



YoungArchers

Πλάνο Μαθήματος 3

Προσβάσιμη Ψηφιακή Αφήγηση

Ιστοριών





Δήλωση αποποίησης ευθύνης

Το έργο Young Archers συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και θα υλοποιηθεί από τον Ιανουάριο του 2022 έως τον Ιανουάριο του 2024. Οι δημοσιεύσεις του έργου αντικατοπτρίζουν τις απόψεις των συντακτών τους, και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτές (Αριθμός έργου: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000034341).





Τίτλος Μαθήματος: Μαθαίνοντας για την Προσβασιμότητα μέσα από την Ιστορία της Αρχιτεκτονικής Κληρονομιάς



Περιγραφή

Αυτή η δραστηριότητα λειτουργεί ως ένα εργαλείο για τους μαθητές να κατανοήσουν τις έννοιες που αφορούν την προσβασιμότητα μέσα από την ιστορία της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς. Μέσω αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές θα αξιοποιήσουν τις γνώσεις τους σχετικά με την έννοια της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς (βλ. Μάθημα 1), καθώς και την ιστορική έρευνα (βλ. Μάθημα 2), προκειμένου να μάθουν για την προσβασιμότητα μέσω της ψηφιακής αφήγησης για την αρχιτεκτονική κληρονομιά. Μετά από μια σύντομη εισαγωγική διάλεξη για την έννοια της προσβασιμότητας ως προς την αρχιτεκτονική κληρονομιά, οι μαθητές θα κληθούν να παράγουν ένα ψηφιακό εικονογραφημένο σενάριο (storyboard) το οποίο σχετίζεται με την προσβασιμότητα στην αρχιτεκτονική κληρονομιά. Η δραστηριότητα αυτή θα βοηθήσει επίσης τους μαθητές να ενισχύσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες.



Μαθησιακοί Στόχοι

Οι μαθητές θα είναι σε θέση να:

- Προσδιορίσουν/εξηγήσουν την ιστορία της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς



- Συζητήσουν σχετικά με θέματα προσβασιμότητας, συμπεριλαμβανομένης της προσβασιμότητας όσον αφορά την αρχιτεκτονική κληρονομιά και την ψηφιακή προσβασιμότητα
- Επιδείξουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες δημιουργώντας μια προσβάσιμη ψηφιακή ιστορία.

Σχετικά μαθήματα στο πρόγραμμα διδασκαλίας

- Βασικά: Ιστορία, ΤΠΕ
- Άλλα θέματα: Αρχιτεκτονική, Τεχνολογία, το δομημένο περιβάλλον, προσβασιμότητα

Ηλικία Μαθητών

- Μαθητές Δημοτικού (9-12 ετών)

Διάρκεια

- 90 λεπτά (θα μπορούσε να χωριστεί σε 2-3 εκπαιδευτικές συναντήσεις)

Επίπεδο δυσκολίας

- Μέτριο έως δύσκολο

Μορφή παιδαγωγικής ακολουθίας

- Μάθημα 3, το οποίο χρειάζεται να παραδοθεί μετά το Μάθημα 1 και το Μάθημα 2

Προαπαιτούμενες γνώσεις και προκαταρκτικές ενέργειες για τους εκπαιδευτικούς

- Οι εκπαιδευτικοί χρειάζεται να είναι εξοικειωμένοι με τα ψηφιακά εργαλεία που αφορούν το χώρο της εκπαίδευσης. Για τον σκοπό αυτό, θα μπορούσαν να ανατρέξουν στην Ενότητα 3 της Εκπαιδευτικής Εργαλειοθήκης του έργου Young ArchHers.



Προαπαιτούμενες γνώσεις και προκαταρκτικές ενέργειες για τους μαθητές

- Οι μαθητές θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με την ιστορία ενός κτιρίου (Μάθημα 2)

Βήμα προς βήμα περιγραφή των δραστηριοτήτων

- Βήμα 1: Ο εκπαιδευτικός εισάγει τους μαθητές στον ορισμό της αναπηρίας και τις έννοιες που αφορούν την προσβασιμότητα (βλ. Ενότητα 3) (20 λεπτά).
- Βήμα 2: Ο εκπαιδευτικός εισάγει τους μαθητές στην εργασία και τους δίνει οδηγίες σχετικά με τον τρόπο χρήσης του ψηφιακού εργαλείου για τη δημιουργία του εικονογραφημένου σεναρίου (5 λεπτά).
- Βήμα 3: Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και τους ζητείται να αναπτύξουν ένα εικονογραφημένο σενάριο, του οποίου κύριο **θέμα να είναι η προσβασιμότητα στην αρχιτεκτονική κληρονομιά** (30 λεπτά).
- Βήμα 4: Κάθε ομάδα παρουσιάζει το εικονογραφημένο σενάριό της στην υπόλοιπη τάξη (10 λεπτά ανά ομάδα)
- Βήμα 5: Ανοικτή συζήτηση. Οι μαθητές μοιράζονται τη γνώμη τους για τα εικονογραφημένα σενάρια των άλλων ομάδων, τι τους άρεσε και τι έμαθαν μέσα από αυτά, καθώς και τυχόν άλλες σκέψεις που πιθανόν να έχουν.

Αξιολόγηση και ανατροφοδότηση

- Καθώς οι μαθητές αναπτύσσουν τα εικονογραφημένα σενάρια τους, ο εκπαιδευτικός παρατηρεί κατά πόσον οι μαθητές χρησιμοποιούν



το ψηφιακό εργαλείο με ευκολία και παρεμβαίνει όπου είναι απαραίτητο για να ενισχύσει την ψηφιακή τους ικανότητα.

- Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης των εικονογραφημένων σεναρίων, ο εκπαιδευτικός ελέγχει κατά πόσον οι μαθητές έχουν καλύψει 3 βασικά στοιχεία: 1) την αρχιτεκτονική κληρονομιά, 2) την έννοια της αναπηρίας, 3) την προσβασιμότητα.
- Εάν τα παραπάνω δεν πληρούνται σε ικανοποιητικό βαθμό, ο εκπαιδευτικός καλείται να αναφερθεί σε αυτά τα θέματα κατά τη διάρκεια της συζήτησης με τους μαθητές και να θέσει στοχευμένες ερωτήσεις για να εξασφαλίσει την κατανόηση των εννοιών αυτών.



Ψηφιακά εργαλεία (αν εφαρμόζεται)

- <https://www.generationunified.org/games/inclusion-game-page-1/>
- [Storyboard That](#)

Άλλο απαιτούμενο υλικό (αν εφαρμόζεται)

- Κανένα



Συμβουλές για προσβασιμότητα & συμπερίληψη

- Τυχόν ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιούνται για εκπαιδευτικές δραστηριότητες θα πρέπει να πληρούν τα βασικά κριτήρια της ψηφιακής προσβασιμότητας.

Πόροι

- Special Olympics Unified Champion Schools. (n.d.). *Inclusion Tiles: The Inclusion Revolution and You!*. Generation Unified. Ανακτήθηκε την 1^η Μαρτίου 2023, από <https://www.generationunified.org/games/inclusion-game-page-1/>