Ονειρεύομαι γιατί μπορώ!

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Ευέλικτη Ζώνη

Δημιουργός Σεναρίου: Παναγιώτης Αθιανάς (Εκπαιδευτικός)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: **«Ονειρεύομαι γιατί μπορώ! »**.

Δημιουργήθηκε στις **07/09/2015 - 17:58** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».
Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηρισθεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

https://aesop.iep.edu.gr/node/11362

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνωμόνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).
Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.
Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.ΠΟ.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.
Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλόλογος, Σύμβουλος Α' Υ.ΠΟ.ΠΑΙ.Θ.
Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλόλογος, Σύμβουλος Α' Υ.ΠΟ.ΠΑΙ.Θ.
Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.
Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.
Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλόλογος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συννημένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: paradeigma_meletis_periptosis.doc , paradeigma_anatrofodotisis_a_fasis.doc
- 2η Φάση: organogramma_tainion_0.doc
- 3η Φάση: paradeigma_apotyposis_viomaton.doc
- 4η Φάση: anatrofodotisi.doc

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Ευέλικτη Ζώνη (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Να αντιληφθούν οι μαθητές πως τα συναισθήματα λειτουργούν ως παράγοντες διαμόρφωσης των στόχων τους και πως η επίτευξη των στόχων, με τη σειρά της, λειτουργεί ως εφόδιο στην ευτυχία τους.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Το "**Ονειρεύομαι γιατί μπορώ!**" είναι ένα διαθεματικό project διάρκειας ολόκληρου του διδακτικού έτους, που μπορεί να εφαρμοστεί στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης της ΣΤ' τάξης του δημοτικού σχολείου. Αποτελείται από 4 φάσεις, διαφορετικά δομημένες μεταξύ τους. Για να μπορέσει να εφαρμοστεί αποτελεσματικά, καλό θα ήταν να αφιερώνονται κάθε εβδομάδα 2 διδακτικές ώρες μαζί.

Υπάρχουν πολλά περιθώρια συνεργασίας με φορείς κι εκπαιδευτικούς άλλων ειδικοτήτων και βασίζεται αμιγώς στην ανθρώπινη διάδραση που υπάρχει τόσο μεταξύ του εκπαιδευτικού και των μαθητών όσο και των μαθητών μεταξύ τους. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να είναι ευέλικτο κι εφαρμόσιμο σε προκλητικά περιβάλλοντα μάθησης (διαπολιτισμικές τάξεις, τάξεις που περιλαμβάνουν μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες).

Διδακτικοί Στόχοι

- Αρμονική συνεργασία και ανάπτυξη δημιουργικής εργασίας
- Κοινωνικοποίηση μέσα στα πλαίσια της ομάδας
- Καλλιέργεια ενσυναίσθησης κι ενίσχυση συναισθηματικής νοημοσύνης
- Επιμόρφωση για τον τρόπο κατασκευής ενός ντοκιμαντέρ
- Βιωματική προσέγγιση της Τέχνης

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- συναισθήματα
- ενσυναίσθηση
- όνειρα
- στόχοι
- κατασκευές
- βιωματικό εργαστήρι

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

- τέχνη
- Project
- ομαδική διδασκαλία
- μαθητοκεντρικό
- ντοκιμαντέρ

Υλικοτεχνική υποδομή

προτζέκτορας, CD player, πίνακας, μπάλα, χαρτόνι του μέτρου, μαρκαδόροι, χαρτόνια διαφόρων χρωμάτων, βιντεοκάμερα

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

2 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Δεν ήταν δυνατό να συμπεριληφθούν δειγματικά μουσικά κομμάτια και τα πόστερ των ταινιών λόγω έλλειψης άδειας.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Δύσκολο

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

πολύ υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

12-15

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Δημοτικό

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Βιωματικό εργαστήρι

Χρονική Διάρκεια: 450λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Παράδειγμα χειροτεχνίας: Τα ηχεία των συναισθημάτων
2. Τα βασικά συναισθήματα
3. Οι οικογένειες των συναισθημάτων

2η Φάση: Ευαισθητοποίηση μέσα από τον Κινηματογράφο

Χρονική Διάρκεια: 450λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα προβολέα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Συζήτηση 3ης Ταινίας
2. Συζήτηση 2ης Ταινίας
3. Συζήτηση 1ης Ταινίας
4. Συζήτηση 4ης Ταινίας

3η Φάση: Το δέντρο των ονείρων

Χρονική Διάρκεια: 450λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Το δέντρο των ονείρων
2. Σύντομες οδηγίες κατασκευής τρισδιάστατου δέντρου των ονείρων
3. Τρισδιάστατη κατασκευή του δέντρου

4η Φάση: Κατασκευή εκπαιδευτικού ντοκιμαντέρ

Χρονική Διάρκεια: 270λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Χώροι του σχολείου

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. 3,2,1....ΠΑΜΕ!

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

1η Φάση: Βιωματικό εργαστήρι

Χρονική Διάρκεια: 450λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Η διάρκεια της Α' φάσης του σεναρίου εκτιμάται στις 10 διδακτικές ώρες.

Ολόκληρη η Α' Φάση έχει στόχο να εξελίξει τη συναισθηματική ωριμότητα των μαθητών με γνώμονα τις ήδη υπάρχουσες εμπειρίες τους. Αυτό είναι εφικτό με τις μελέτες περιπτώσεων και της καθοδήγησης σε πρώτο επίπεδο από τον εκπαιδευτικό (Vygotsky L., (1978) Interaction between learning and development From: Mind and Society (pp.79-91) Cambridge MA: Harvard University Press). Η Α' Φάση παρουσιάζει στοιχεία κλιμάκωσης που σχετίζονται με την εμπειρία των μαθητών, τη σύνδεσή τους, την ταξινόμησή τους, την εκ νέου συσχέτισή τους με βιωματικό τρόπο και στο τέλος την αξιολόγηση μέσω της ανατροφοδότησης τους (Dewey J., (2007) Experience and Education From: Touchstone, NY).

Στην Α' Φάση οι μαθητές κάθονται σε κύκλο. Για να πάρουν τον λόγο πρέπει να έχουν ένα μπαλάκι στα χέρια:

1. ΓΝΩΡΙΜΙΑ: Ο δάσκαλος ξεκινάει πρώτος, συστήνεται και λέει με μια λέξη πώς νιώθει. Έπειτα δίνει το μπαλάκι σε έναν μαθητή. Ο μαθητής πράττει το ίδιο κι έπειτα πετά το μπαλάκι σε έναν συμμαθητή του ο οποίος κάνει το ίδιο πράγμα κοκ., μέχρι να πάρουν τον λόγο όλοι στην ομάδα. Η διαδικασία αποτύπωσης των συναισθημάτων πραγματοποιείται στην αρχή κάθε συνάντησης.

2. ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΣ: Μοιράζεται σε όλους ένα κείμενο που παρουσιάζει μια συγκρουσιακή κατάσταση και καλούνται οι μαθητές να περιγράψουν τα συναισθήματα που δημιουργούνται στους πρωταγωνιστές. Στις πρώτες συναντήσεις ο δάσκαλος καθοδηγεί με ερωτήσεις τους μαθητές, έπειτα αποσύρεται.Υπενθυμίζεται πως τον λόγο έχει μόνο όποιος μαθητής κρατάει το μπαλάκι. Ζητείται από τους μαθητές να απαντήσουν πώς θα διαχειρίζονταν οι ίδιοι παρόμοιες κατάστασεις και τι συναισθήματα προκαλούνται στους ίδιους. Έπειτα ένας μαθητής καταγράφει στον πίνακα τα συναισθήματα που αποτυπώθηκαν με όλα τα συνώνυμα. Ο δάσκαλος καταγράφει παράλληλα συνολικά σε ένα χαρτί τα συναισθήματα που αποτυπώθηκαν από το σύνολο των συναντήσεων.

3. ΣΥΝΘΕΤΟΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΣ: Μετά την 5η συνάντηση (όπου συνάντηση ισοδυναμεί με μια διδακτική ώρα) τη θέση των μελετών περίπτωσης παίρνουν τραγούδια, τα οποία ακούν οι μαθητές και καλούνται να περιγράψουν τα συναισθήματα που τους προκάλεσαν. Τα τραγούδια μπορεί να είναι ελληνικά ή ξένα. ορχηστρικά ή μη. Αν υπάρχει κάποια ιστορία ως ερέθισμα για τη σύνθεση του τραγουδιού, καλό είναι να αποτυπώνεται από τον δάσκαλο αφού οι μαθητές έχουν εκφράσει τι νιώθουν. Και πάλι ένας μαθητής

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
Ευρωπαϊκή Ένωση Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης
ΕΣΠΑ 2007-2013 ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΕΩΝ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

καταγράφει στον πίνακα τα συναισθήματα που αποτυπώθηκαν, ενώ ο δάσκαλος καταγράφει σε ένα χαρτί το σύνολό τους από όλες τις συναντήσεις.

Στις φάσεις του προβληματισμού όλα όσα διατυπώνουν οι μαθητές θεωρούνται σωστά.

Είναι απαραίτητο στο τέλος κάθε συνάντησης ο μαθητής να παίρνει τον λόγο και να εκφράζει τη γνώμη του για τη συνάντηση. Με αυτόν τον τρόπο ο δάσκαλος θα γίνει πιο ευέλικτος και θα ρυθμίσει καλύτερα πότε μπορεί να προχωρήσει στην επόμενη φάση του σχεδίου.

4. ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ Α' ΦΑΣΗΣ: Κατά την έναρξη της ανατροφοδότησης της Α' φάσης, ο δάσκαλος φωτοτυπεί το χαρτί που έκανε καταγραφή των συνολικών συναισθημάτων (που αποτυπώθηκαν σε όλες τις συναντήσεις) και το μοιράζει σε όλους τους μαθητές. Στόχος των μαθητών είναι να εντοπίσουν τα 4 συναισθήματα που επαναλαμβάνονται συχνότερα. Αυτά τα συναισθήματα θα τα ονομάσουν "βασικά". Οι μαθητές χωρίζονται σε 4 ισομελείς -κατά το δυνατόν- ομάδες καθεμία απ' τις οποίες αναλαμβάνει από ένα "βασικό" συναίσθημα. Στόχος της κάθε ομάδας είναι να εντοπίσει άλλα συναισθήματα τα οποία είναι συνώνυμα του "βασικού" συναισθήματος που έχει αναλάβει. Αφού απομονώσουν τα σχετιζόμενα με το "βασικό" συναισθήματα, τα κατατάσσουν ανάλογα με την έντασή τους από το πιο έντονο στο λιγότερο έντονο. Δεν υπάρχει σωστό ή λάθος. Όλα εξαρτώνται από την αντίληψη που έχουν διαμορφώσει οι μαθητές. Αφού όλες οι ομάδες τελειώσουν με την ταξινόμηση των συναισθημάτων, επιλέγουν έναν τρόπο συνολικής απεικόνισής τους, μέσα από μια χειροτεχνία η οποία αναρτάται σε ένα μέρος που είναι ορατό από όλους τους μαθητές κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς.

Φύλλα εργασίας:

1. paradeigma_meletis_periptosis.doc
2. paradeigma_anatrofodotisis_a_fasis.doc

1. **Παράδειγμα χειροτεχνίας: Τα ηχεία των συναισθημάτων**

   Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

   Υπερσύνδεσμος: http://aesop.iep.edu.gr/node/11362/1079#11374

   Διευκρίνιση: Παράδειγμα ανατροφοδότησης της Α' φάσης

   Σχόλιο: Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να θυμάται πως η κλιμάκωση των συναισθημάτων έχει να κάνει με την αντίληψη των μαθητών.

2. **Τα βασικά συναισθήματα**

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ · Ευρωπαϊκή Ένωση Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο · ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ επένδυση στην κοινωνία της γνώσης · ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ · Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης · ΕΣΠΑ 2007-2013 · ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ · ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΕΩΝ · ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 55

Υπερσύνδεσμος: http://aesop.iep.edu.gr/node/11362/1079#11401

> Διευκρίνιση: Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να επεξεργαστεί περαιτέρω με βάση τον πίνακα των συναισθημάτων τα "βασικά" συναισθήματα

> Σχόλιο: Παράδειγμα με βάση το 3ο φύλλο εργασίας της παρούσας φάσης

3. **Οι οικογένειες των συναισθημάτων**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: Εικόνα με διαδραστικά σημεία

Υπερσύνδεσμος: http://aesop.iep.edu.gr/node/11362/1079#11404

Αυτό το εργαλείο περιέχει διαδραστική εικόνα και η λειτουργία διαδραστικότητας παρουσιάζεται στον παραπάνω υπερσύνδεσμο.

> Σχόλιο: Ίσως τύχει ένα συναίσθημα να καταταγεί σε παραπάνω από μία κατηγορίες “βασικών” συναισθημάτων. Με αυτόν τον τρόπο δίνεται η αφόρμηση να εξηγήσει ο εκπαιδευτικός πως τα όρια μεταξύ των συναισθημάτων είναι δυσδιάκριτα, γι' αυτό και είναι δύσκολο να αναγνωριστούν και να τα κατανοήσουμε. Είναι στη διακριτική ευχέρεια των μαθητών να αποφανθούν πώς σχετίζεται το εκάστοτε συναίσθημα με τα "βασικά".

2η Φάση: Ευαισθητοποίηση μέσα από τον Κινηματογράφο

Χρονική Διάρκεια: 450λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα προβολέα

Η Β' φάση διαρκεί 10 διδακτικές ώρες.

Με την ολοκλήρωση της Α' φάσης του project οι μαθητές είναι σε θέση να αντιληφθούν πως τα συναισθήματα καθοδηγούν τις πράξεις μέσα από σύντομες μελέτες περιπτώσεων, μέσω της μουσικής και της

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ · Ευρωπαϊκή Ένωση Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο · ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ επένδυση στην κοινωνία της γνώσης · ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ · Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης · ΕΣΠΑ 2007-2013 · ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ · ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΕΩΝ · ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

ακρόασης. Η επέκταση του βιωματικού εργαστηρίου σχετίζεται με την έβδομη τέχνη. Ο μαθητής παρακολουθεί και προσπαθεί να καταγράψει τα συναισθήματά του καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας σε συσχέτιση με τα συναισθήματα που μελετήθηκαν στην Α' Φάση. Υπάρχουν 4 προτεινόμενες ταινίες, οι οποίες μπορούν να πετύχουν αυτόν τον στόχο. Η διαδικασία έχει ως εξής:

1. Προλογίζεται εν συντομία το περιεχόμενο της ταινίας.

2. Οι μαθητές παρακολουθούν την ταινία έχοντας ένα τετράδιο στο χέρι τους, στο οποίο καταγράφουν 5 συναισθήματα από την αρχή της ταινίας ως το τέλος.

3. Στην επόμενη συνάντηση, οι μαθητές επανέρχονται στην τάξη και κάθονται πάλι σε σχήμα κύκλου. Γίνεται ανασκόπηση της ταινίας κι ακολουθεί συζήτηση με βάση τα συναισθήματα που καταγράφηκαν. Δίνονται 4 ερωτήσεις στους μαθητές, στις οποίες απαντούν προφορικά.

Φύλλα εργασίας:

1. organogramma_tainion_0.doc

1. **Συζήτηση 3ης Ταινίας**

   Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

   Υπερσύνδεσμος: http://aesop.iep.edu.gr/node/11362/1080#11405

2. **Συζήτηση 2ης Ταινίας**

   Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

   Υπερσύνδεσμος: http://aesop.iep.edu.gr/node/11362/1080#11408

3. **Συζήτηση 1ης Ταινίας**

   Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

   Υπερσύνδεσμος: http://aesop.iep.edu.gr/node/11362/1080#11410

4. **Συζήτηση 4ης Ταινίας**

   Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

   Υπερσύνδεσμος: http://aesop.iep.edu.gr/node/11362/1080#11411

3η Φάση: Το δέντρο των ονείρων

Χρονική Διάρκεια: 450λεπτά

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Για την πραγματοποίηση της Γ' φάσης απαιτούνται περίπου 10 διδακτικές ώρες.

Η Γ' φάση αποτελείται από 2 επιμέρους στάδια:

1ο Στάδιο: Εφόσον οι μαθητές είναι σε θέση να αναγνωρίσουν τα συναισθήματά τους μέσα από καταστάσεις τρίτων και υποθετικά σενάρια, αρχίζουν να μοιράζονται στον κύκλο προσωπικά τους βιώματα (όσοι επιθυμούν) και εξηγούν πώς νιώθουν γι' αυτά. Την αρχή την κάνει πάλι ο εκπαιδευτικός. Οι μαθητές περιγράφουν τον λόγο για τον οποίο θεωρούν πως αυτό το περιστατικό έχει συμβάλλει στη ζωή τους είτε με θετικό είτε με αρνητικό τρόπο.

Σε αυτό το στάδιο ο εκπαιδευτικός έχει τον ρόλο του καθοδηγητή, αφού η διαδικασία καθοδηγείται μεθοδικά και διακριτικά. Δημιουργούνται οι ενδείξεις της συζήτησης κι αφήνει τους μαθητές να παρασύρουν τη συζήτηση στην κατεύθυνση που εκείνοι θέλουν. Μέσα από την κατευθυνόμενη εργασία της Β' Φάσης, γίνεται η ομαλή προσαρμογή στην ελεύθερη έκφραση της Γ' Φάσης, με αποκορύφωμα την Δ' Φάση που οι μαθητές συνοψίζουν τι έχουν αποκομίσει (Μοντέλο Gagne) (Richey, Rita C. (2000) The legacy of Robert M. Gagne From: Eric Clearinghouse on Information and Technology, Syracuse , NY).

Αφού πραγματοποιηθεί αυτό, εξηγούν ποια είναι τα όνειρά τους για το μέλλον και ποια είναι τα συναισθήματά τους στην ιδέα ότι έχουν πετύχει τους στόχους τους. Η συζήτηση πρέπει να αφορά τη γενικότερη σταδιοδρομία τους. Για να διεκπεραιωθεί με επιτυχία αυτό το στάδιο πρέπει να έχει ήδη αναπτυχθεί σχέση εμπιστοσύνης με τον εκπαιδευτικό και των μαθητών μεταξύ τους. Ο εκπαιδευτικός οφείλει να ενθαρρύνει τη διατύπωση των σκέψεων των μαθητών. Καλό είναι να επικεντρωθούν σε θετικές διατυπώσεις των συναισθημάτων τους. Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές θα πετύχουν την πρώτη ενδοσκόπησή τους.

2ο Στάδιο: Ανάλογα με την υλικοτεχνική υποδομή και τις δυνατότητες συνεργασίας του εκπαιδευτικού με ειδικότητες καλλιτεχνικών στα σχολεία, μπορεί να ξεκινήσει μία κατασκευή με όνομα "ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ". Σε αυτό οι μαθητές θα οπτικοποιήσουν ένα αντικείμενο που αντιπροσωπεύει τα όνειρά τους (όπως αυτοί επιθυμούν). Συλλογικά θα κατασκευάσουν ένα δέντρο (είτε σε χαρτόνι, είτε σε κατασκευή) και στον κορμό του δέντρου θα γράψουν τα συναισθήματα που έχουν για την επίτευξη του ονείρου τους. Κάθε μαθητής θα οικειοποιηθεί ένα "κλαδί" του δέντρου κι εκεί θα εναποθέσει το αντικείμενο που έχει ζωγραφίσει/κατασκευάσει.

Φύλλα εργασίας:

1. paradeigma_apotyposis_viomaton.doc

1. **Το δέντρο των ονείρων**

   Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ · Ευρωπαϊκή Ένωση Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο · ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ επένδυση στην κοινωνία της γνώσης · ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ · Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης · ΕΣΠΑ 2007-2013 · ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ · ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΕΩΝ · ΙΕΠ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Υπερσύνδεσμος: http://aesop.iep.edu.gr/node/11362/1081#11392

Διευκρίνιση: Το συγκεκριμένο παράδειγμα είναι από τρισδιάστατη απεικόνιση του δέντρου.

2. **Σύντομες οδηγίες κατασκευής τρισδιάστατου δέντρου των ονείρων**

   Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

   Υπερσύνδεσμος: http://aesop.iep.edu.gr/node/11362/1081#11394

Διευκρίνιση: Ύψος 1.40μ

Σχόλιο: Τα αντικείμενα που αντιπροσωπεύουν τα όνειρα μπορεί να είναι κατασκευασμένα από πηλό που δε χρειάζεται ψήσιμο, φιλοτεχνημένα από τους μαθητές. Επίσης με οντουλέ πράσινο χαρτόνι μπορούν να προστεθούν φύλλα κάτω από τα οποία είναι καταγεγραμμένα τα συναισθήματα των μαθητών για το όνειρό τους.

3. **Τρισδιάστατη κατασκευή του δέντρου**

   Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

   Υπερσύνδεσμος: http://aesop.iep.edu.gr/node/11362/1081#11412

4η Φάση: Κατασκευή εκπαιδευτικού ντοκιμαντέρ

Χρονική Διάρκεια: 270λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Χώροι του σχολείου

Το τελευταίο στάδιο του σεναρίου περιλαμβάνει τη λεκτική αποτύπωση των ονείρων των μαθητών με την κατασκευή ενός εκπαιδευτικού ντοκιμαντέρ. Η διάρκειά του εκτιμάται στις 6 διδακτικές ώρες. Ο δάσκαλος δεν παρεμβαίνει καθόλου στη διαδικασία πέρα από το να εξηγήσει τον τρόπο λειτουργίας της βιντεοκάμερας. Οι μαθητές καλούνται να μιλήσουν ανοιχτά για όσα νιώθουν/σκέφτονται για το μέλλον τους. Οι βασικοί άξονες συνοψίζονται ως εξής:

1. Ποιο είναι το όνειρό τους σε προσωπικό επίπεδο.

2. Ποιο είναι το όνειρό τους σε κοινωνικό επίπεδο.

3. Ποια είναι τα συναισθήματά τους για τον κόσμο γύρω τους.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Δεν απαιτείται καμία προεργασία καθώς οι μαθητές ήδη έχουν λάβει τα ερεθίσματα και πρέπει να είναι σε θέση να αποτυπώσουν επακριβώς τα συναισθήματά τους και τους στόχους τους είτε μέσα από την ευέλικτη ζώνη είτε μέσα από τα μαθήματα του αναλυτικού προγράμματος (Γλώσσα, Ιστορία, ΚΠΑ) τόσο σε προσωπικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο.

Δεν είναι απαραίτητο ο εκπαιδευτικός να επεξεργαστεί το τελικό αποτέλεσμα του ντοκιμαντέρ. Επιβάλλεται η σύμφωνη γνώμη του γονέα για τη συμμετοχή του κάθε μαθητή στο ντοκιμαντέρ. Το τελικό αποτέλεσμα μπορεί να προβληθεί στο σχολείο εκτός ωραρίου και να λειτουργήσει ως σημαντικό εργαλείο στην ενδυνάμωση των σχέσεων των μαθητών μεταξύ τους και στη σχέση τους με τους γονείς τους.

Για την ανατροφοδότηση του εκπαιδευτικού, καλό θα ήταν στο τέλος του προγράμματος να δωθεί ένα ερωτηματολόγιο στους μαθητές, το οποίο θα συμπληρωθεί ανώνυμα.

Φύλλα εργασίας:

1. anatrofodotisi.doc

1. **3,2,1....ΠΑΜΕ!**

   Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

   Υπερσύνδεσμος: http://aesop.iep.edu.gr/node/11362/1082#11413

   Διευκρίνιση: Βασικές γνώσεις για τη σωστή βιντεοσκόπηση

   Σχόλιο: Πηγή: Βασικές Οδηγίες Βιντεοσκόπησης - Π. Μπαλαούρας, Π. Μαρκόπουλος [http://eclass.gunet.gr/modules/document/file.php/OCGU105/%CE%91%CE%BD%CE%AC%CF%80%CF%84%

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.