

Παιχνίδι Μυστηρίου: Η χαμένη βαλίτσα

Mystery Game: The missing luggage (προτείνεται να διδαχθεί στο Unit 4, Lesson 2, Αγγλικά ΣΤ Δημοτικού)

Προσδοκώμενα αποτελέσματα	Περιεχόμενο	Ενδεικτικές δραστηριότητες	Εκπαιδευτικό Υλικό
<p>Οι μαθητές επιδιώκεται:</p> <p>Κατανόηση γραπτού και προφορικού λόγου</p> <ul style="list-style-type: none">-Να κατανοούν το γενικό νόημα σε ένα πολυτροπικό κείμενο που συνδυάζει την εικόνα και το γραπτό κείμενο με τον ήχο.-Να κατανοούν και να εντοπίζουν συγκεκριμένες πληροφορίες μέσα σε γραπτά και ακουστικά μηνύματα και να εντοπίζουν τα στοιχεία που χρειάζονται για να λύσουν έναν γρίφο.-Να κατανοούν γραπτό κείμενο και να αντλούν τις πληροφορίες που χρειάζονται.-Να διαβάζουν και να ακούν οδηγίες και να ανταποκρίνονται για να προχωρήσουν στο επόμενο βήμα αναζήτησης στοιχείων και λύσης του γρίφου.-Να χρησιμοποιούν την	<p>Παιχνίδι αναζήτησης στοιχείων για τη λύση ενός γρίφου, τύπου Whodunit, στην οποία οι μαθητές έχουν την ιδιότητα του βοηθού του Sherlock Holmes</p>	<p>Sherlock Holmes Series: The Missing Luggage</p>  <p>Δραστηριότητα 1</p> <p>Ο/Η εκπαιδευτικός ενημερώνει τους μαθητές ότι θα εμπλακούν στην επίλυση ενός προβλήματος για την οποία θα πρέπει να επικοινωνήσουν με τα μέλη της ομάδας τους για να πάρουν μια απόφαση. Τους εξηγεί ότι θα «παιξουν» τον ρόλο του βοηθού detective Sherlock Holmes σε ένα περιβάλλον που θυμίζει ηλεκτρονικό παιχνίδι. Ενθαρρύνει τους μαθητές να επικοινωνούν στα Αγγλικά μεταξύ τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού υπενθυμίζοντάς τους τρόπους και εκφράσεις που</p>	<p>http://photodentro.edu.gr/or/r/8521/6177</p>

<p>ανατροφοδότηση που τους παρέχεται μέσω γραπτού ή/και ηχητικού κειμένου για να διορθώσουν ή να επιβεβαιώσουν τις επιλογές τους και να προχωρήσουν στο επόμενο βήμα.</p>		<p>μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιος για να προτείνει μια ιδέα, να εκφράσει μια άποψη, να διαφωνήσει ή να συμφωνήσει. Καταγράφει τέτοιες χρήσιμες εκφράσεις στον πίνακα με τη βοήθεια των μαθητών. Στη συνέχεια οι μαθητές συμπληρώνουν εκφράσεις που δηλώνουν άποψη, συμφωνία ή διαφωνία σε φυλλάδιο εργασίας που ετοιμάζει ο/η εκπαιδευτικός κατάλληλο για το επίπεδο της τάξης του/της.</p> <p>Δραστηριότητα 2</p> <p>Οι μαθητές σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες επικοινωνούν στα Αγγλικά ενώ παίζουν ένα παιχνίδι μυστηρίου. Ακολουθούν τα στοιχεία της εφαρμογής και βοηθούν τον Sherlock να λύσει το μυστήριο της χαμένης βαλίτσας. Επεξεργάζονται τα στοιχεία που τους δίνονται, προτείνουν λύσεις, διαφωνούν ή συμφωνούν με τις δυνατές επιλογές, αποδέχονται ή απορρίπτουν τις προτάσεις και αιτιολογούν την απόφασή τους αντλώντας πληροφορίες από τα πολυτροπικά κείμενα της εφαρμογής.</p> <p>Δραστηριότητα 3 (Self-assessment Follow-up)</p> <p>Η δραστηριότητα που προτείνεται είναι δραστηριότητα αυτοαξιολόγησης και μπορεί να χρησιμοποιηθεί μετά το παιχνίδι για να δοθεί η δυνατότητα στους μαθητές να αξιολογήσουν τη διαδικασία στην οποία ενεπλάκησαν και στους εκπαιδευτικούς να πάρουν ανατροφοδότηση για το μαθησιακό αντικείμενο και τη μαθησιακή διαδικασία. Οι μαθητές απαντούν ένα σύντομο ερωτηματολόγιο που ετοιμάζει ο/η εκπαιδευτικός επιλέγοντας τις απαντήσεις που τους εκφράζουν περισσότερο. Τα ερωτηματολόγια με τις απαντήσεις των μαθητών μπορούν να μπουν στα portfolio τους και να συνεισφέρουν στη γενικότερη αξιολόγηση της προόδου τους. Οι ερωτήσεις κι εδώ είναι ενδεικτικές και μπορούν να προσαρμοστούν στις ανάγκες και τις</p>	
---	--	--	--

		<p>δυνατότητες κάθε τάξης. Όπου κρίνεται σκόπιμο, το ερωτηματολόγιο μπορεί να είναι στα Ελληνικά.</p> <p>Δραστηριότητα 4</p> <p>Οι μαθητές σε ομάδες ή ζευγάρια δημιουργούν το δικό τους παιχνίδι μυστηρίου. Επιλέγουν το δικό τους detective, αποφασίζουν για το σενάριο του παιχνιδιού, γράφουν clues και περιγραφή των υπόπτων. Μπορούν να δημιουργήσουν ένα απλό περιβάλλον για το παιχνίδι τους σε αρχείο word, π.χ. πάνω στην εικόνα ενός αεροδρομίου, σιδηροδρομικού σταθμού, αστυνομικού τμήματος, τράπεζας κλπ. να ενσωματώσουν τα κείμενα και τις εικόνες που χρειάζονται (fact files, clues, εικόνες υπόπτων και αντικειμένων κλπ.) και γενικά μπορούν να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητες του εργαστηρίου πληροφορικής που έχουν στη διάθεσή τους καθώς και τις γνώσεις τους. Εναλλακτικά, αν δεν είναι δυνατόν να δημιουργήσουν το παιχνίδι τους σε υπολογιστή, μπορούν να το ετοιμάσουν ως project σε χαρτί. Μπορούν να δημιουργήσουν μια αφίσα με όλες τις πληροφορίες, τα στοιχεία και τις εικόνες που έχουν μαζέψει όπως κάνουν οι πραγματικοί detectives. Στη συνέχεια, οι μαθητές ανταλλάσσουν τα παιχνίδια τους και προσπαθούν να λύσουν το «μυστήριο» κάποιας άλλης ομάδας ή παρουσιάζουν την υπόθεσή τους στην τάξη και καλούν τους συμμαθητές τους να βρουν τη λύση. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να καθοδηγήσουν τις ομάδες προτείνοντάς τους να ακολουθήσουν μια σειρά από βήματα.</p>	
--	--	--	--

Ενδεικτικό φυλλάδιο εργασίας για τη διαδραστική εφαρμογή μυστηρίου The Missing Luggage

Activity 1 (προτείνεται για τη Δραστηριότητα 1)

Which of these phrases can you use to express an opinion, to make a suggestion, to agree or to disagree? Put the phrases in the box into the appropriate group.

I think ...	Let's...	We should ...	I think you're right.
Why don't we...	I don't think so.	I agree.	In my opinion, ...
I don't agree.	As I see it,...	That's a good idea!	You've got a point, but...
Express an opinion	Make a suggestion	Agree	Disagree

Activity 2: (προτείνεται για τη Δραστηριότητα 1)

Match the phrases to make sentences which express an opinion, a suggestion, agreement or disagreement.

1. Why don't we		a. we should open all the suitcases first.
2. I don't agree.		b. read the clues again?
3. I think		c. Let's write down what there is in each suitcase.
4. You've got a point, but		d. The thief can't be Jack!
5. That's a good idea!		e. answer the phone.
6. We should		f. don't you think we should go back and read the fact file again?

Activity 3: Self-assessment questionnaire (προτείνεται για τη Δραστηριότητα 3)

Fill in the information and tick (✓) the answers which are true for you.

You can tick more than one answer.

Student name:		
Date:		
Title and type of lesson:		
1. Did you like playing the mystery game?	Yes <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
2. Do you think the clues were	easy? <input type="checkbox"/>	difficult? <input type="checkbox"/>
3. Did you speak in English with your partner(s)?	Yes <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
4. What helped you most to solve the mystery?	Working with a partner <input type="checkbox"/> The clues <input type="checkbox"/> The texts <input type="checkbox"/> The feedback of the game <input type="checkbox"/>	
5. Did you express your opinion in English?	Yes <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
6. Did you make a suggestion in English?	Yes <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
7. Did you agree or disagree with your partner(s) in English?	Yes <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
8. What did you like about the game?	It was a computer game. <input type="checkbox"/> The story was interesting. <input type="checkbox"/> I could work with other students. <input type="checkbox"/> It was fun. <input type="checkbox"/> I could speak in English. <input type="checkbox"/>	

Activity 4: (προτείνεται για τη Δραστηριότητα 4)

Follow the steps below to prepare your own mystery game

Make your own mystery game!

Follow these steps:

- Choose a famous detective.
- Decide on a case and on the setting (e.g. bank robbery, robbery in a jewellery shop, etc.) and write a short paragraph about what happened.
- Decide on the suspects. Find pictures or draw them and write a fact file describing them (e.g. colour of hair/eyes, height, weight, clothes, character and/or habits).
- Write clues which can help the detective find the criminal.
- Collect any pictures, photos etc. of places, objects or people you need or draw them.
- Arrange all the information, photos etc. in a word document or make a collage of your case in a poster.
- Give your mystery game a title.
- Exchange "mystery games" with other teams and try to solve another team's mystery.

KEY TO WORKSHEET ACTIVITIES

Activity 1:

Express an opinion	Make a suggestion	Agree	Disagree
I think ...	Why don't we...	I agree.	I don't agree.
As I see it,...	Let's...	I think you're right.	I don't think so.
In my opinion, ...	We should ...	That's a good idea!	You've got a point, but...

Activity 2:

1. b 2. d 3. a 4. f 5. c 6. e