αλλά αν απαντήσουν όλοι σωστά, ο μέσος όρος θα είναι πάντα ο ίδιος. Σε αυτήν την τελική δραστηριότητα όλες οι ισορροπίες θα μπορούν να αλλάζουν, αφού η κάθε ερώτηση θα μετράει για 4 βαθμούς. Άρα, ακόμα και μια ομάδα που μέχρι τότε είχε βρεθεί τελευταία στην κατάταξη από τις προηγούμενες τρεις δραστηριότητες, θα μπορεί να είναι και νικήτρια. Σκοπός της δραστηριότητας αυτής δεν είναι τόσο η απάντηση δύσκολων ερωτήσεων, όσο η συνεργασία των παιδιών και η αποτύπωση της γνώσης μέσα από αυτό το συνεργατικό quiz.

#### **Κλείσιμο**

Η κάθε ομάδα χρησιμοποιεί 1', για να παρουσιάσει στην ολομέλεια ένα σύντομο αυθόρμητο δρώμενο με λόγο και κίνηση (Τί μου άρεσε περισσότερο από τη διαδικασία του παιχνιδιού; Τι θα πρότεινα να αλλάξει στη διαδικασία του παιχνιδιού; Δημιουργώ μία λεζάντα από το παιχνίδι και τη συνδυάζω με σωματοποιημένη έκφραση (κινήσεις, επικοινωνία με το σώμα).