Η Ιστορία των Ίνκας

ΜΑΘΗΜΑ: ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ

Βουτσίνου Πετρίνα

Ισπυρούδη Γεωργία

Ομήρου Σοφία

[Εξάμηνο 8ο - 2023-2024]

Διεύθυνση της αρχικής σελίδας στο wiki των PbWorks: [hzoitonincas [licensed for non-commercial use only] / FrontPage (pbworks.com)](http://hzoitonincas.pbworks.com/w/page/157250811/FrontPage)

Σύντομη περιγραφή για σχεδιαστές που εστιάζουν στη χρήση της εκπαιδευτικής τεχνολογίας:

Η ιστοσελίδα και οι παροχές του wiki κρίθηκαν χρήσιμες και αρκετά βοηθητικές, καθώς χωρίς αυτές, δεν θα υπήρχε η δυνατότητα δημιουργίας ενός κλίματος συνεργατικού μαθήματος, όπου οι μαθητές θα μπορούν να προσθέτουν πληροφορίες, να μοιράζονται πόρους και να αναπτύσσουν το υλικό μαζί, ως ομάδα αλλά και ξεχωριστά. Το wiki έδωσε έναν διαφορετικό και περισσότερο δημιουργικό χαρακτήρα στην διαδικασία του μαθήματος, καθώς είναι ένας χώρος που χρησιμοποιεί πολυμέσα (εικόνες, βίντεο, ηχητικά αρχεία), κάτι που μπορεί να εμπλουτίσει την εμπειρία μάθησης και να βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση του θέματος των Ίνκας.

Εκείνο που αξίζει επίσης να σημειωθεί είναι το γεγονός ότι το wiki δίνει την δυνατότητα στα παιδιά να ανακαλύψουν μόνα τους την γνώση και να την αξιοποιήσουν μέσα από τα πολυτροπικά κείμενα που παραθέτει.

Σύντομη περιγραφή για εκπαιδευτικους

Ο συγκεκριμένος εκπαιδευτικός σχεδιασμός έχει ως κέντρο του τους ίδιους τους μαθητές, με εκείνους να ανακαλύπτουν και να αξιοποιούν την γνώση. Επιπλέον, μέσω αυτού του σχεδιασμού οι μαθητές διδάσκονται να δρουν ενεργά, παίρνοντας πρωτοβουλίες και αποφάσεις, αντί να είναι παθητικοί και να στηρίζονται μόνο στο βιβλίο. Συγκεκριμένα οι μαθητές, ακολουθώντας τις οδηγίες του εκπαιδευτικού, συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους, αναζητούν και δημιουργούν πληροφορίες που ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντά τους. Σε αυτό το εκπαιδευτικό σενάριο, ο εκπαιδευτικός λειτουργεί περισσότερο ως συντονιστής και υποστηρικτής παρά ως η μοναδική πηγή γνώσης. Το γεγονός ότι ξεφεύγει από τον συνηθισμένο σχεδιασμό μιας παραδοσιακής διδασκαλίας είναι αρκετά σημαντικό για μια εκπαιδευτική διαδιακασία.

Τι θα χρειαστεί να έχει ετοιμάσει ο/η εκπαιδευτικός εκτός υπολογιστή;

Ο εκπαιδευτικός αρχικά θα χρειαστεί να έχει στην διάθεσή του χαρτόνια, μπογιές, κόλλες, ψαλίδια και πλαστελίνη, έτσι ώστε οι μαθητές να μπορέσουν να δημιουργήσουν τις κατασκευές τους. Επιπλέον, θα χρειαστεί να υπάρχουν μερικές φωτογραφίες σε καρτέλες από αγγεία και απολιθώματα των Ίνκας για την δραστηριότητα της ανασκαφής, αλλά και η συναίνεση γονέων για την συγκεκριμένη, προκειμένου η ανασκαφή να βινετοσκοπηθεί και να αναρτηθεί στο wiki.

Τι άλλα λογισμικά ή συσκευές θα χρειαστεί να έχει διαθέσιμα εκτός από τα Pbworks; Τι συνεργασία με γονείς χρειάζεται στο ψηφιακό κομμάτι

Εκτός από το Pb Works, τα λογισμικά που είναι απαραίτητα για τον συγκεκριμένο σχεδιασμό είναι: wordwall, pixton, power point

Οι μαθητές δε θα χρειαστεί να εξασφαλίσουν κάποια συσκευή στο σπίτι τους, καθώς όλες οι διαδικασίες θα γίνονται στον χώρο του σχολείου και της τάξης.

Στόχοι / προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα (γνώσεις, δεξιότητες, αξίες-στάσεις):

[Να διακριθούν σε αυτούς που ως προς τους οποίους «εκτίθεστε» και αυτούς στους οποίους περιμένετε να συμβάλλετε «γενικώς». Είναι αναμενόμενο το wiki να εχει επιρροή στους στόχους εκείνους στους οποίους εκτίθεστε ]

**ΕΙΔΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ**

Οι μαθητές να ανακαλύψουν πληροφορίες για τους Ίνκας

Να δημιουργήσουν σε ομάδες το δικό τους Wordwall

Να μάθουν για το Μάτσου Πίτσου

Να γνωρίζουν τα βασικά μέρη από τα οποία αποτελείται το Μάτσου Πίτσου

Να γνωρίσουν τα βασικά αντικείμενα των Ίνκας και την χρήση τους

**ΓΕΝΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ**

Να δουλέψουν αποτελεσματικά στο wiki

Να καλλιεργήσουν την καλλιτεχνική τους έκφραση και την φαντασία τους

Να μάθουν να συνεργάζονται αποτελεσματικά σε ομάδες

Περιγραφή του σεναρίου

Στην 1η φάση (1 ώρα) όπου θα υπάρξει από εμάς μία προετοιμασία στην οποία θα έχουμε συγκεντρώσει σε ένα WIKI πληροφορίες και εκπαιδευτικά βίντεο για τους Ίνκας, θα ρωτήσουμε τα παιδιά αν έχουν ακούσει κάτι για τους Ίνκας, αν γνωρίζουν ποιοι είναι ή τι πιστεύουν πως είναι (5 λεπτά). Αφού ακούσουμε όλες τις απαντήσεις, θα τους προτρέψουμε να περιηγηθούν στο WIKI και να αναζητήσουν πληροφορίες (15 λεπτά). Στην συνέχεια θα χωρίσουμε τους μαθητές σε ομάδες έτσι ώστε να παίξουν ένα παιχνίδι στο Wordwall σχετικά με τους Ίνκας, για να δούμε τι αποκόμισαν από τις πληροφορίες που διάβασαν και σε ποιον βαθμό τις κατανόησαν (5 λεπτά).Εμείς τους προτρέπουμε να φτάσουν όσο πιο ψηλά μπορούν στην κατάταξη του παιχνιδιού και να ανταγωνιστούν τις υπόλοιπες ομάδες. Τέλος θα αναθέσουμε στα παιδιά να συνεργαστούν και να δημιουργήσουν ένα δικό τους παιχνίδι στο KAHOOT σχετικό με τους Ίνκας, βάζοντας τους ορισμένους κανόνες (20 λεπτά).Συγκεκριμένα οι ερωτήσεις θα πρέπει να είναι διαφορετικές από αυτές που έπαιξαν στο παιχνίδι, το κουίζ θα πρέπει να σχετίζεται με τους Ίνκας και οι πληροφορίες που θα αντλήσουν για να φτιάξουν τις ερωτήσεις θα πρέπει να έχουν παρθεί από την ιστοσελίδα που τους έχουμε δώσει, καλό θα ήταν να βάλουν και ερωτήσεις παγίδες έτσι ώστε να δυσκολεύουν τους συμμαθητές τους στους οποίους θα μοιραστεί το κουίζ, οι ερωτήσεις θα πρέπει να είναι κλειστού τύπου 3-4 επιλογές.

Στην 2η φάση (2 ώρες). θα προβάλουμε στην τάξη ένα βίντεο σχετικό με το Μάτσου Πίτσου και έπειτα θα συζητήσουμε τι τους εντυπωσίασε (15 λεπτά) Στην συνέχεια θα χωρίσουμε τους μαθητές σε ομάδες αναθέτοντας τους την κατασκευή μιας αναπαράστασης του Μάτσου Πίτσου από πλαστελίνη στην οποία θα πρέπει να φαίνονται τα παρακάτω (40 λεπτά).

* **Ο Ναός του Ήλιου («Τορεόν»)**, ήταν ένα θρησκευτικό συγκρότημα κτισμάτων με σκοπό τη διενέργεια ιεροτελεστιών και αστρονομικών μετρήσεων.
* **Η ιερή πλατεία**, με τρία μεγάλα κτίρια που τους έχουν δοθεί τα ονόματα «Τέμπλο δε λας Τρες Βεντάνας», Κυρίως Ναός και Ναός του Ιερέα. Και τα τρία κτίσματα έχουν κτιστεί με τεράστιους τετράγωνους λίθους λευκού γρανίτη, οι οποίοι είναι απόλυτα ευθυγραμμισμένοι και δίχως κενά μεταξύ τους.
* **Η Ιντιουατάνα**, που σημαίνει «εκεί που ενώνει ο ήλιος», είναι ένας τεράστιος γρανιτένιος λίθος που χρησιμοποιούνταν για αστρονομικές παρατηρήσεις.
* **Το συγκρότημα του Κόνδορα** ή αλλιώς **Συγκρότημα των Φυλακών** όπου ανακαλύφθηκαν πολλά κτίσματα με υγρά υπόγεια και κόκαλα ζώων. Πιθανότατα εκεί φυλάσσονταν τα ιερά ζώα προς θυσία. Τα ονόματα του συγκροτήματος επινοήθηκαν από τον λαξευμένο κόνδορα που υπάρχει πάνω σε έναν μονόλιθο και από τα υγρά υπόγεια που προαναφέρθηκαν.

Έπειτα μόλις ολοκληρώσουν την δραστηριότητα αυτή θα συζητήσουμε αν υπάρχουν τυχόν απορίες η προβλήματα που αντιμετώπισαν (10 λεπτά). Τέλος οι μαθητές θα κληθούν να γράψουν ένα μικρό απόσπασμα άρθρου που θα περιγράφουν το στοιχείο το οποίο έπρεπε να αναπαραστήσουν. Η καταγραφή αυτή μπορεί να γίνει στο wiki όπου οι ομάδες των μαθητών θα δημιουργήσουν υποενότητες από την κεντρική σελίδα που θα αναφέρει απλώς επιγραμματικά τα παραπάνω μέρη (25 λεπτά).

Στην τρίτη φάση (2 ώρες). θα υπάρξει από εμάς μία προετοιμασία όπου μέσα σε κάποια σκάματα θα τοποθετήσουμε φωτογραφίες από σημαντικά ευρήματα που μας βοηθούν να κατανοήσουμε την ζωή τους (10 λεπτά). Στην συνέχεια θα ετοιμάσουμε κάποια αινίγματα όπως:

Τι αντικείμενο χρησιμοποιούσαν οι Ινκας για να αποθηκεύουν υγρά και τρόφιμα, και συχνά είχαν διακοσμημένα σχέδια; (Αγγεία)

Τι μουσικό όργανο, που συχνά φτιαγμένο από πηλό ή άλλα υλικά, χρησιμοποιούσαν οι Ινκας για να δημιουργήσουν μουσική; (Φλογέρα Πουκάρα - Τρομπέτα Πουκάρα)

Τι πρόσωπο των Ινκας συχνά αναφέρεται ως "ο ηγέτης που κρατούσε τον θησαυρό της χώρας και καθοδηγούσε τον λαό τους με σοφία και δικαιοσύνη;" (Χρυσός Κυβερνήτης των Ίνκας)

Τι αντικείμενο, χρησιμοποιούσαν οι Ινκας για να μετρήσουν το χρόνο, χωρίς να χρειάζεται μπαταρίες ή ηλεκτρική ενέργεια, αλλά απλά βασίζονταν στο φως του ήλιου; (Ρολόι)

Τι αντικείμενο, συχνά φορούσαν οι Ίνκας σε σημαντικές τελετουργείες, αντανακλά το φως του ήλιου σαν να ήταν θησαυρός; (Χρυσή μάσκα των Ίνκας).

Η δραστηριότητα που θα αναθέσουμε στα παιδιά σχετικά με αυτό θα είναι να τους χωρίσουμε σε ομάδες : στους Ρεπόρτερ και στους Αρχαιολόγους και όλοι μαζί θα κληθούν να παράγουν ένα ρεπορτάζ. Οι Αρχαιολόγοι έχουν ως ρόλο την "ανασκαφή", όπου θα αναζητήσουν στο σκάμμα αποκόμματα από αντικείμενα των Ίνκας τα οποία θα πρέπει να τα αντιστοιχίσουν με με τα αινίγματα αποκαλύπτοντας έτσι την χρησιμότητά τους (45 λεπτά). Από τους Ρεπόρτερ, υπάρχουν παιδιά που βιντεοσκοπούν, θέτουν ερωτήσεις ή παίρνουν συνέντευξη από τους Αρχαιολόγους. Τέλος οι μαθητές θα ανεβάσουν στο wiki το βίντεο-ρεπορτάζ που γύρισαν και θα κατατάξουν τα αντικείμενα με τη χρησιμότητά τους σε μία λίστα (45 λεπτά).

Στην τέταρτη φάση (1 ώρα),θα αναφέρουμε στους μαθητές πως οι Ίνκας ξαφνικά εξαφανίστηκαν και κανένας επιστήμονας δεν ξέρει τί έγινε παρόλο που υπάρχουν κάποιες θεωρίες (5 λεπτά). Έπειτα θα Χωρίσουμε τα παιδιά σε 4/5 ομάδες και θα τους ζητησουμε να συζητήσουν και να φανταστούν ένα λόγο για τον οποίο μπορεί να εξαφανίστηκαν οι Ίνκας (10 λεπτά). Αυτή την θεωρία τους θα την αναπαραστήσουν σε ένα κόμικ στο PIXTON, την οποία θα την ανεβάσουν έπειτα στο WIKI και θα την μοιραστούν με τις υπόλοιπες ομάδες (20 λεπτά). Τέλος Θα ζητηθεί από τους μαθητές να αναζητήσουν τις πληροφορίες που είναι αναρτημένες στο wiki για τις θεωρίες των επιστημόνων περί του θέματος

**Σκαλωσια 1: Περισσότερο δομημένη**

| **Διδακτικές ενέργειες** | **Μαθητικές ενέργειες**  **(Δραστηριότητες)** | **Υλικά** | **Οργάνωση της μαθησιακής διαδικασίας** | **Αξιολόγηση** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Δραστηριότητα 1η - Η ζωή των Ίνκας - 1 ώρα**  Φάση 1η: Εισαγωγή  1. Συζήτηση (5 λεπτά)  - Ο δάσκαλος ρωτά τα παιδιά αν γνωρίζουν τι είναι οι Ίνκας ή τι νομίζουν ότι είναι και ακούει τις υποθέσεις ή τις γνώσεις των παιδιών.  Φάση 2η: Ανακάλυψη  2. Περιήγηση σε Πηγές (15 λεπτά)  - Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και περιηγούνται σε διαδικτυακές πηγές που έχει συγκεντρώσει ο δάσκαλος μέσα στο Wiki. Οι πηγές περιλαμβάνουν ιστοσελίδες και εκπαιδευτικά βίντεο για τους Ίνκας.  Φάση 3η: Διαδραστικό Παιχνίδι  3. Παιχνίδι Wordwall (5 λεπτά)  - Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι στο [Wordwall που αφορά τους Ίνκας](https://wordwall.net/resource/53832729/%CE%AF%CE%BD%CE%BA%CE%B1%CF%82) και προσπαθούν να φτάσουν όσο πιο ψηλά μπορούν στην κατάταξη, ανταγωνιζόμενοι τις άλλες ομάδες.  Φάση 4η: Δημιουργία Περιεχομένου  4. Δημιουργία Νέου Παιχνιδιού (20 λεπτά)  - Οι μαθητές δημιουργούν ένα παιχνίδι στο Kahoot με ερωτήσεις για τους Ίνκας. Ακολουθούν τους καθορισμένους κανόνες και χρησιμοποιούν πληροφορίες από τις διαδικτυακές πηγές.  Κανόνες :  - Οι ερωτήσεις πρέπει να είναι διαφορετικές από το παιχνίδι που έπαιξαν.  - Το κουίζ πρέπει να σχετίζεται με τους Ίνκας και οι πληροφορίες να έχουν παρθεί από τις ιστοσελίδες που τους έχουν δοθεί.  - Είναι σημαντικό να γνωρίζουν η ομάδα να φτιάχνει ένα κουίζ στο οποίο γνωρίζει τις απαντήσεις.  - Μπορούν να δοκιμάσουν να δυσκολέψουν τους υπόλοιπους συμμαθητές τους.  - Οι ερωτήσεις πρέπει να είναι κλειστού τύπου με 3 - 4 επιλογές  **Δραστηριότητα 2η - Το Μάτσου Πίτσου - 2 ώρες**  Φάση 1η: Εισαγωγή  1. Προβολή Βίντεο (15 λεπτά)  - Προβολή ενός βίντεο που παρουσιάζει το Μάτσου Πίτσου και στην συνέχεια συζήτηση με τα παιδιά για τα πράγματα που τα εντυπωσίασαν.  Φάση 2η: Κατασκευή Αναπαράστασης  2. Κατασκευή με Πλαστελίνη (40 λεπτά)  - Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και κατασκευάζουν μια αναπαράσταση του Μάτσου Πίτσου από πλαστελίνη, χαρτόνια, ξυλάκια, πέτρες …  - Κάθε ομάδα επικεντρώνεται σε ένα συγκεκριμένο στοιχείο του Μάτσου Πίτσου (π.χ., Ναός του Ήλιου, Ιερή Πλατεία, Ιντιουατάνα, Συγκρότημα του Κόνδορα).  Φάση 3η: Συζήτηση  3. Συζήτηση (10 λεπτά)  - Συζήτηση με τα παιδιά για να ξεκαθαρίσουν τυχόν απορίες ή προβλήματα που μπορεί να αντιμετώπισαν κατά την κατασκευή.  Φάση 4η: Καταγραφή και Παρουσίαση  4. Γραπτή Περιγραφή (25 λεπτά)  - Οι μαθητές γράφουν ένα μικρό απόσπασμα άρθρου που περιγράφει το στοιχείο που ανέλαβαν να αναπαραστήσουν.  - Η καταγραφή αυτή γίνεται στο wiki όπου οι ομάδες των μαθητών δημιουργούν υποενότητες από την κεντρική σελίδα και μπορούν να θέτουν ερωτήσεις μέσα από το Wiki στις υπόλοιπες ομάδες.  **Δραστηριότητα 3η - Η Ανασκαφή! - 2 ώρες**  Φάση 1η: Εισαγωγή και Προετοιμασία  1.Προετοιμασία Ανασκαφής (10 λεπτά)  - Ο δάσκαλος τοποθετεί φωτογραφίες ή ρέπλικες από σημαντικά ευρήματα σε σκάμματα.  Φάση 2η: Ανασκαφή και Αντιστοίχιση  2. Δραστηριότητα Ανασκαφής (45 λεπτά)  - Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο μεγάλες ομάδες: Ρεπόρτερ και Αρχαιολόγοι. Οι Αρχαιολόγοι αναζητούν στο σκάμμα αντικείμενα και τα αντιστοιχίζουν με τα αινίγματα. Οι Ρεπόρτερ βιντεοσκοπούν, θέτουν ερωτήσεις και παίρνουν συνέντευξη από τους Αρχαιολόγους.  Φάση 3η: Καταγραφή και Παρουσίαση  3. Δημιουργία Βίντεο-Ρεπορτάζ (45 λεπτά)  - Οι μαθητές ανεβάζουν το βίντεο-ρεπορτάζ στο wiki καιι κατατάσσουν τα αντικείμενα με τη χρησιμότητά τους σε μία λίστα.  **Δραστηριότητα 4η - Η μυστήρια εξαφάνιση των Ίνκας - 1 ώρα**  Φάση 1η: Εισαγωγή  1. Προκαταρκτική Συζήτηση (5 λεπτά)  - Αναφορά στους μαθητές ότι οι Ίνκας ξαφνικά εξαφανίστηκαν και ότι υπάρχουν κάποιες θεωρίες για το τι μπορεί να συνέβη.  Φάση 2η: Δημιουργία Θεωριών  2. Συζήτηση και Φαντασία (10 λεπτά)  - Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και συζητούν πιθανές θεωρίες για την εξαφάνιση των Ίνκας και κάθε ομάδα καταλήγει σε έναν λόγο για τον οποίο φαντάζονται ότι εξαφανίστηκαν οι Ίνκας.  Φάση 3η: Αναπαράσταση Θεωριών  3. Δημιουργία Κόμικ (20 λεπτά)  - Οι ομάδες αναπαριστούν τη θεωρία τους σε ένα κόμικ χρησιμοποιώντας το Pixton και μοιράζονται το κόμικ με τις υπόλοιπες ομάδες ανεβάζοντάς το στο wiki.  Φάση 4η: Έρευνα και Συζήτηση  4. Αναζήτηση Πληροφοριών (10 λεπτά)  - Οι μαθητές αναζητούν τις πληροφορίες που είναι αναρτημένες στο wiki για τις θεωρίες των επιστημόνων περί της εξαφάνισης των Ίνκας. | Οι μαθητές απαντούν σε ερωτήσεις του δασκάλου σχετικά με το τι γνωρίζουν ή τι υποθέτουν για τους Ίνκας.  Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και επισκέπτονται διαδικτυακές πηγές για να βρουν πληροφορίες για τους Ίνκας.  Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι Wordwall που σχετίζεται με τους Ίνκας και και προσπαθούν να απαντήσουν σωστά στις ερωτήσεις για να συγκεντρώσουν πόντους.  Οι μαθητές συνεργάζονται για να δημιουργήσουν ένα νέο κουίζ στο Wordwall με διαφορετικές ερωτήσεις, ερευνούν τις πληροφορίες στις διαδικτυακές πηγές και διατυπώνουν ερωτήσεις κλειστού τύπου.  Οι μαθητές παρακολουθούν το βίντεο για το Μάτσου Πίτσου και μοιράζονται τι τους εντυπωσίασε από το βίντεο.  Οι μαθητές σε ομάδες αναλαμβάνουν την κατασκευή ενός συγκεκριμένου στοιχείου του Μάτσου Πίτσου από πλαστελίνη και συνεργάζονται για να δημιουργήσουν μια ακριβή και καλλιτεχνική αναπαράσταση.  Οι μαθητές μοιράζονται τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν και κάνουν ερωτήσεις στον δάσκαλο.  Κάθε ομάδα γράφει ένα μικρό απόσπασμα άρθρου που περιγράφει το στοιχείο που ανέλαβε. Αναρτούν το άρθρο στο wiki και δημιουργούν υποενότητες από την κεντρική σελίδα.  -  Οι Αρχαιολόγοι αναζητούν αντικείμενα στα σκάμματα και τα αντιστοιχίζουν με τα αινίγματα.  Οι Ρεπόρτερ βιντεοσκοπούν, θέτουν ερωτήσεις και παίρνουν συνεντεύξεις από τους Αρχαιολόγους.  Οι μαθητές ανεβάζουν το βίντεο-ρεπορτάζ στο wiki και δημιουργούν λίστα με τα αντικείμενα και τη χρησιμότητά τους.  Οι μαθητές ενημερώνονται για τη μυστηριώδη εξαφάνιση των Ίνκας και τις ύπαρξη θεωριών.  Οι μαθητές σε ομάδες συζητούν πιθανές θεωρίες για την εξαφάνιση των Ίνκας.  Οι ομάδες δημιουργούν ένα κόμικ χρησιμοποιώντας το Pixton, το οποίο απεικονίζει τη θεωρία τους, ανεβάζουν το κόμικ στο wiki και το μοιράζονται με τις άλλες ομάδες.  Οι μαθητές αναζητούν στο Wiki πληροφορίες για τις θεωρίες εξαφάνισης των Ίνκας και συζητούν τα ευρήματά τους με την τάξη. | πίνακας  Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.  Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.  Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.  Κατάλογος των κανόνων για τη δημιουργία του κουίζ.  Οθόνη για την προβολή του βίντεο.  Βίντεο για το Μάτσου Πίτσου έτοιμο για προβολή.  Υλικά για τη δημιουργία της αναπαράστασης (π.χ. χαρτόνι, κόλλα, ψαλίδια, πλαστελίνες, πέτρες, ξύλα…).  Καρτέλες με τα στοιχεία του Μάτσου Πίτσου που θα αναλάβει κάθε ομάδα (Ναός του Ήλιου, ιερή πλατεία, Ιντιουατάνα, συγκρότημα του Κόνδορα).  -  Υπολογιστές για να γράψουν και να ανεβάσουν το άρθρο στο wiki.  Πληροφοριακό υλικό για τα αντικείμενα των Ίνκας (π.χ. εικόνες, περιγραφές).  Σκάμματα με φωτογραφίες ή ρέπλικες αντικειμένων των Ίνκας.  Αινίγματα που σχετίζονται με τα αντικείμενα των Ίνκας.  Κάμερα για βιντεοσκόπηση.  Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.  -  Χαρτί και μολύβια για την καταγραφή των ιδεών των μαθητών κατά τη συζήτηση.  Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.  Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο. | Ολομέλεια στην τάξη  Ομαδική εργασία  Ομαδική εργασία  Ομαδική εργασία  Ολομέλεια στην τάξη  Ομαδική εργασία  Ολομέλεια στην τάξη  Ομαδική εργασία  Ομαδική εργασία  Ολομέλεια στην τάξη  Ολομέλεια στην τάξη  Ομαδική εργασία  Ομαδική εργασία  Ομαδική εργασία | Ποιοτική αξιολόγηση  Αξιολόγηση μέσα από παρατήρηση  Αξιολόγηση μέσα από τα αποτελέσματα του κουίζ  Αξιολόγηση μέσα από την ακρίβεια των πληροφοριών και τη δημιουργικότητα.  Προφορική αξιολόγηση  Αξιολόγηση μέσω παρατήρησης.  Προφορική αξιολόγηση  Γραπτή αξιολόγηση  Αξιολόγηση μέσα από παρατήρηση  Ποιοτική και ποσοτική αξιολόγηση  Προφορική αξιολόγηση  Αξιολόγηση μέσα από την παρατήρηση  Δημιουργική Αξιολόγηση  Προφορική αξιολόγηση |

**Σκαλωσιά 2: Περισσότερο αδρή**

|  | **Διάρκεια** | **Στόχοι** | **Δραστηριότητες** |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Δραστηριότητα 1η - Η ζωή των Ίνκας - 1 ώρα**  **Δραστηριότητα 2η - Το Μάτσου Πίτσου - 2 ώρες**  **Δραστηριότητα 3η - Η Ανασκαφή! - 2 ώρες**  **Δραστηριότητα 4η - Η μυστήρια εξαφάνιση των Ίνκας - 1 ώρα** | Οι μαθητές να αποκτήσουν βασικές γνώσεις για τον πολιτισμό των Ίνκας.  Οι μαθητές να συνεργαστούν σε ομάδες για τη δημιουργία περιεχομένου στο Wordwall.  Οι μαθητές να εξασκήσουν τις ικανότητές τους στην έρευνα και την παρουσίαση πληροφοριών.  Οι μαθητές να εντοπίσουν την τοποθεσία του Μάτσου Πίτσου στον χάρτη.  Οι μαθητές να γνωρίσουν τα βασικά στοιχεία που συνθέτουν το Μάτσου Πίτσου.  Οι μαθητές να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους στη συνεργασία και στην ομαδική εργασία.  Οι μαθητές να γνωρίσουν βασικά αντικείμενα των Ίνκας και τις χρήσεις τους.  Οι μαθητές να εξασκηθούν στη δημιουργία ρεπορτάζ και στη βιντεοσκόπηση συνεντεύξεων.  Οι μαθητές να αναπτύξουν την κριτική σκέψη και τη φαντασία τους μέσω της δημιουργίας και παρουσίασης θεωριών.  Οι μαθητές να εξασκηθούν στη δημιουργία κόμικς για την αναπαράσταση των θεωριών τους.  Οι μαθητές να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους μέσω της έρευνας για τις επιστημονικές θεωρίες που αφορούν την εξαφάνιση των Ίνκας. | Οι μαθητές σε ομάδες αναζητούν πληροφορίες για τους Ίνκας και δημιουργούν κουίζ στο Kahoot για τις υπόλοιπες ομάδες.  Οι μαθητές σε ομάδες δημιουργούν μία κατασκευή του Μάτσου Πίτσου και ένα άρθρο με τα βασικά σημεία από τα οποία αποτελείται  Οι μαθητές αναζητούν αντικείμενα σαν αρχαιολόγοι και φτιάχνουν ένα ρεπορτάζ με πληροφορίες για κάθε αντικείμενο.  Οι μαθητές θα δημιουργήσουν ένα κόμικ με μία θεωρία για τον πιθανό τρόπο που εξαφανίστηκαν οι Ίνκας. |
| **Αξιολόγηση:**  Διαγνωστική αξιολόγηση ( Μέσα από την συζήτηση που κάνουμε με τους μαθητές, κατανοούμε τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους σχετικά με τους Ίνκας)  Διαμορφωτική αξιολόγηση (Μέσα από τις δραστηριότητες κατανοούμε το γνωστικό επίπεδο των μαθητών και κατα πόσο μπορούν να ανταπεξέλθουν σε αυτές)  Τελική αξιολόγηση (Αξιολογούμε τις τελικές γνώσεις των μαθητών) | | | | |

Όσο αφορά σε δράσεις που γίνονται εκτος σχολείου (παρατηρήσεις από μαθητές/τριες και συλλογή δεδομένων ή εργασίες στο σπίτι ή συνεργασια μεσω διαδικτύου από το σπίτι) διαλέγετε εσείς τον τρόπο της παρουσίασης

Δικαιολόγηση των κύριων σημείων:

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, ο συγκεκριμένος σχεδιασμός αξίζει να χρησιμοποιηθεί από έναν εκπαιδευτικό, ακριβώς γιατί είναι κάτι καινούργιο και αρκετά διαφορετικό για έναν μαθητή. Το wiki παρέχει άπειρες δυνατότητες δημιουργικού μαθήματος: βοηθάει τα παιδιά να εξελήξουν το ομαδικό τους πνεύμα και την ανταλλαγή απόψεων με σεβασμό και ενδιαφέρον για την γνώμη του άλλου. Είναι αξιοσημείωτο το γεγονός ότι ξεφεύγει από την απλή διδασκαλία μέσα από ένα βιβλίο. Με την εφαρμογή αυτού του σχεδιασμού, οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να ανακαλύψουν από μόνοι τους πληροφορίες που, σε ένα μάθημα χωρίς τη χρήση τεχνολογίας, θα τους παρουσιάζονταν περισσότερο παθητικά. Επιπλέον, οι μαθητές δεν περιορίζονται στην απλή παρατήρηση του μαθήματος, αλλά ενεργά αναζητούν, συνθέτουν και δημιουργούν πολυτροπικά κείμενα βασισμένα στη δική τους κρίση και τα ενδιαφέροντά τους.

Για παράδειγμα, αντί τα παιδιά να δουν απλώς τα ευρήματα από την εποχή των Ίνκας σε φωτογραφίες, τώρα έχουν την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε ένα δημιουργικό παιχνίδι ανασκαφής, μοιράζοντας ρόλους και φτιάχνοντας το δικό του ρεπορτάζ. Αντίστοιχα, οι μαθητές μπορούν να φτιάξουν την δική τους κατασκευή από το Μάτσου Πίτσου, ακόμη και το δικό τους κόμικ σχετικά με τους θρύλους που έχουν δημιουργηθεί γύρω από την ιστορία των Ίνκας.

Όλα τα παραπάνω αποτελούν δραστηριότητες που είναι αρκετά δημιουργικές και βοηθούν όντως τα παιδιά να ανακαλύψουν μόνα τους την γνώση, και που δε θα ήταν το ίδιο αποτελεσματικές χωρίς την βοήθεια του wiki.

Σημεία όπου μπορεί να πάει «στραβά» ο σχεδιασμός:

Ένα σημείο όπου μπορεί να πάει στραβά ο σχεδιασμός ίσως να είναι οι ομαδικές δραστηριότητες στην περίπτωση που οι μαθητές δεν έχουν μάθει να εργάζονται ομαδικά. Μπορεί να υπάρξουν εντάσεις εξαιτίας μεγάλου ανταγωνισμού ή κακής συννενόσης μεταξύ τους. Επιπλέον ίσως ορισμένες καταστάσεις όπως π.χ. κάποιες δραστηριότητες να πρέπει να τις εξηγήσουμε παραπάνω από μία φορά στην περίπτωση που ορισμένα παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες δυσκολευτούν στην κατανόηηση τους, όποτε αυτό μπορεί να αλλάξει τον εκτιμώμενο μας χρόνο για κάθε δραστηριότητα και φάση.

Τι έμαθα από τον συγκεκριμένο σχεδιασμό; Πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω αυτά που έμαθα σε επόμενους σχεδιασμούς μαθημάτων;)

Απο τον συγκεκριμένο σχεδιασμό αρχικά είδαμε έναν διαφορετικό τρόπο για να αναζητάμε και να επεξεργαζόμαστε πληροφορίες πέρα του συνηθισμένου αυτού των σχολικών εγχειριδίων. Επιπρόσθετα θεωρούμε πως το wiki ενδείκνυται σε έναν μεγάλο βαθμό για την πραγματοποίηση ομαδικών δραστηριοτήτων και ανταλλαγή υλικού και απόψεων μέσα στην σελίδα. Σίγουρα είναι ένας πιο διαδραστικός τρόπος προσέγγισης του μαθήματος που δίνει πρωταρχικό ρόλο στον μαθητή δίνοντας του την ευκαιρία να ανακαλύψει μόνος του την γνώση. Αυτό το διαδραστικό κομμάτι πιστεύουμε πως θα βοηθήσει ιδιαίτερα τους μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες λόγω του πολυμεσικού περιεχομένου του. Τέλος όλα αυτά που μάθαμε σίγουρα είναι χρήσιμα και πολύ βοηθητικά και για μελλοντικούς σχεδιασμούς σε κάθε μάθημα.