

Γεωγραφία/Ιστορία και πληροφορική/Περιπλάνηση - Σενάριο διδασκαλίας VEGA

Θέμα: Γεωγραφία/Ιστορία - **Λίγα θαύματα του κόσμου**. Οι μαθητές μαθαίνουν για μερικά από τα μεγαλύτερα τεχνικά θαύματα του κόσμου μέσω αναζήτησης στο διαδίκτυο και μέσω της εφαρμογής VR WANDER.

Μάθημα: Γεωγραφία/Ιστορία και Τεχνολογία Πληροφοριών

Ηλικία / Τάξη: 12+/7η+

Εισαγωγή στο σενάριο (συμπεριλαμβανομένων πιθανών εφαρμογών, εναλλακτικών λύσεων, κινδύνων και πιθανών προκλήσεων):

Διάσημα ορόσημα του κόσμου - ένας κατάλογος ελέγχου. Βρείτε μια πόλη/τοποθεσία, τραβήξτε και αποθηκεύστε μια φωτογραφία στο VR την οποία χρησιμοποιεί ο δάσκαλος ως επιβεβαίωση.

Στους μαθητές δίνεται ένας κατάλογος με τα ονόματα ορισμένων από τις σημαντικότερες κατασκευές στον κόσμο. Πρέπει να μάθουν για κάθε στοιχείο αναζητώντας πληροφορίες στο διαδίκτυο και συμπληρώνοντας μια φόρμα, να ονομάσουν το ορόσημο, την πόλη και τη χώρα όπου βρίσκεται. Πρέπει επίσης να βρουν το σχετικό μέρος στο *Wander*, να βγάλουν μια φωτογραφία και να την στείλουν στον καθηγητή. Οι μαθητές χρησιμοποιούν εναλλάξ τα γυαλιά VR και εργάζονται σε έναν υπολογιστή.

To Puzzling Places είναι μια χαλαρωτική εφαρμογή όπου οι μαθητές μπορούν να φτιάξουν παζλ με μερικά από τα μέρη που βρήκαν στο πρόγραμμα - για να τα χρησιμοποιήσουν μετά την ολοκλήρωση της λίστας.

Σύντομη περιγραφή του [Wander](#) and [Puzzling Places](#):

- **Περιπλανηθείτε:** Περιπλανηθείτε στον κόσμο ανοιχτά μέσα από τη μαγεία της VR. Μπορείτε να τηλεμεταφερθείτε σχεδόν οπουδήποτε στον κόσμο - είτε θέλετε να διασχίσετε τη γέφυρα του Λονδίνου, είτε να περπατήσετε στους κήπους του Ταζ Μαχάλ, είτε να παρακολουθήσετε το μέγεθος των Μεγάλων Πυραμίδων της Αιγύπτου - σας περιμένουν απεριόριστες εξερευνήσεις! Η εφαρμογή χρησιμοποιεί δεδομένα από το Google StreetView, αλλά δεν αποτελεί επίσημο προϊόν της Google.
- **Puzzling Places:** Puzzling Places είναι ένα χαλαρωτικό και υγιεινό 3D παιχνίδι παζλ όπου συναρμολογείτε υπερ ρεαλιστικές μινιατούρες όμορφων τόπων από όλο τον κόσμο. Το Puzzling Places είναι μια σύγχρονη εκδοχή ενός πανάρχαιου παιχνιδιού που είναι διασκεδαστικό για όλη την οικογένεια, χάρη στους απλούς κανόνες, τον εύκολο έλεγχο και το άνετο τρόπο παιχνιδιού.

Μαθησιακά αποτελέσματα:

- Μάθετε για μερικά από τα σημαντικότερα τεχνητά θαύματα του κόσμου
- Μάθετε να χρησιμοποιείτε την τελευταία λέξη της τεχνολογίας για να αποκτήσετε πληροφορίες και να ζήσετε με τα μάτια σας μερικά από τα μεγαλύτερα θαύματα του κόσμου.
- Εργαστείτε μαζί σε έργα και αναπτύξτε έτσι τις επικοινωνιακές δεξιότητες και τη συνεργασία.

Ο μαθητής είναι σε θέση να:

- να λάβει πληροφορίες online
- να επωφεληθεί από την τελευταία λέξη της τεχνολογίας για να μάθουν για τον κόσμο
- να συνεργαστεί με άλλους για την επίλυση προβλημάτων
- να παρουσιάσει μια εργασία στους συμμαθητές σας και στον καθηγητή σας

Πρόγραμμα σπουδών:

- Θα ενισχύθει από την ικανότητα των μαθητών να κατανοούν και να αντιλαμβάνονται το περιβάλλον τους με διάφορους τρόπους, διευρύνοντας και εμβαθύνοντας τον κόσμο των εμπειριών τους
- Θα χρησιμοποιηθούν οι πληροφορίες με ποικίλους τρόπους για την απόκτηση και τη διάδοση της γνώσης

- Θα εκπαιδεύσει την ικανότητα των μαθητών να χρησιμοποιούν με υπευθυνότητα μια ποικιλία μέσων και βοηθημάτων για την αναζήτηση πληροφοριών και υποστήριξης στις σπουδές τους.
- Οι μαθητές μπορούν να αναλύουν και να συζητούν πληροφορίες σε χάρτες και τάφους και άλλους τύπους εικόνων.
- Μπορεί να αξιοποιηθούν πλήρως τις δυνατότητες του τεχνικού εξοπλισμού με αποτελεσματικό και στοχευμένο τρόπο.

Αριθμός φοιτητών: Διάρκεια (εκτιμώμενος χρόνος/αριθμός μαθημάτων):

- Εργαστείτε σε ζεύγη, τόσα ζευγάρια όσα γυαλιά VR είναι διαθέσιμα.
- Περίπου 5 μαθήματα, 60 λεπτά κάθε μάθημα

Προαπαιτούμενα (απαραίτητο υλικό και ηλεκτρονικοί πόροι):

- Γυαλιά VR, π.χ. Oculus Quest2 με τις εφαρμογές *Wonder* και *Puzzling Places*
- Καλή σύνδεση Wifi
- Εισαγωγή στο θέμα και σαφείς οδηγίες για τον μαθητή
- Φύλλο από τον καθηγητή με λίστα ελέγχου - περιλαμβάνεται (Google Classroom)
- Ερωτηματολόγιο Kahoot για τα θαύματα του κόσμου που αναφέρονται στο σενάριο - περιλαμβάνεται ([Kahoot quiz](#)).

Πριν από την έναρξη του προγράμματος (προπαρασκευαστικές εργασίες για τον εκπαιδευτικό):

- Εξοικειωθείτε με το έργο και μάθετε για την εφαρμογή *Wander*
- Προετοιμάστε μια παρουσίαση του έργου για τους μαθητές
- βεβαιωθείτε ότι τα γυαλιά VR και τα τηλεχειριστήρια είναι πλήρως φορτισμένα
- Διδάξτε στους μαθητές πώς να χρησιμοποιούν την εικονική πραγματικότητα και πώς να βγάλουν μια φωτογραφία με τα γυαλιά τους και να την στέλνουν σε έναν εκπαιδευτικό (αν χρησιμοποιείτε γυαλιά Oculus Quest, είναι καλή ιδέα να δημιουργήσετε έναν ειδικό λογαριασμό στο Facebook για τη διδασκαλία στον οποίο οι μαθητές μπορούν να στέλνουν φωτογραφίες στο Messenger).
- Ρυθμίστε το πρόγραμμα στο Google Classroom (αντίγραφο για κάθε ζευγάρι) και προσκαλέστε τους μαθητές (δείτε τη λίστα των δομών στο τέλος του προγράμματος).
- Προετοιμαστείτε να χωρίσετε τους μαθητές σε ομάδες εργασίας, ζευγάρια
- Προετοιμάστε ένα παιχνίδι Kahoot με τα στοιχεία του καταλόγου (περιλαμβάνεται ο



Το κύριο μέρος του σεναρίου (αριθμός μαθημάτων):

Σχέδιο μαθήματος:

Πρώτο μέρος (δύο μαθήματα 2x60min)

Μάθημα 1 & 2

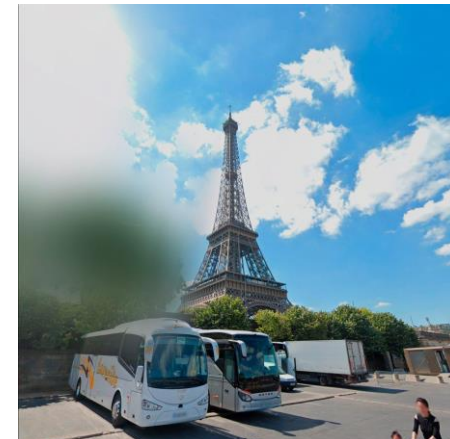
- Εξηγήστε το πρόγραμμα στους μαθητές
- Αναφορές από τον εκπαιδευτικό σχετικά με το έργο, τον καταμερισμό των καθηκόντων και τον ρόλο των μαθητών
- Ο δάσκαλος χωρίζει τους μαθητές σε ζευγάρια που εργάζονται μαζί, ένας υπολογιστής και ένα VR ανά ζευγάρι.
- Οι μαθητές παίρνουν γυαλιά VR, πηγαίνουν στο Wander και δοκιμάζουν την εφαρμογή, για να δουν πώς λειτουργεί (καλό είναι να ξεκινήσετε επιτρέποντας και στους δύο μαθητές να βρουν την πόλη ή το σπίτι τους).
- Οι μαθητές συνδέονται στο Google Classroom και κατεβάζουν το έγγραφο εργασίας.
- Τα ζευγάρια αρχίζουν την εργασία τους: ο μαθητής 1 αναζητά την πρώτη δομή στον κατάλογο στο διαδίκτυο, εισάγει τις ζητούμενες πληροφορίες και συμπληρώνει το έγγραφο. Ο μαθητής 2 αναζητά την ίδια δομή στην εφαρμογή Wander, βγάζει μια φωτογραφία στο VR και την στέλνει στον καθηγητή μέσω του Messenger. Οι μαθητές χρησιμοποιούν εναλλάξ τον υπολογιστή και το VR.

Σύνοψη με τους μαθητές μετά τα δύο πρώτα μαθήματα.

- Πώς εξελίσσεται το έργο και η συνεργασία;
- Κατανοούν όλοι το έργο και για ποιο σκοπό προορίζεται;
- Με τι θέλουν οι μαθητές να ξεκινήσει ένας δάσκαλος την επόμενη φορά;

Δεύτερο μέρος (δύο μαθήματα 2x60 λεπτά)

Προετοιμασία εκπαιδευτικών



- Δείτε φωτογραφίες από τους μαθητές στο Messenger και σημειώστε ποια αντικείμενα προέρχονται από ποιο ζευγάρι
- Πώς πάει η δουλειά του ζευγαριού;
- Θέλετε να αλλάξετε το πρόγραμμα για το επόμενο μάθημα;
- Φτιάξτε μια λίστα με τις εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας που μπορούν να επιλέξουν οι μαθητές όταν ολοκληρώσουν το έργο.

Εάν ο δάσκαλος έχει λάβει προτάσεις από τους μαθητές, ξεκινά το μάθημα με αυτές τις σκέψεις.

- Οι μαθητές συνεχίζουν να εξετάζουν τις δομές του καταλόγου και να τις συμπληρώνουν μέχρι να τελειώσουν όλες.
- Αυτοί που συμπληρώνουν τη λίστα χρησιμοποιούν εναλλάξ τα γυαλιά VR, επιλέγουν ένα έργο από μια λίστα του καθηγητή, εφαρμογές που έχουν μεταφορτωθεί στο VR και ο καθηγητής θέλει ο μαθητής να επιλέξει. Για παράδειγμα είναι η εφαρμογή **Puzzling Places** μια καλή επιλογή εδώ, χρησιμοποιεί επίσης κάποια θαύματα του κόσμου.

Σύνοψη με τους μαθητές μετά το δεύτερο μέρος

- Ποια είναι η κατάσταση του έργου;
- Είχατε αρκετό χρόνο για να το λύσετε;
- Πώς ήταν η εργασία του ζευγαριού;

Τρίτο μέρος (ένα μάθημα 60 λεπτά).

Προετοιμασία εκπαιδευτικών:

Προετοιμάστε ένα παιχνίδι [κουίζ Kahoot](#) σχετικά με τις δομές της λίστας των μαθητών.

Μάθημα 5

Εδώ θεωρείται ότι όλες οι ομάδες έχουν υποβάλει στο Google Classroom έναν ολοκληρωμένο κατάλογο όλων των δομών, δεν αναμένεται περισσότερος χρόνος για την εργασία αυτή.

- Συζητήσεις στην τάξη,
 - Ποιες δομές βρήκατε πιο ενδιαφέρουσες και γιατί;
 - Υπάρχουν δομές που πιστεύετε ότι λείπουν από τον κατάλογο και γιατί;



- Το δεύτερο μέρος του μαθήματος είναι η εργασία στο **Kahoot**, σχετικά με μερικά από τα μεγάλα θαύματα του κόσμου.

Στο τέλος του έργου, ο καθηγητής εξετάζει τα έγγραφα που υποβλήθηκαν από τους μαθητές, αξιολογεί την εργασία τους και τους επιστρέφει ανατροφοδότηση στο Google Classroom.



Αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό - κάθε μαθητής

Name: _____

	Εξαιρετικό	Πολύ καλά	Καλή	Χρειάζεται εξάσκηση	Σημαντικά ανεπαρκής
Ευθύνη και ενδιαφέρον	Αναλαμβάνει πλήρως την ευθύνη του θέματος και δείχνει μεγάλο ενδιαφέρον.	Αναλαμβάνει την ευθύνη για το θέμα και δείχνει ενδιαφέρον.	Αναλαμβάνει κάποια ευθύνη για το θέμα και δείχνει ενδιαφέρον.	Αναλαμβάνει λίγη ευθύνη για το θέμα και δείχνει λίγο ενδιαφέρον.	Δεν αναλαμβάνει καμία ευθύνη για το θέμα και δεν δείχνει κανένα ενδιαφέρον.
Ρυθμός εργασίας	Δραστηριότητα στην τάξη υποδειγματικό	Η δραστηριότητα στην τάξη ήταν καλή.	Η δραστηριότητα στην τάξη ήταν αρκετά καλή	Η δραστηριότητα στην τάξη δεν ήταν αρκετά καλή.	Καμία δραστηριότητα στην τάξη
Συμπεριφορά	Ο μαθητής ήταν πάντα ευγενικός και διακριτικός. Υποδειγματική συμπεριφορά.	Ο μαθητής ήταν ευγενικός και διακριτικός. Καλή συμπεριφορά	Ο μαθητής ήταν αρκετά ευγενικός και διακριτικός. Η συμπεριφορά του ήταν αρκετά καλή.	Ήταν αρκετά αγενής και δεν έδειχνε άλλους φοιτητές διακριτικούς. Η συμπεριφορά δεν ήταν αρκετά καλή	Ήταν αγενής και δεν έδειξε στους άλλους μαθητές διακριτικότητα. Η συμπεριφορά ήταν κακή.
Γνώση και κατανόηση	Πολύ καλή γνώση και κατανόηση του θέματος.	Καλή γνώση και κατανόηση του έργου	Αρκετά καλή γνώση και κατανόηση του έργου	Μικρή γνώση και κατανόηση του έργου	Πολύ μικρή γνώση και κατανόηση του έργου

Τεκμηρίωση	Έχει ψάξει για μια ποικιλία πηγών. Οι πηγές είναι αξιόπιστες.	Έχει αναζητήσει καλές πηγές και σχετικές πληροφορίες.	Έχει ψάξει για διάφορες πηγές και λίγες πληροφορίες.	Ψάχνει για λίγες πληροφορίες και δυσκολεύεται να βρει πηγές και να τις επεξεργαστεί.	Έχει καταβάλει ελάχιστη προσπάθεια για την αναζήτηση πηγών και είναι πολύ δύσκολο να αποκτήσει και να επεξεργαστεί πηγές.
Οργάνωση και φινίρισμα	Το περιεχόμενο είναι καλά οργανωμένο και το φινίρισμα είναι πολύ καλό.	Το περιεχόμενο είναι οργανωμένο και το φινίρισμα είναι καλό	Το περιεχόμενο είναι οργανωμένο και τελειωμένο αρκετά καλά.	Το περιεχόμενο δεν είναι καλά οργανωμένο και το φινίρισμα δεν είναι καλό.	Η διάταξη και το φινίρισμα είναι κακά.
Αυτοαξιολόγηση	Πολύ καλή δουλειά στην αυτοαξιολόγηση	Καλή δουλειά στην αυτοαξιολόγηση	Αρκετά καλή δουλειά στην αυτοαξιολόγηση	Μικρή εργασία για την αυτοαξιολόγηση	Καμία εργασία για την αυτοαξιολόγηση

Μερικά θαύματα του κόσμου - ο κατάλογος:

1. Το Σινικό Τείχος της Κίνας - Κίνα

- Πόλη:
- Περιγραφή - πώς μοιάζει;:
- Εικόνα από το WANDER:

2. Machu Piccu - Περού

- Πόλη:
- Περιγραφή:
- Εικόνα από το WANDER:

3. Ταζ Μαχάλ - Ινδία

- Πόλη:

- b. Περιγραφή:
 - c. Εικόνα από το WANDER:
4. **Χριστός Λυτρωτής - Ρίο ντε Τζανέιρο**
- a. Πόλη:
 - b. Περιγραφή:
 - c. Εικόνα από το WANDER:
5. **Πέτρα - Ιορδανία**
- a. Πόλη:
 - b. Περιγραφή:
 - c. Εικόνα από το WANDER:
6. **Chichen Itza - Μεξικό**
- a. Πόλη:
 - b. Περιγραφή:
 - c. Εικόνα από το WANDER:
7. **Κολοσσαίο - Ρώμη**
- a. Πόλη:
 - b. Περιγραφή:
 - c. Εικόνα από το WANDER:
8. **Μεγάλη Πυραμίδα της Γκίζας - Αίγυπτος**
- a. Πόλη:
 - b. Περιγραφή:
 - c. Εικόνα από το WANDER:
9. **Stonehenge - Αγγλία**
- a. Πόλη:
 - b. Περιγραφή:
 - c. Εικόνα από το WANDER:
10. **Ακρόπολη - Ελλάδα**
- a. Πόλη:

b. Περιγραφή:

c. Εικόνα από το WANDER:

11. Αγία Σοφία - Τουρκία

a. Πόλη:

b. Περιγραφή:

c. Εικόνα από το WANDER:

12. Angkor Wat - Καμπότζη

a. Πόλη:

b. Περιγραφή:

c. Εικόνα από το WANDER:

13. Moai - Χιλή

a. Πόλη:

b. Περιγραφή:

c. Εικόνα από το WANDER:

14. Τιμπουκτού - Μάλι

a. Πόλη:

b. Περιγραφή:

c. Εικόνα από το WANDER:

15. Alhambra - Ισπανία

a. Πόλη:

b. Περιγραφή:

c. Εικόνα από το WANDER:

16. Κόκκινη Πλατεία - Ρωσία

a. Πόλη:

b. Περιγραφή:

c. Εικόνα από το WANDER:

17. Kiyomizu-dera - Ιαπωνία

- a. Πόλη:
- b. Περιγραφή:
- c. Εικόνα από το WANDER:

18. Neuschwanstein - Γερμανία

- a. Πόλη:
- b. Περιγραφή:
- c. Εικόνα από το WANDER:

19. Άγαλμα της Ελευθερίας - ΗΠΑ

- a. Πόλη:
- b. Περιγραφή:
- c. Εικόνα από το WANDER: