

## Δραστηριότητα 1: Εκπαίδευση STEM για την κοινωνική δικαιοσύνη (2)

Δραστηριότητα Μαθητών/-τριών	Χρόνος	Ενέργειες Εκπαιδευτικού:	Ενέργειες Μαθητών/-τριών	ΕΜΑ σχετικά με την Ενότητα
2.	60 λεπτά	<p>- Ο/η εκπαιδευτικός επιλέγει μια ιστορία από τη συλλογή ευρωπαϊκών λαϊκών παραμυθιών: «European Mobility Folktales Collection» (2012) ή από οπουδήποτε αλλού θέλει, ώστε να κάνει συνδέσεις με τη διαπολιτισμικότητα, την ένταξη κ.ο.κ.</p> <p>- Μόλις τελειώσει η συζήτηση με τους μαθητές/τριες, ο/η εκπαιδευτικός τους χωρίζει σε ομάδες 3-4 ατόμων η καθεμία. Κάθε ομάδα περιέχει αγόρια και κορίτσια.</p> <p>- Ο/η εκπαιδευτικός λέει στα παιδιά ότι θα εργαστούν με το λογισμικό «scratch» (βλ. παράρτημα για οδηγίες χρήσης). Υπενθυμίζει στα παιδιά πώς λειτουργεί (τα παιδιά γνωρίζουν ήδη το λογισμικό) και, στη συνέχεια, ζητά από τα παιδιά να αναπαράγουν στο εργαλείο αυτό μια σκηνή που τους άρεσε (από τα παραμύθια), η οποία μπορεί να συνδεθεί με τη</p>	<p>Τα παιδιά ακούνε όλα μαζί στον υπολογιστή την ιστορία, η οποία καταγράφεται και, στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός συζητά για λίγο με τα παιδιά για τους ήρωες και την ιστορία. Γίνεται διάλογος μεταξύ τους, έτσι ώστε να ακουστούν πράγματα σχετικά την έννοια της διαφοράς, της αλλαγής, της αποδοχής της διαφορετικότητας κ.λπ.</p> <p>-Κάθε ομάδα χρησιμοποιεί τον υπολογιστή, για να παρουσιάσει στους άλλους μαθητές/τριες τη σκηνή που έχει δημιουργήσει στο λογισμικό «scratch» και εξηγεί πώς λειτούργησε η διαδικασία.</p>	2

		διαπολιτισμικότητα, αλλά και με την εικόνα μιας Ευρώπης που εμπλουτίζεται από την κουλτούρα της πολιτισμικής πολυμορφίας που τη διέπει.		
Προπαρασκευαστικές εργασίες Μαθητών/-τριών (εφόσον απαιτούνται):				
Προπαρασκευαστικές ενέργειες Εκπαιδευτικού:	Συλλογή “European Mobility Folktales” ( <a href="http://www.eumof.unic.ac.cy">www.eumof.unic.ac.cy</a> ) Ένας υπολογιστής			
Σημειώσεις:	Ο/η εκπαιδευτικός δεν πρέπει να παρεμβαίνει στις συζητήσεις και τις αποφάσεις των ομάδων, αλλά μπορεί να τους βοηθήσει στο τεχνικό μέρος της δραστηριότητας που σχετίζεται με το λογισμικό.			

