

Μια επίσκεψη στο Μουσείο

A day at the Museum (προτείνεται να διδαχθεί στο Unit 5, Lesson 1 του *Think Teen!, A Γυμν. Προχωρημένοι*)

Προσδοκώμενα αποτελέσματα	Περιεχόμενο	Ενδεικτικές δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό υλικό
<p>Οι μαθητές πρέπει να είναι σε θέση:</p> <p>Παραγωγή Προφορικού λόγου και Προφορική Διάδραση</p> <ul style="list-style-type: none"> - Να περιγράφουν άτομα, αντικείμενα, τοποθεσίες, χρησιμοποιώντας λεξιλόγιο υψηλής συχνότητας και πολύ απλά προτασιακά σχήματα. <p>Κατανόηση Γραπτού Λόγου</p> <ul style="list-style-type: none"> - Να διαβάζουν και να καταλαβαίνουν το γενικό νόημα σε ένα πολυτροπικό κείμενο αξιοποιώντας συμπληρωματικούς τρόπους σημείωσης, όπως την εικόνα και τον ήχο. - Να εντοπίζουν πληροφορίες που περιέχονται σε απλά γραφήματα που συνοδεύουν κείμενα. - Να συμπληρώνουν λέξεις ή φράσεις που λείπουν από ένα κείμενο με βάση τα άμεσα συμφραζόμενα. 	<p>Βρετανικό Μουσείο – εικονική περιήγηση στο Λονδίνο και το Βρετανικό Μουσείο</p> <p>Εφαρμογή για την κατανόηση προφορικού και γραπτού λόγου, καθώς και απλών σχεδιαγραμμάτων</p>	<p>Δραστηριότητα 1</p> <p>Οι μαθητές ενημερώνονται για τη θεματική του μαθήματος που είναι το Βρετανικό Μουσείο του Λονδίνου. Για την πρόκληση του ενδιαφέροντος και την εισαγωγή στο θέμα, οι μαθητές παρακολουθούν την εικονική περιήγηση (Virtual tour) του Βρετανικού Μουσείου, όπου διακρίνονται επίσης κι άλλα γνωστά αξιοθέατα του Λονδίνου. Οι μαθητές συζητούν και σχολιάζουν την εξωτερική όψη του Μουσείου, τι τους θυμίζει, αν το έχουν επισκεφθεί, ποια εκθέματα ελληνικού ενδιαφέροντος φιλοξενούνται εκεί κλπ.</p> <p>Δραστηριότητα 2</p> <p>Ο/Η εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές ότι θα εμπλακούν σε μια δραστηριότητα που έχει τίτλο 'Χαμένος στο Μουσείο'. Οι μαθητές πρέπει να βοηθήσουν τον Paul ο οποίος επισκέφτηκε το Βρετανικό Μουσείο αλλά χάθηκε, να βγει από το μουσείο το οποίο κλείνει σε 5 λεπτά. Στη διάθεσή τους έχουν κάποιες πληροφορίες από αντικείμενα που τους στέλνει από το κινητό του ο Paul. Χρησιμοποιώντας το μαθησιακό αντικείμενο Lost in the museum, οι μαθητές σε ομάδες στο εργαστήριο Η/Υ ή σε ολομέλεια στο διαδραστικό πίνακα διαβάζουν τις οδηγίες και μελετούν το σχεδιάγραμμα και τις συλλογές του 3^{ου}</p>	<p>εικονική περιήγηση (virtual tour) http://photodentro.edu.gr/v/item/video/1009</p> <p>δραστηριότητα (Lost in the museum) http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/2705</p>

- Να πλοηγηθούν και να κατανοήσουν το περιεχόμενο ενός ιστότοπου ή μιας εφαρμογής.

ορόφου του Μουσείου. Στη συνέχεια, διαβάζουν τα σύντομα μηνύματα και προσπαθούν να βρουν τον Paul που έχει χαθεί στο Μουσείο. Πρέπει να ενεργήσουν γρήγορα, καθώς έχουν μόνο 5 λεπτά στη διάθεσή τους.



Η ομάδα που καταφέρνει να βγάλει πρώτη από το Μουσείο τον Paul είναι η νικήτρια.

Δραστηριότητα 3 (επέκταση της διδασκαλίας)

Συμπληρωματικά, τόσο για την εμπέδωση του θέματος, όσο και για την αξιολόγηση των μαθητών, χρησιμοποιούμε τη δραστηριότητα συμπλήρωσης κενών (Cloze test) για το Βρετανικό Μουσείο.

δραστηριότητα (cloze test)
<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/3355>