Κακιούση Αντωνία

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΤΑΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ *ΕΛΕΝΗ* ΕΥΡΙΠΙΔΗ -ΕΙΣΑΓΩΓΗ (ΤΟ ΑΡΧΑΙΟ ΘΕΑΤΡΟ) ΜΕΣΩ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΣΕ 3 ΕΚΔΟΧΕΣ

Επιλογή Ασκήσεων

1. **Kahoot: Κουίζ Πιθανοτήτων**
   - **Επιλογή:** Ένα διασκεδαστικό κουίζ με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής που καλύπτουν τις βασικές έννοιες του αρχαίου θεάτρου.
   - **Λόγος:** Το Kahoot είναι ιδανικό για διαδραστικές και ανταγωνιστικές δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τη συμμετοχή όλων των μαθητών/τριών.
2. **LearningApps: Διάγραμμα Δεδομένων**
   - **Επιλογή:** Μια άσκηση με γραφήματα όπου οι μαθητές/τριες πρέπει να τοποθετήσουν τα δεδομένα στη σωστή θέση.
   - **Λόγος:** Το LearningApps επιτρέπει την αλληλεπίδραση με τα δεδομένα και βοηθά τους μαθητές/τριες να κατανοήσουν τα μέρη του θεάτρου.
3. **Edpuzzle /E-me content: Διαδραστικό Βίντεο με Ερωτήσεις Κατανόησης**
   - **Επιλογή:** Ένα βίντεο που παρουσιάζει τη σκηνογραφία του αρχαίου θεάτρου με ενσωματωμένες ερωτήσεις κατανόησης.
   - **Λόγος:** Οι εφαρμογές Edpuzzle και E-me content ενσωματώνουν ερωτήσεις μέσα στο βίντεο, διασφαλίζοντας ότι οι μαθητές/τριες παρακολουθούν ενεργά και κατανοούν το υλικό.

Ένταξη στο Μάθημα

1η Εκδοχή: Το μάθημα ετοιμάζεται εξ ολοκλήρου από τον/την καθηγητή/τρια.

Ο/Η καθηγητής/τρια προβάλλει μία παρουσίαση σε **powerpoint**, στην οποία έχει ενσωματωθεί ένα σύντομο βίντεο από σύγχρονη παράσταση της *Ελένης* του Ευριπίδη του ΚΘΒΕ (2022) και φωτογραφικό υλικό από παραστάσεις της *Ελένης* στο θέατρο Επιδαύρου, του Εθνικού Θεάτρου (1962) και του ΚΘΒΕ (2022), ως αφόρμηση του μαθήματος. Παρουσιάζει και εξηγεί τα αρχιτεκτονικά μέρη και τη σκηνογραφία του αρχαίου θεάτρου, ενώ η παρουσίαση περιέχει και υπερσυνδέσμους με πληροφορίες για τους δραματικούς αγώνες από το βιβλίο *Ιστορία της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας*, τρισδιάστατη απεικόνιση της εξέλιξης του αρχαίου θεάτρου του Διονύσου (από το Φωτόδεντρο) και πληροφορίες για την αρχιτεκτονική και τη σκηνογραφία του αρχαίου θεάτρου (από το Φωτόδεντρο).

Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες επεξεργάζονται τις ασκήσεις εμπέδωσης του μαθήματος που έχει δημιουργήσει ο/η καθηγητής/τρια με τη βοήθεια των ακόλουθων

ψηφιακών εργαλείων:

- **Kahoot:** Ο/Η καθηγητής/τρια έχει ετοιμάσει ένα κουίζ με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής για τις βασικές έννοιες του αρχαίου θεάτρου και το παρουσιάζει στην τάξη. Οι μαθητές/τριες απαντούν σε πραγματικό χρόνο και τα αποτελέσματα συζητούνται.
- **LearningApps:** Ο/Η καθηγητής/τρια έχει δημιουργήσει μια άσκηση με γραφήματα για τα μέρη του θεάτρου και οι μαθητές/τριες την ολοκληρώνουν τοποθετώντας τα δεδομένα στη σωστή θέση.
- **Edpuzzle:** Ο/Η καθηγητής/τρια παρουσιάζει στην τάξη το διαδραστικό βίντεο για τη σκηνογραφία του αρχαίου θεάτρου, εμπλουτισμένο με ερωτήσεις κατανόησης, και οι μαθητές/τριες απαντούν στις ερωτήσεις κατά τη διάρκεια της παρακολούθησης.

2η Εκδοχή: Γίνεται μια αρχική παρουσίαση από τον/την καθηγητή/τρια και στη συνέχεια η δημιουργία των ερωτήσεων γίνεται σε συνεργασία με τους/τις μαθητές/τριες.

Ο/Η καθηγητής/τρια παρουσιάζει τις βασικές έννοιες για την αρχιτεκτονική και τη σκηνογραφία του αρχαίου θεάτρου με μία παρουσίαση που έχει δημιουργήσει με το ψηφιακό εργαλείο **course presentation** της εφαρμογής **e-me content**, στην οποία έχει ενσωματώσει φωτογραφίες αρχαίων θεάτρων και υπερσυνδέσμους με πληροφορίες για τους δραματικούς αγώνες από το βιβλίο *Ιστορία της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας* και για την αρχιτεκτονική και τη σκηνογραφία του αρχαίου θεάτρου από μαθησιακό αντικείμενο του Φωτόδεντρου.

Στη συνέχεια δημιουργούνται ασκήσεις εμπέδωσης του μαθήματος με τη συνεργασία των μαθητών/τριών με τον /την καθηγήτρια και με τη βοήθεια των ακόλουθων ψηφιακών εργαλείων:

- **Kahoot:** Οι μαθητές/τριες προτείνουν ερωτήσεις για το κουίζ πολλαπλής επιλογής που αφορούν τις βασικές έννοιες του αρχαίου θεάτρου. Ο/Η καθηγητής/τρια ενσωματώνει τις προτάσεις των μαθητών/τριών και ολοκληρώνει το κουίζ.
- **LearningApps:** Οι μαθητές/τριες συνεργάζονται μεταξύ τους και με τον/την καθηγητή/τρια για τη δημιουργία διαγράμματος δεδομένων αναφορικά με τα μέρη του θεάτρου, προτείνοντας δεδομένα ή διαγράμματα.
- **Edpuzzle:** Ο/Η καθηγητής/τρια παρουσιάζει το βίντεο για τη σκηνογραφία του αρχαίου θεάτρου χωρίς τις ενσωματωμένες ερωτήσεις κατανόησης και οι μαθητές/τριες προτείνουν σημεία όπου θα μπορούσαν να προστεθούν ερωτήσεις κατανόησης καθώς και το περιεχόμενο των ερωτήσεων, ώστε το βίντεο να γίνει διαδραστικό.

3η Εκδοχή: Η δημιουργία των ερωτήσεων και η επιλογή του είδους των ερωτήσεων γίνεται από τους/τις μαθητές/τριες οι οποίοι/ες δουλεύουν σε ομάδες

και διαμοιράζονται τις ιδέες στον τοίχο της Κυψέλης της ομάδας τους ή του μαθήματος ή σε ένα κοινόχρηστο έγγραφο google.

Εφαρμόζοντας τη διδακτική πρακτική της ανεστραμμένης τάξης ο/η εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές/τριες να μελετήσουν το πληροφοριακό υλικό για το αρχαίο θέατρο από το βιβλίο *Ιστορία της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας* και από το μαθησιακό αντικείμενο *Η αρχιτεκτονική και η σκηνογραφία του αρχαίου θεάτρου* του Φωτόδεντρου και να παρακολουθήσουν βίντεο από το YouTube για τα μέρη και τα μηχανήματα του αρχαίου θεάτρου. Στη συνέχεια, οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε ομάδες των 5 ατόμων και εργάζονται συνεργατικά διαμοιραζόμενοι τις ιδέες τους στον τοίχο της Κυψέλης της ομάδας τους στην e-me, προκειμένου να δημιουργήσουν ασκήσεις-δραστηριότητες με τη βοήθεια ψηφιακών εργαλείων. Οι εργασίες τους θα αναρτηθούν στον τοίχο της Κυψέλης του μαθήματος στην e-me και θα παρουσιαστούν στην ολομέλεια της τάξης.

- **Kahoot:** Κάθε ομάδα δημιουργεί τις δικές της ερωτήσεις για το κουίζ πολλαπλής επιλογής αναφορικά με τις βασικές έννοιες του αρχαίου θεάτρου. Οι ερωτήσεις αναρτώνται στον τοίχο της Κυψέλης του μαθήματος και παρουσιάζονται στην τάξη.
- **LearningApps:** Οι μαθητές κάθε ομάδας δημιουργούν τις δικές τους ασκήσεις με γραφήματα σχετικά με τα μέρη του θεάτρου και τα μοιράζονται στον τοίχο της Κυψέλης. Οι καλύτερες ασκήσεις επιλέγονται και παρουσιάζονται.
- **E-mecontent:** Κάθε ομάδα θα δημιουργήσει ένα διαδραστικό βίντεο για τα μέρη και τα μηχανήματα του αρχαίου θεάτρου με το εργαλείο **Interactive Video**, ενσωματώνοντας στο αρχικό βίντεο ασκήσεις αντιστοίχισης και σωστού-λάθους με τη βοήθεια των αντικειμένων **drag and drop, drag the words** και **True/False Question**. Εναλλακτικά, μπορεί να αξιοποιηθεί η εφαρμογή **Edpuzzle** αντί της **E-me content**.