

## ΑΡΧΑΙΑ ΕΠΟΧΗ - Σενάριο διδασκαλίας VEGA

**Θέμα:** Κατανοώντας την Αρχαία Εποχή – Βαβυλώνα και Αιγυπτιακός Πολιτισμός.

**Μάθημα:** Ιστορία

**Ηλικία / Τάξη:** 12+

**Σύντομη περιγραφή του παιχνιδιού VR σε αυτό το σενάριο:**

- **To Discover Babylon** είναι ένα εκπαιδευτικό βιντεοπαιχνίδι που διαδραματίζεται στη Μεσοποταμία. Επικεντρώνεται στη γραφή, τα μαθηματικά, τη λογοτεχνία και το δίκαιο. Αυτό το παιχνίδι απευθύνεται σε ηλικίες 8-14 ετών. Χρησιμοποιεί στρατηγικές βιντεοπαιχνιδιών και ρεαλιστικά ψηφιακά περιβάλλοντα για να εμπλέξει τον μαθητή σε προκλήσεις και μυστήρια που μπορούν να λυθούν μόνο μέσω της εμπάθουσας και της κατανόησης της κοινωνίας της Μεσοποταμίας, των επιχειρήσεων, των πρακτικών, και του εμπορίου. Αυτό το παιχνίδι είναι μια καλή πηγή για την εκμάθηση της ιστορίας και των ιστορικών εννοιών. Ο παίκτης θα απορροφήσει ιστορικές πληροφορίες και θα εξοικειωθεί περισσότερο με τις πηγές του μουσείου και της βιβλιοθήκης. Ο παίκτης θα περιηγηθεί σε μια σειρά διαφορετικών avatars κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, με κάποια να τοποθετούνται στην αρχαία Μεσοποταμία και το άλλο avatar να τοποθετείται στο παρόν. Η ιστορία του παιχνιδιού είναι ότι ένας αρχαιολόγος ονόματι Dexter βρήκε τρόπο να ταξιδέψει πίσω στο χρόνο και χωρίς να το γνωρίζει άλλαξε τη χρονική γραμμή προς το χειρότερο. Έτσι, η δουλειά σας είναι να πάτε πίσω στο χρόνο, να το διορθώσετε και να βρείτε τον Dexter. Ο παίκτης θα αντιμετωπίσει διάφορες προκλήσεις. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί εργαλεία διαχείρισης ερωτήσεων και απαντήσεων για την τόνωση της μάθησης. Αυτό το παιχνίδι δεν έχει τα καλύτερα γραφικά, αλλά εκτός αυτού

το παιχνίδι θα κρατήσει τον παίκτη ευχαριστημένο. Το Discover Babylon είναι ένα καλό εκπαιδευτικό παιχνίδι που θα σας κρατήσει να παίζετε εξαιτίας της καλής αλληλεπίδρασης με τα χέρια και των ακριβών ιστορικών πληροφοριών που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρεις περιόδους της ιστορίας της Μεσοποταμίας: Η περίοδος Ur III (2100-2000 π.Χ.), εποχή των μεγάλων πόλεων και της κεντρικής οργάνωσης, και η νεοασσυριακή περίοδος (1000-600 π.Χ.).



### **Εισαγωγή στο σενάριο**

Στόχος είναι να ασχοληθείτε σε βάθος με έναν αρχαίο πολιτισμό, όπως ο Βαβυλωνιακός ή ο Αιγυπτιακός πολιτισμός, και να μάθετε περισσότερα γι' αυτόν.

Σε αυτό το σενάριο, οι μαθητές θα μάθουν περισσότερα για την Αρχαία Εποχή. Πρόκειται για μια παραδοσιακή περίοδο, που χρησιμοποιείται ευρέως στην περιοδολόγηση της ανθρώπινης ιστορίας, η οποία ορίζεται από την εμφάνιση και την ανάπτυξη των πρώτων πολιτισμών που διέθεταν γραφή, οι οποίοι ονομάζονται έτσι "αρχαίοι πολιτισμοί". Παραδοσιακά είναι η αρχική περίοδος της ίδιας της ιστορίας, που αρχίζει με την εφεύρεση της γραφής, ενώ προηγείται η προϊστορία. Ορισμένα περιοδικά σχήματα θεωρούν ότι υπάρχει ένα στάδιο που ονομάζεται "πρωτοϊστορία", μεταξύ της προϊστορίας και της Αρχαίας Εποχής, που ορίζεται από την εμφάνιση των πρώτων πολιτισμών χωρίς γραφή.

Κατά την Αρχαία Εποχή, εκατοντάδες μεγάλοι πολιτισμοί αναδύθηκαν και αναπτύχθηκαν σε όλες τις ηπείρους, πολλοί από τους οποίους δημιούργησαν προϊόντα, θεσμούς, γνώσεις και αξίες που υπάρχουν ακόμη και σήμερα, από το Σουμερό (4η χιλιετία π.Χ.) και την Αρχαία Αίγυπτο, μέχρι τους αρχαίους βεδικούς πολιτισμούς στην Ινδία, την αρχαία Κίνα, την αρχαία Ελλάδα και τη Ρώμη, την αυτοκρατορία των Αχαιμενιδών στην Περσία, την αρχαία Νότια Αμερική, μεταξύ πολλών άλλων.

Οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να αποκτήσουν μια οπτική αντίληψη για το πώς λειτουργούν όλα μαζί και θα μπορέσουν να παραμείνουν παρακινημένοι. Αυτή η εργασία μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί σε όλους τους μαθητές.

### **Μαθησιακά αποτελέσματα:**

Οι μαθητές είναι σε θέση να:

- Κατανοήσουν τον τρόπο ζωής στους αρχαίους πολιτισμούς. Ειδικότερα Αρχαία Μεσοποταμία
- Μάθουν για τον πολιτισμό της Μεσοποταμίας και συγκρίνετε με την Αίγυπτο
- Γνωρίσουν την κοινωνία της Μεσοποταμίας και της Αιγύπτου
- Γνωρίσουν τη γεωργία της Μεσοποταμίας και της Αιγύπτου
- Γνωρίσουν τον πολιτισμό της Μεσοποταμίας και της Αιγύπτου
- Γνωρίσουν τα ρούχα της εποχής
- Γνωρίσουν τη θρησκεία της Μεσοποταμίας και της Αιγύπτου

### **Μια επιλογή μαθησιακών αποτελεσμάτων από το Ισπανικό Πρόγραμμα Σπουδών**

Το πρόγραμμα σπουδών της Ιστορίας του ESO είναι οργανωμένο σε διάφορα μπλοκ. Στην προκειμένη περίπτωση, τα περιεχόμενα ανήκουν στο μπλοκ 4: Ιστορία.

- Οι πρώτοι πολιτισμοί: Αίγυπτος.
- Έννοιες σχετικές με τον ιστορικό χρόνο: χρονολογικά πλαίσια (εκατομμύρια χρόνια, χιλιάδες χρόνια, αιώνες), συμβατικοί τρόποι αναπαράστασης του χρόνου, διάρκεια, ταυτόχρονη συμβατικοί τρόποι αναπαράστασης του χρόνου, διάρκεια, ταυτόχρονη, αλλαγή και διαδοχή

Όσον αφορά τα κριτήρια αξιολόγησης που ακολουθούν αυτά τα περιεχόμενα, είναι τα εξής.

- Να διακρίνουν διαφορετικά χρονικά πλαίσια στην Προϊστορία και την Αρχαιότητα των κύριων διαδικασιών αλλαγής επιλέγοντας την κλίμακα στη χρονογραμμή που χρησιμοποιείται για την αναπαράστασή τους και δείχνοντας τη διάρκεια και την ταυτόχρονη των κύριων διαδικασιών αλλαγής. την κλίμακα στη χρονογραμμή που χρησιμοποιείται για την αναπαράστασή τους και δείχνοντας τη διάρκεια και την ταυτόχρονη των διαδικασιών αυτών σε ένα ή περισσότερα χρονοδιαγράμματα. αυτών των διαδικασιών σε ένα ή περισσότερα ιστορικά χρονοδιαγράμματα και χάρτες.

Αυτό το κριτήριο αξιολόγησης σχετίζεται σε επίπεδο ικανοτήτων με τις κοινωνικές και πολιτικές ικανότητες και με την ικανότητα μάθησης για μάθηση.

Όσον αφορά τους δείκτες επιτευγμάτων που σχετίζονται με το περιεχόμενο, είναι οι εξής:

- Να διακρίνουν διαφορετικά χρονικά πλαίσια στην Προϊστορία και την Αρχαιότητα που σχετίζονται με τις κύριες διαδικασίες αλλαγής (ανθρωποποίηση, σχηματισμός των πρώτων αγροτικών κοινωνιών και αρχαίων αυτοκρατοριών) κατά την επιλογή της κλίμακας του χρονολογίου (εκατοντάδες χιλιάδες χρόνια, χιλιάδες χρόνια, αιώνες κ.λπ.) που χρησιμοποιείται για την αναπαράστασή τους.
- Δημιουργεί αλυσίδες αιτιών και συνεπειών για να εξηγήσει τις αλλαγές που οδήγησαν στο σχηματισμό των πρώιμων ανθρώπινων κοινωνιών των κυνηγών και των συλλεκτών, των γεωργικών κοινωνιών, την εμφάνιση των θρησκειών, τη δημιουργία των πρώτων κρατών και αυτοκρατοριών ή την ελληνική και τη ρωμαϊκή αυτοκρατορία.

### Διαμορφωτική αξιολόγηση

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

- 24 μαθητές (2 μαθητές/ομάδα)
- Ένα μάθημα : 3 εργάσιμες ημέρες x 45 λεπτά

#### **Προαπαιτούμενα (απαραίτητο υλικό και ηλεκτρονικοί πόροι):**

- Υπολογιστής με βασικές ρυθμίσεις (το παιχνίδι είναι του 2008)
- Κατεβάστε το παιχνίδι από:

<http://fas.org/babylon/>

εναλλακτικός σύνδεσμος εάν άλλοι έχουν οποιοδήποτε πρόβλημα:

[https://drive.google.com/file/d/1A\\_qPA-FOuenwu2pIP6nRqjv3WPSTOEhI/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1A_qPA-FOuenwu2pIP6nRqjv3WPSTOEhI/view?usp=sharing)

- Παρακολουθείστε αυτό το βίντεο στο Youtube για να εξοικειωθείτε με το παιχνίδι στην τάξη:

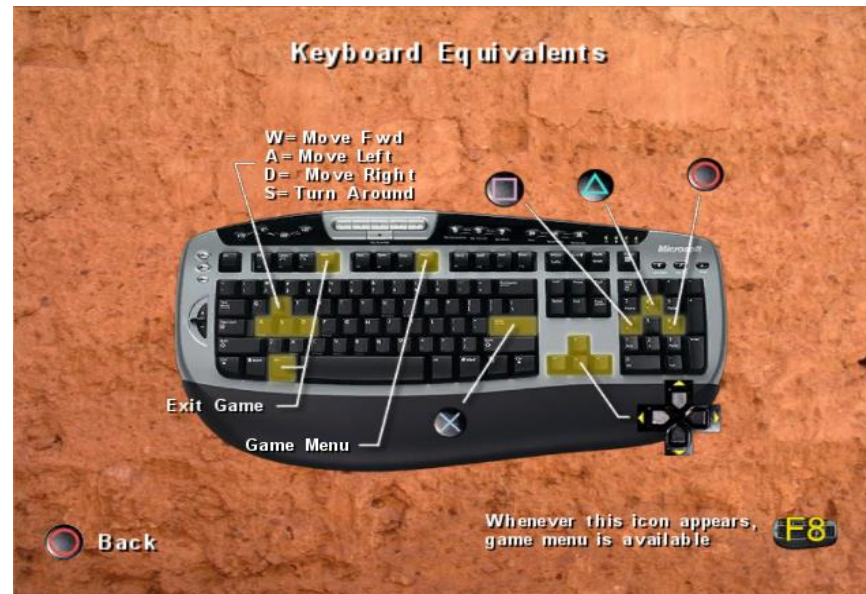
ΑΝΑΚΑΛΎΠΤΟΝΤΑΣ ΤΟ GAMEPLAY ΤΗΣ ΒΑΒΥΛΩΝΑΣ

<https://www.youtube.com/watch?v=WlqafevXOWY>

## ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΣΤΗ ΒΑΒΥΛΩΝΑ - ΠΡΩΤΗ ΠΟΛΗ

<https://www.youtube.com/watch?v=FTBHGFULSC8>

- Εγκατάσταση του παιχνιδιού και κατανόηση των βασικών εντολών: (ΕΙΝΑΙ ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΟ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΝΑ ΕΧΕΙ ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ)



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

- Ο δάσκαλος θα παρουσιάσει τους αρχαίους πολιτισμούς στην τάξη. Αφιερώνει μια διδακτική ώρα στην εισαγωγή του περιεχομένου με οπτικοακουστικό υλικό, όπως βίντεο κινουμένων σχεδίων, ντοκιμαντέρ, διαδραστικά παιχνίδια κ.λπ.
- Στην τάξη οι μαθητές οπτικοποιούν το περιεχόμενο του παρακάτω βίντεο:  
<https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>
- Μάθετε πώς λειτουργούν οι βασικές λειτουργίες και πώς χρησιμοποιείτε τα χειριστήρια (φτιάξτε ένα εγχειρίδιο για τα χειριστήρια, αν οι μαθητές δεν τα έχουν χρησιμοποιήσει στο παρελθόν).

- Δημιουργήστε μια εργασία στο Google classroom με την περιγραφή του έργου και τους στόχους (η ίδια εργασία για τρία μαθήματα).  
Όλο το υλικό που χρειάζονται οι μαθητές περιλαμβάνεται στην εργασία.
- Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες το πολύ δύο μαθητών/υπολογιστή.

**ΣΗΜΕΙΩΣΗ!** Πριν από τη χρήση, ελέγξτε αν κάποιο πληκτρολόγιο υπολογιστή δεν διαθέτει αριθμητικό πληκτρολόγιο.

**Το κύριο μέρος του σεναρίου (αριθμός μαθημάτων):**

**Μέρος πρώτο (τρία μαθήματα - 45 λεπτά)**

**Μάθημα 1**

Ακολουθώντας τις οδηγίες του παιχνιδιού για την επίλυση του κουίζ που θα βρείτε στο δρόμο, θα πρέπει να περπατήσετε στη Βαβυλώνα, διαβάζοντας τα πλαίσια κειμένου με πληροφορίες που θα χρειαστείτε για να απαντήσετε στις ερωτήσεις στα σημεία κλειδιά.

1. Βρείτε τον προσωπικό βοηθό δεδομένων (PDA) για να ξεκλειδώσετε τους τέσσερις κόμβους πληροφοριών στο μουσείο. Συλλέγοντας τους κόμβους, αυξάνεται το σκορ πληροφοριών σας.
2. Βρείτε τη συσκευή μετάφρασης. (Αυτή η συσκευή, όταν εμφυτευτεί στο αυτί σας, θα σας επιτρέψει να ακούτε και να μιλάτε τις μητρικές γλώσσες των γύρω σας)

Είναι κρυμμένα κάπου στο μουσείο

Κερδίστε 500 πόντους

**Στοιχείο για τους εκπαιδευτικούς: βρίσκονται μαζί στην ίδια περιοχή (κοντά στην ανατολική τέχνη)**

3. Βρείτε πληροφορίες για την κεραμική

Κεραμική: - το πιο άφθονο υλικό στους περισσότερους αρχαιολογικούς χώρους. Επειδή οι μορφές της κεραμικής αλλάζουν με την

πάροδο του χρόνου, οι αρχαιολόγοι μπορούν να χρονολογήσουν την κεραμική με βάση το σχήμα και τη διακόσμηση της

Κερδίστε 500 πόντους

4. Βρείτε πληροφορίες για τις σφραγίδες κυλίνδρων

Σφραγίδες κυλίνδρου: Είναι σκαλισμένοι πέτρινοι κύλινδροι. Όταν μια κυλινδρική σφραγίδα κυλιόταν πάνω σε ένα γραπτό έγγραφο, ή σε ένα τούβλο, ή σε έναν όγκο πηλού, το αποτύπωμα της σφραγίδας λειτουργούσε ως ένα είδος υπογραφής, αποδεικνύοντας ότι ένα έγγραφο ήταν αυθεντικό.

**Εύρημα για τους εκπαιδευτικούς: αναζήτηση στην περιοχή του γηπέδου γλυπτικής**

5. Βρείτε πληροφορίες για το δισκίο αργίλου

Πήλινο δισκίο: Τα πρώτα γραπτά έγγραφα έμοιαζαν με αυτή την πήλινη πινακίδα. Ένα γραπτό σύστημα που ονομαζόταν σφηνοειδής γραφή (από το λατινικό που σημαίνει **σφηνοειδές** σχήμα) χρησιμοποιήθηκε για τη γραφή τόσο της **σουμεριακής** όσο και της **ακκαδικής** γλώσσας.

Κερδίστε 500 πόντους

6. Βρείτε το γραφείο του καθηγητή Dexter

7. Βρείτε 3 βιβλία που έχει χάσει ο καθηγητής Ντέξτερ.

βιβλίο 1- η αρχαία πόλη **Ουρ** (tell **Al-mugayyar**) ιδρύθηκε γύρω στο 4700 π.Χ. Καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας της, ήταν κέντρο λατρείας του θεού της σελήνης, **Νάνα (Nanna)**.

8. Βρείτε πληροφορίες για το Ziggurat

Τα Ζιγκουράτ ήταν βαθμιδωτές πλατφόρμες στην κορυφή των οποίων βρισκόταν ένας ναός για έναν συγκεκριμένο θεό. Αν και οι ναοί στην κορυφή μιας ενιαίας πλατφόρμας εμφανίζονται στην αρχαία εγγύς ανατολή ήδη από το 5000 π.Χ., τα πρώτα πραγματικά ζιγκουράτ κατασκευάστηκαν από **τον Ουρ-Ναμμού**, βασιλιά της τρίτης δυναστείας της Ουρ γύρω στο 2100 π.Χ.

Κερδίστε 500 πόντους

Βιβλίο 2. Η αρχαία πόλη **Kalhu** (σήμερα γνωστή ως Tell **Nimrud**, και αναφέρεται στη Βίβλο ως **Calah**) ήταν μια μικρή, επαρχιακή πόλη μέχρι που την επέλεξε ο **Ασσύριος βασιλιάς Assurnasirpal II** για να γίνει η πρωτεύουσά του.

Βιβλίο 3 - η αρχαία πόλη **Ουρούκ** (σήμερα γνωστή ως **Γουάρκα**) κατοικήθηκε για περίπου 5000 χρόνια, από το 4700 π.Χ. έως το 300 μ.Χ. Οι άνθρωποι της αρχαίας Μεσοποταμίας πίστευαν ότι **η Ουρούκ** ήταν η πρώτη πόλη στον κόσμο και η πατρίδα του μεγάλου μυθολογικού ήρωα, του "Γκιλγκαμές"

9. Βρείτε τη γκαλερί τέχνης near east

Εντοπίστε τις σφραγίδες για κάθε βιβλίο

10. Μηχανή του χρόνου (έναρξη ταξιδιού στο χρόνο)

Έχετε αποκτήσει τη σφαίρα πλοήγησης. Η σφαίρα πλοήγησης θα σας βοηθήσει να πλοηγηθείτε μεταξύ διαφορετικών χρονικών περιόδων και τόπων στο παρελθόν.

11. Ταξιδεύοντας πίσω στο 3100 π.Χ. -

Είσαι δώδεκα ετών, μαθητής γραφείου με το όνομα **Taribi**, και σήμερα είναι η πρώτη μέρα του σχολείου.

12. Βρείτε τα σχολικά σας είδη

13. Βρείτε σχολή γραφής

**ΚΟΛΛΑ ΔΑΣΚΑΛΟΥ. (Ακολουθήστε τα παιδιά)**

12. Έφτιαξε χυλό φακής πριν πεθάνει ο δάσκαλος.

Η ανάλυση της ασθένειας **του Sasag** αποκαλύπτει ότι θα πρέπει να δημιουργήσετε μια ουσία όπως ο χυλός φακής πριν η υγεία του αποτύχει.

Συνταγή: φακές, λάδι βουτύρου και ψάρι (με αυτή τη σειρά)

13. Βρείτε την αγορά και αλληλεπιδράστε με τους κατοίκους της πόλης για να προμηθευτείτε τα συστατικά. Σας δόθηκε ένα μήκος μαλλιού για να το χρησιμοποιήσετε για συναλλαγές.



Στοιχείο για τον Εκπαιδευτικό:

Ανταλλαγή 1 μαλλί εναντίον 3 σιτηρών (τελευταίος αγρότης)

Ανταλλαγή 1 δημητριακού με 1 ψάρι (πριν από τον τελευταίο αγρότη)

Ανταλλαγή 1 σπόρου με 1 λάδι ( τρίτος αγρότης από το τέλος)

Ανταλλαγή 1 λάδι έναντι φακής (πριν από τον τελευταίο αγρότη)

14. Βρείτε ένα μπολ με φαλτσοειδές χείλος για να ανακατέψετε το χυλό.

Τα κύπελλα χρησιμοποιήθηκαν στη Μεσοποταμία γύρω στο 3100 π.Χ. Οι αρχαιολόγοι αποκαλούν αυτά τα κύπελλα "κύπελλα με λοξό χείλος" επειδή ο όρος "λοξό χείλος" περιγράφει το επίπεδο, γωνιακό σχήμα του χείλους ή των κυπέλλων.

15. Επιστρέψτε στη σχολή γραφών πριν χαθεί **ο Sasag**.

16. Βρείτε το δισκίο που ανέφερε **ο Sasag**.

17. Θα πρέπει να το αποκωδικοποιήσετε

Βρείτε το σωστό όνομα με τα σύμβολα στα αριστερά.



Χρησιμοποιήθηκε για την καταγραφή της ποσότητας αλεύρου που λάμβαναν οι διάφοροι εργάτες ως μισθό πριν από 5000 χρόνια.

18. Συλλογή όλων των πληροφοριών γύρω από την πόλη

Μετά από 3 ημέρες παιχνιδιού, ο δάσκαλος ξεκινά μια εσωτερική συζήτηση με τους μαθητές ρωτώντας τους για διάφορα μέρη του παιχνιδιού για να καταλάβουν, συγκριτικά, πώς ήταν η ζωή.

### **Απολογισμός με τους μαθητές στο τέλος του πρώτου μαθήματος**

- Τι μάθατε που δεν γνωρίζατε προηγουμένως;
- Επιλέξτε ένα θέμα που θα αναπτύξετε σε βάθος με την ομάδα σας: γεωργία, φθορά, τρόφιμα, καθημερινή διαβίωση,...
- Αναζήτηση και συλλογή πληροφοριών και υλικού σχετικά με το θέμα
- Προετοιμάστε 1 infographic για το θέμα που αναπτύχθηκε.
- Πώς λειτουργεί η συνεργασία στην ομάδα σας;

### **Συνοπτική αξιολόγηση:**

Βαθμίδες 5-10	5	6	7	8	9	10
---------------	---	---	---	---	---	----

<p>Δραστηριότητα και δέσμευση</p>	<p>Ο μαθητής αντιμετώπισε δυσκολίες για να ολοκληρώσει την εργασία του. Ο μαθητής δεν έχει δείξει σημάδια δέσμευσης ούτε στο σχολείο ούτε στο σπίτι.</p>	<p>Ο μαθητής έχει δείξει μόνο περιστασιακά ενδιαφέρον για την εργασία και δυσκολεύεται να βρει κίνητρα.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε ενδιαφέρον για την εργασία τόσο στο σπίτι όσο και στο σχολείο.</p>	<p>Ο μαθητής έχει δείξει ενδιαφέρον και δέσμευση για την εργασία τόσο στο σπίτι όσο και στο σχολείο.</p>	<p>Ο μαθητής έδειξε μεγάλο ενδιαφέρον και δέσμευση τόσο στα μαθήματα όσο και στο σπίτι.</p>	<p>Ο μαθητής έχει δείξει μεγάλο ενδιαφέρον, υπευθυνότητα και δέσμευση τόσο στα μαθήματα όσο και στο σπίτι.</p>
<p>Η συνολική εικόνα του έργου όταν ολοκληρωθεί.</p>	<p>Ο μαθητής παραλείπει αρκετά σημεία της εργασίας του και πολλά σημεία δεν έχουν ελεγχθεί στον κατάλογο.</p>	<p>Ο μαθητής δεν διαθέτει αρκετά μέρη του καταλόγου ελέγχου στην εργασία του.</p>	<p>Ο μαθητής στερείται ορισμένα μέρη του καταλόγου ελέγχου, αλλά είναι σε μεγάλο βαθμό πλήρης.</p>	<p>Ο μαθητής έχει εκτελέσει όλα τα μέρη του καταλόγου ελέγχου.</p>	<p>Ο μαθητής έχει κάνει όλα τα μέρη του καταλόγου ελέγχου και μπορείτε να δείτε ότι ο μαθητής έχει καταβάλει προσπάθεια να συμπεριλάβει όλα τα μέρη.</p>	<p>Ο μαθητής έχει εκτελέσει κάθε μέρος της λίστας ελέγχου και φαίνεται ότι έχει επεξεργαστεί το περιεχόμενο.</p>



				παρουσίαση είναι καλής διάρκειας και σαφήνειας.	ας ένα δημιουργικό σχέδιο. Η προφορική παρουσίαση έχει καλή διάρκεια και σαφήνεια και είναι πρωτότυπη.	πρωτότυπη.
Εικόνες και λεζάντες	Ο μαθητής δεν έχει εικόνες.	Ο μαθητής έχει λίγες εικόνες και καμία λεζάντα.	Ο μαθητής έχει εικόνες αλλά όχι λεζάντες.	Ο μαθητής έχει εικόνες με συνοδευτικό κείμενο.	Ο μαθητής έχει αρκετές εικόνες και περιγραφικές λεζάντες.	Ο μαθητής έχει ευέλικτες εικόνες και περιγραφικό και επεξηγηματικό κείμενο.
Ανάληψη ευθύνης για την ολοκλήρωση του έργου. Συνεργασία και ανταπόκριση των συναδέλφων	Ο μαθητής δυσκολεύτηκε να συνεργαστεί με την ομάδα του και δεν άκουσε τους συμμαθητές του. Ο μαθητής δεν έδωσε απάντηση από τους συμμαθητές του και δεν έλαβε υπόψη του τι απάντησε η	Ο μαθητής είχε κάποιες δυσκολίες στο να συνεργαστεί με την ομάδα του και να ακούσει τους συμμαθητές του. Ο μαθητής έδωσε ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές του χωρίς να	Ο μαθητής ως επί το πλείστον συνεργάστηκε καλά με την ομάδα του. Ο μαθητής έλαβε και έδωσε ανατροφοδότηση από την ομάδα του σχεδόν πάντα σύμφωνα με τις οδηγίες. Η	Ο μαθητής έδειξε υπευθυνότητα και κυρίως καλή ικανότητα συνεργασίας. Ο μαθητής έλαβε και έδωσε ανατροφοδότηση από την ομάδα του. Η ανταπόκριση ήταν	Ο μαθητής έδειξε στοιχεία καλής υπευθυνότητας και καλής ικανότητας συνεργασίας. Ο/Η μαθητής/τρια έδωσε μια πολύπλευρη απάντηση και έλαβε υπόψη	Ο μαθητής έδειξε στοιχεία άριστης υπευθυνότητας και άριστης ικανότητας συνεργασίας. Ο μαθητής κατέβαλε προσπάθεια να διαμορφωθεί με εποικοδομητικό και πολύτιμο τρόπο για την εργασία, ώστε να βοηθήσει την ομάδα του

	ομάδα.	ακολουθήσει τις οδηγίες. Ο μαθητής δεν έλαβε υπόψη του την απάντηση που έδωσε η ομάδα.	ανταπόκριση ήταν ως επί το πλείστον επικοινωνιακή.	επικοινωνιακή ή.	του/της την απάντηση που έλαβε από την ομάδα του/της.	στην περαιτέρω εργασία της. Ο μαθητής έλαβε μια απάντηση από την ομάδα του και την έλαβε υπόψη του στη δική του εργασία.
Δεξιότητες	Ο μαθητής παρουσιάζει εμφανείς ελλείψεις στην κατανόηση του θέματος.	Ο μαθητής παρουσιάζει κάποιες ελλείψεις στην κατανόηση του θέματος.	Ο μαθητής δείχνει στοιχεία κατανόηση και κάποιες γνώσεις σχετικά με το θέμα. .	Ο μαθητής δείχνει στοιχεία καλής κατανόησης και έχει αφομοιώσει το σημαντικότερο περιεχόμενο του θέματος.	Ο μαθητής δείχνει να κατανοεί άριστα και να έχει αφομοιώσει το σημαντικότερο περιεχόμενο του θέματος, αλλά του λείπουν κάποιες γνώσεις.	Ο μαθητής δείχνει στοιχεία άριστης κατανόησης και κατέχει πλήρως το περιεχόμενο.
Εκμάθηση γλωσσών/αγγλικά	Ο μαθητής έχει μεγάλες δυσκολίες στην εκμάθηση των αγγλικών λέξεων.	Ο μαθητής δυσκολεύεται και έχει κάποιες δυσκολίες με τις αγγλικές λέξεις.	Ο μαθητής γνωρίζει τις πιο σημαντικές έννοιες και λέξεις στα αγγλικά.	Ο μαθητής δείχνει στοιχεία κατανόησης των περισσότερων τμημάτων στα Αγγλικά.	Ο μαθητής κατανοεί καλά και έχει μάθει τις περισσότερες έννοιες και γνωρίζει όλες	Ο μαθητής κατακτά όλες τις έννοιες και τις λέξεις στα αγγλικά.

					τις λέξεις στα αγγλικά.	
Εφαρμογή περιεχομένου	<p>Το infographic παρουσιάζεται με ελλιπείς πληροφορίες.</p> <p>Η δομή δεν είναι σαφής, αναμειγνύοντας έννοιες και ιδέες.</p> <p>Οι φωτογραφίες δεν περιγράφουν ούτε υποστηρίζουν το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι σύντομη και μάλιστα ελλιπής.</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με πλήρεις πληροφορίες.</p> <p>Η δομή είναι διάχυτη, αλλά οι έννοιες και οι ιδέες διαφοροποιούνται.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν ελάχιστα το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι σύντομη.</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με πλήρεις πληροφορίες.</p> <p>Η δομή είναι σαφής, όπου οι έννοιες και οι ιδέες διαφοροποιούνται και παρουσιάζονται με συνεκτική σειρά.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι καλής διάρκειας και σαφήνειας.</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με τις πλήρεις πληροφορίες και προστίθενται ορισμένες αναφορές ή πρόσθετα δεδομένα.</p> <p>Η δομή είναι σαφής, όπου οι έννοιες και οι ιδέες διαφοροποιούνται και παρουσιάζονται με συνεκτική σειρά.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν και περιγράφουν</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με τις πλήρεις πληροφορίες και προστίθενται ορισμένες αναφορές ή πρόσθετα δεδομένα.</p> <p>Η δομή είναι σαφής, όπου οι έννοιες και οι ιδέες διαφοροποιούνται και παρουσιάζονται με συνεκτική σειρά.</p> <p>Οι φωτογραφίες υποστηρίζουν και περιγράφουν το</p>	<p>Το infographic παρουσιάζεται με ελλιπείς πληροφορίες.</p> <p>Η δομή δεν είναι σαφής, αναμειγνύοντας έννοιες και ιδέες.</p> <p>Οι φωτογραφίες δεν περιγράφουν ούτε υποστηρίζουν το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι σύντομη και μάλιστα ελλιπής.</p>

				<p>το περιεχόμενο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση είναι καλής διάρκειας και σαφήνειας.</p>	<p>περιεχόμενο, διαμορφώνοντ ας ένα δημιουργικό σχέδιο.</p> <p>Η προφορική παρουσίαση έχει καλή διάρκεια και σαφήνεια και είναι πρωτότυπη.</p>	
Αποφάσεις άσκησης	Παράγουν ένα ελλιπές infographic και μια ελλιπή παρουσίαση.	Παράγουν ένα πλήρες infographic και μια σύντομη προφορική έκφραση	Παράγουν ένα πλήρες infographic και μια αρκετά εκτενή και περιεκτική προφορική παρουσίαση.	Παράγουν ένα πλήρες infographic, συμπεριλαμβανομένων πρόσθετων πληροφοριών και μια προφορική παρουσίαση με καλή έκταση και πολύ πλήρες περιεχόμενο.	Παράγουν ένα πλήρες infographic, που περιλαμβάνει πρόσθετες πληροφορίες και έχει δημιουργικό σχεδιασμό.	Παράγουν ένα πλήρες infographic, που περιλαμβάνει πρόσθετες πληροφορίες και έχει δημιουργικό σχεδιασμό.



					η ως προς το περιεχόμενο και πολύ πρωτότυπη.	
Δεξιότητες	Καμία στάση απέναντι στη δραστηριότητα.  Στρεβλώνει την ομαδική δραστηριότητα.	Έχει αποφασιστική στάση.  Εργασία σε ατομική βάση.  Δεν δείχνει κίνητρα για τη δραστηριότητα.	Έχει αποφασιστική και διεκδικητική στάση.  Αναπτύσσει το ρόλο του/της στην ομάδα.  Εργαστείτε συνεργατικά.	Δείχνει κίνητρο για τη δραστηριότητα.  Έχει αποφασιστική και διεκδικητική στάση.  Αναπτύσσει το ρόλο του/της στην ομάδα.	Δείχνει κίνητρο για τη δραστηριότητα.  Έχει αποφασιστική και διεκδικητική στάση.  Αναπτύσσει το ρόλο του/της στην ομάδα.  Λειτουργεί δημιουργικά.	Δείχνει κίνητρο για τη δραστηριότητα.  Έχει αποφασιστική και διεκδικητική στάση.  Αναπτύσσει το ρόλο του/της στην ομάδα.  Λειτουργεί δημιουργικά.