ΕΝΟΤΗΤΑ 5. ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ ΚΑΙ ΧΟΜΠΙ

## ΔΕΙΓΜΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ 5.1– B

Εργαλείο αξιολόγησης από ισότιμους για το EVALCOMIX για τη Δραστηριότητα 5.1., επιλογή 2

**Eval5.1.2\_LC\_Χόμπι**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Κατηγορίες** | **Χαρακτηριστικά** | **0****Δεν υλοποιήθηκε / Δεν ισχύει** | **1****Ισχύει/Είναι σωστό** |
| **Μορφή** | Τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν για την παρουσίαση (προφορικά, γραπτά, κ.λπ.) βοηθούν στην κατανόηση του νοήματος.  |  |  |
| Χρησιμοποιούνται διάφορες πηγές για να παρουσιαστεί το χόμπι (αντικείμενα, φωτογραφίες, ηλεκτρονικές πηγές). |  |  |
| Χρησιμοποιούνται χειρονομίες και πράξεις για να επεξηγηθεί το χόμπι.  |  |  |
| **Περιεχόμενο** | Το χόμπι παρουσιάζεται με κατανοητό τρόπο.  |  |  |
| Ο/Η μαθητής/τρια έδειξε ενδιαφέρον και προσοχή στην τάξη. |  |  |
| Ο/Η μαθητής/τρια αυτοσχεδιάζει για να δείξει όσο το δυνατόν πιο σωστά το χόμπι, όπως γίνεται στην πραγματικότητα.  |  |  |
| **Απόψεις/Γνώμη** | Η δραστηριότητα δείχνει το ενδιαφέρον του/της μαθητή/τριας στο μάθημα γεγονός που φαίνεται από το περιεχόμενο της παρουσίασης.  |  |  |
| Οι συμμαθητές ενθαρρύνονται να συμμετέχουν.  |  |  |
| **Γενικά** | Η δραστηριότητα είναι χρήσιμη για τους στόχους του προγράμματος για μέντορες.  |  |  |