

Υπάρχουν ζώα στο Αρχαιολογικό Μουσείο;

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων

Δημιουργός Σεναρίου: Αγλαΐα Ζερμπίνη (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: «**Υπάρχουν ζώα στο Αρχαιολογικό Μουσείο;**».

Δημιουργήθηκε στις **07/09/2015 - 18:59** 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 χαρακτηριστεί 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/11378>

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

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομόνων (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.Π.Ο.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, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.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, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

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 Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

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

- 1η Φάση: [anazitise ta zoa2.doc](#)
- 2η Φάση: [anazitise ta zoa2.doc](#)
- 3η Φάση: [chart in microsoft office powerpoint.xlsx](#)
- 4η Φάση: [egyptgodscards1.docx](#)
- 5η Φάση: [an_isoyn.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

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων (Προσχολική)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Να γνωρίσουν τα παιδιά του νηπιαγωγείου την αρχαία ελληνική τέχνη με παιγνιώδη τρόπο που να κεντρίζει το ενδιαφέρον 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.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Τα παιδιά του Πυθαγορείου Σάμου, ζουν σε έναν αρχαιολογικό χώρο. Τα σπίτια στα οποία ζουν είναι χτισμένα πάνω στα ερείπια της αρχαίας πόλης. Πολλοί είναι αυτοί που στην αυλή τους φιλοξενούν τμήματα αρχαίων κιώνων. Είναι πρωταρχικής λοιπόν σημασίας να γνωρίσουν τα παιδιά την ιστορία του τόπου τους. Να καταλάβουν τι είναι αυτά τα αρχαία που βλέπουν σχεδόν παντού. Να μάθουν ποιοι τα έφτιαξαν και γιατί. Ο καλύτερος χώρος για ένα τέτοιο μάθημα είναι το Αρχαιολογικό Μουσείο.

Κάθε Αρχαιολογικό Μουσείο όμως, είναι γεμάτο από πλήθος ανόμοιων αντικειμένων που τα συνδέει μεταξύ τους η χρονολογία κατασκευής. Υπάρχουν αγάλματα ανθρώπων και ζώων, καθώς και μυθικών πλασμάτων και Θεών. Επιτύμβιες στήλες, ανάγλυφα από τα σπίτια και τους τάφους, αντικείμενα καθημερινής χρήσης όπως πιατικά, πολλών τύπων αμφορείς, ανάλογα με τη χρήση, κοσμήματα, νομίσματα, τμήματα τάφων, αναπαραστάσεις σπιτιών, τμήματα ψηφιδωτών κλπ. Ο κατάλογος των εκθεμάτων είναι πολύ μακρύς. Είναι πολύ εύκολο λοιπόν ο επισκέπτης, ενήλικας ή μικρό παιδί, να "χαθεί" μέσα σε αυτό το πλήθος. Θα θέλει να τα δει όλα. Να ρωτήσει, να μάθει. Και όταν βγαίνει από το μουσείο, είναι κουρασμένος σωματικά μα και διανοητικά γιατί ανακαλύπτει ότι θυμάται ελάχιστα. Και κάποια δεν τα πρόσεξε καν.

Μια επίσκεψη λοιπόν σε ένα Αρχαιολογικό Μουσείο, για να είναι αποτελεσματική, πρέπει να είναι οργανωμένη με στοχευμένα εκθέματα.

Αυτό επιχειρούμε με αυτό το σενάριο. Την οργάνωση μιας τέτοιας επίσκεψης. Διάλεξα τα ζώα γιατί είναι θέμα γνωστό στα παιδιά και αγαπητό και υπάρχουν πολλά σχετικά εκθέματα. Άρα θα γυρίσουμε όλο το μουσείο, με το ενδιαφέρον μας στραμμένο στα εκθέματα αυτά. Και μπορούμε να τα μελετήσουμε και να τα αναλύσουμε πολύπλευρα.

Θα δούμε ποια ζώα ήταν γνωστά και αγαπητά στους αρχαίους Έλληνες. Πού τα χρησιμοποιούσαν. Γιατί κάποια δεν τα βρίσκουμε σήμερα εδώ. Θα δούμε όμως κι ότι όλα τα εκθέματα του μουσείου δεν είναι ελληνικά. Γιατί;

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές:

Το σενάριο είναι συμβατό με τις βασικές αρχές που διέπουν το Αναλυτικό Πρόγραμμα του νηπιαγωγείου και τη φιλοσοφία του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ 2003), αναπτύσσοντας διαθεματικές δραστηριότητες που έχουν νόημα για το παιδί και αποσκοπούν στην ενοποίηση της γνώσης, την καλλιέργεια δεξιοτήτων, την ενεργό συμμετοχή και τη δημιουργική του έκφραση. Σε όλα αυτά συμβάλλει η ενσωμάτωση της τεχνολογίας, ως ένα εργαλείο έρευνας, ανακάλυψης και δημιουργίας, συμβαδίζοντας με τις σύγχρονες κοινωνικές απαιτήσεις.

Το σενάριο αυτό εντάσσεται στα πολιτιστικά θέματα και στο κοινωνικό σχολείο.

Γνωστικά αντικείμενα:

- Γλωσσική αγωγή
- Περιβάλλον

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.

Δημιουργία και Έκφραση του παιδιού.

- Η εισαγωγή και αξιοποίηση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία.
- Μαθηματικά.

Γενικός σκοπός

Μια συνήθως βαρετή και κουραστική επίσκεψη σε ένα αρχαιολογικό μουσείο γίνεται διασκεδαστική και ενδιαφέρουσα για τα μικρά παιδιά του νηπιαγωγείου μέσα από την αγάπη και το ενδιαφέρον τους για τα ζώα.

Επιμέρους στόχοι ως προς το γνωστικό αντικείμενο και ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΑ

Προφορική επικοινωνία

Τα παιδιά έχουν την ευκαιρία:

- να διηγούνται εμπειρίες.
- να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να χρησιμοποιούν στρατηγικές για να δηλώσουν τη συμφωνία ή τη διαφωνία τους με το συνομιλητή τους.
- Να εμπλουτίζουν τον προφορικό τους λόγο με νέες λέξεις.

Ανάγνωση

- Να κάνουν υποθέσεις για αυτά που βλέπουν γραμμένα και να αναγνωρίζουν λέξεις
- Να παίρνουν πληροφορίες από πηγές όπου συνυπάρχει εικόνα και γραπτός λόγος.

Γραφή και γραπτή έκφραση

- Να αναγνωρίζουν ότι ο γραπτός λόγος είναι φορέας μηνυμάτων.
- Να αντιστοιχίζουν λέξη με εικόνα
- Να εντοπίζουν λέξεις σε διαφορετικά περιβάλλοντα
- Να πληκτρολογούν - γράφουν λέξεις.

ΠΑΙΔΙ, ΕΚΦΡΑΣΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ

- Να χρησιμοποιούν υλικά για να ζωγραφίζουν.

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

- Να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας μέσα από την αλληλεπίδραση με τα άλλα παιδιά.
- Να αναγνωρίζουν και να ταξινομούν τα ζώα σε ομάδες, με κάποιο κριτήριο.
- Να μάθουν τους κανόνες που διέπουν την επίσκεψη σε ένα μουσείο.
- Να αγαπούν και να σέβονται το περιβάλλον στο οποίο ζουν.
- Να αναπτύξουν κριτική σκέψη και να τροποποιήσουν στάσεις και συμπεριφορές.

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.

Να «διαβάσουν» τον χάρτη του Πυθαγορείου, να αποφασίσουν και να προτείνουν την καλύτερη διαδρομή για το μουσείο.

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

- Να χρησιμοποιούν τον Η/Υ για να παίξουν, δίνοντας όμως λύσεις σε προβληματικές καταστάσεις.
- Να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν για να τελειώσουν μια άσκηση.
- Να χρησιμοποιούν τον Η/Υ για να κάνουν έρευνα στο διαδίκτυο.

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ

- Να μάθουν να ερευνούν και να συλλέγουν πληροφορίες.
- Να οργανώνουν και να συγκεντρώνουν το υλικό τους.
- Να προβληματίζονται, να ερευνούν, να κάνουν υποθέσεις και να καταλήγουν σε συμπεράσματα.
- Να παρατηρούν, να συγκρίνουν, να ταξινομούν, να αντιστοιχίζουν και να ομαδοποιούν.
- Να αναγνωρίζουν τους αριθμούς από το 1 έως το 10 και να μετρούν το πλήθος των υλικών.
- Να φτιάχνουν και να "διαβάζουν" διαγράμματα στο excel

Μεθοδολογία υλοποίησης

Οι διδακτικές μέθοδοι και τεχνικές που χρησιμοποιούνται είναι οι εξής:

Project, ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, βιωματική μάθηση, καταιγισμός ιδεών, ερωτήσεις- απαντήσεις, συζήτηση, επίδειξη από τη νηπιαγωγό, περιγραφή προβλήματος, λύση προβλήματος, αφήγηση, ζωγραφική, έρευνα.

Ο ρόλος της νηπιαγωγού

Ο/Η νηπιαγωγός δημιουργεί τις κατάλληλες συνθήκες, οργανώνει όλη τη διαδικασία, συντονίζει, εμπυχώνει και καθοδηγεί, όπου αυτό χρειάζεται, εξασφαλίζοντας τη συμμετοχή όλων των παιδιών και προσπαθεί να προκαλέσει συζήτηση και αλληλεπίδραση μεταξύ των ομάδων.

Διδακτικοί Στόχοι

- Μορφές της αρχαίας ελληνικής τέχνης (αγγειοπλαστική, γλυπτική, μεταλλουργία, ψηφιδωτά).
- Να μάθουν ποια ζώα ήταν δημοφιλή στην αρχαία Ελλάδα.
- Με τι υλικά οι αρχαίοι έλληνες δημιουργούσαν τέχνη;
- Διάκριση τόπου προέλευσης σχετικών εκθεμάτων.

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.

- Να γνωρίσουν τους αρχαίους Αιγύπτιους Θεούς.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- αρχαιολογικό μουσείο
- ζώα
- Αίγυπτος
- αρχαία Αίγυπτος
- Αιγύπτιοι Θεοί
- εκπαιδευτική επίσκεψη
- Πυθαγόρειο
- Σάμος
- αρχαία ελληνική τέχνη

Υλικοτεχνική υποδομή

ηλεκτρονικός υπολογιστής, σύνδεση στο ίντερνετ, βιντεοπροβολέας, εκτυπωτής, πλαστικοποιητής, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, φωτοτυπικό μηχάνημα.

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Βρετανικό Μουσείο, Google, Εθνικό Αρχαιολογικό μουσείο, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

-6

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Προσχολική

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: Προετοιμασία για την επίσκεψη στο Αρχ. Μουσείο.

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. χάρτης Πυθαγορείου
2. Διαδρομή μετάβασης στο μουσείο.

2η Φάση: Επίσκεψη στο Αρχ. Μουσείο.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αρχαιολογικό Μουσείο Πυθαγορείου

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. χάρτης Πυθαγορείου
2. Διαδρομή μετάβασης στο μουσείο.

3η Φάση: Αποδελτίωση και στατιστική επεξεργασία δεδομένων.

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα διδασκαλίας.

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.

4η Φάση: Έρευνα

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα διδασκαλίας, γωνιά υπολογιστή.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ιστορία Γ Δημοτικού Από τη μυθολογία στην Ιστορία
2. Άνθρωποι, λιοντάρια και χρυσός.
3. Οι θεοί των αρχαίων Αιγυπτίων.

5η Φάση: Ασκήσεις εμπέδωσης- αξιολόγηση.

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα. γωνιά υπολογιστή.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Βρες τα ίδια ζώα.
2. Διάλεξε το υλικό από το οποίο είναι φτιαγμένα τα εικονιζόμενα εκθέματα.
3. Πώς ονομάζεται το εικονιζόμενο ζώο;
4. Μέτρησε τα ζώα.

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: Προετοιμασία για την επίσκεψη στο Αρχ. Μουσείο.

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα.

1. Αρχικά συζητάμε με τα παιδιά για τα μουσεία γενικά. Θέλουμε να διερευνήσουμε τις πρότερες γνώσεις τους για το θέμα. Γνωρίζουν τι είναι ένα μουσείο; Έχουν επισκεφτεί ποτέ τους κάποιο μουσείο; Αν ναι, ποιο, πού βρισκόταν, τι είδαν σε αυτό. Γιατί ο κόσμος επισκέπτεται ένα μουσείο; Καταλήγουμε μαζί σε έναν ορισμό του μουσείου. Διακρίνουμε διαφόρους τύπους μουσείων ανάλογα με τα εκθέματά τους (π.χ. φυσικής ιστορίας, λαογραφικό, αρχαιολογικό κλπ). Πώς ονομάζονται τα αντικείμενα που βλέπουμε σε ένα μουσείο; Ποιοί εργάζονται σε ένα μουσείο. Υπάρχει μουσείο στο Πυθαγόρειο; Τι είδους μουσείο είναι αυτό; Ποιοι εργάζονται σε ένα αρχαιολογικό μουσείο. Γιατί το λέμε έτσι. Ποια είναι η δουλειά του αρχαιολόγου. Άλλα επαγγέλματα που σχετίζονται με αυτό όπως του συντηρητή, του φύλακα.

2. Υπάρχουν ζώα σε ένα αρχαιολογικό μουσείο; Τους δείχνω το φύλλο εργασίας που έχω ετοιμάσει για το μουσείο και τους εξηγώ τι θα πρέπει να κάνουν με αυτό όταν βρεθούμε στο μουσείο. Στο φύλλο εργασίας βλέπουμε δύο σειρές από εικόνες ζώων και από κάτω τους κουτάκια. Κάθε φορά που θα συναντάμε κάποιο ζώο θα κάνουν τσεκ κάτω από το αντίστοιχο κουτάκι. Μπορεί βέβαια να μην συναντήσουμε όλα αυτά τα ζώα. Μπορεί να μην συναντήσουμε κανένα ζώο. Αυτό θα το μάθουμε όταν βρεθούμε εκεί. Τους εξηγώ επίσης ότι τα φύλλα εργασίας θα τους τα μοιράσω όταν βρεθούμε εκεί.

3. Ποιοί κανόνες διέπουν μία επίσκεψη σε κάποιο μουσείο (μιλάμε ψιθυριστά, περπατάμε ήρεμα, δεν σπρώχνουμε, δεν αγγίζουμε τα εκθέματα, φωτογραφίζουμε χωρίς φλας).

4. Πού βρίσκεται το Αρχαιολογικό Μουσείο Πυθαγορείου; Πώς θα πάμε εκεί; Εδώ χρειαζόμαστε ηλεκτρονικό υπολογιστή και σύνδεση στο Ίντερνετ. Μαζί με τα παιδιά κατευθυνόμαστε στον χώρο του Η/Υ που βρίσκεται εντός της σχολικής αίθουσας διδασκαλίας αλλά είναι ένας χώρος κατάλληλα διαμορφωμένος με ηλ. υπολογιστή, εκτυπωτή- σαρωτή, φωτοτυπικό, ηχεία και χαλάκι για να κάθονται τα παιδιά και 2 καρεκλάκια. Συνδεόμαστε στο Google Earth, κάνουμε αναζήτηση "Πυθαγόρειο, Σάμος" και εκεί βρίσκουμε το νηπιαγωγείο μας και το Αρχαιολογικό Μουσείο. Αναζητούμε και σχεδιάζουμε την συντομότερη και ασφαλέστερη διαδρομή. Τυπώνουμε σε Α3 τον χάρτη με τη διαδρομή.

Είμαστε έτοιμοι να περάσουμε στην επόμενη φάση που είναι η επίσκεψη στο μουσείο. Προηγουμένως έχουμε πάρει δηλώσεις συμμετοχής για την επίσκεψη στο μουσείο από τους γονείς των παιδιών.

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.

Φύλλα εργασίας:

1. [anazitise_ta_zoa2.doc](#)

1. **χάρτης Πυθαγορείου**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11378/1115#11975>

2. **Διαδρομή μετάβασης στο μουσείο.**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11378/1115#12336>

2η Φάση: Επίσκεψη στο Αρχ. Μουσείο.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αρχαιολογικό Μουσείο Πυθαγορείου

Με τα πόδια και σε ζευγάρια σε μία γραμμή, πηγαίνουμε στο αρχαιολογικό μουσείο του Πυθαγορείου. Κάθε τόσο συμβουλευόμαστε τον χάρτη που τυπώσαμε σε Α3 από το google earth για να βλέπουμε αν ακολουθούμε την σωστή διαδρομή και αν πλησιάζουμε.

Πριν μπούμε μέσα, στον ανοιχτό χώρο μπροστά στην είσοδο, συγκεντρωνόμαστε όλοι και επαναλαμβάνουμε τους κανόνες επίσκεψης στο μουσείο που είχαμε αναφέρει στην πρώτη φάση.

Μπαίνουμε στο μουσείο, τα παιδιά αφήνουν τα πράγματά τους (τσάντες-ρούχα) στην γκαρνταρόμπα του μουσείου. Δίνω σε κάθε παιδί ένα φύλλο εργασίας (αυτό που είχε περιγραφεί στην πρώτη φάση) και ένα μολύβι με γόμα. Προχωράμε στον διάδρομο του μουσείου και κάθε φορά που εντοπίζουμε στις προθήκες κάποιο έκθεμα που παριστάνει ζώο (π.χ. αγγείο με εικονογράφηση ζώου, αγγείο με μορφή ζώου, γλυπτό, νόμισμα κλπ) επιστώ την προσοχή όλων των παιδιών σε αυτό. Το σχολιάζουμε: τι ζώο είναι, από τι υλικό είναι, για ποιά μορφή τέχνης πρόκειται (ζωγραφική, αγγειοπλαστική, γλυπτική, μεταλλοτεχνία, ψηφιδωτό, φρέσκο). Όλοι κάνουν τσεκ ή Χ στο αντίστοιχο κουτάκι του φύλλο εργασίας που κρατάνε.

Εγώ παίρνω φωτογραφίες με την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή. Αν υπάρχει κι άλλη συνάδελφος θα φωτογραφίζει εκείνη για να μπορώ εγώ να συντονίζω.

Παρατηρούμε ότι υπάρχουν και μυθικά πλάσματα με χαρακτηριστικά ζώου και ανθρώπου ή πολλών ζώων μαζί (π.χ. σειρήνες). Δεν τα καταγράφουμε γιατί δεν είναι ζώα. Κατατάσσονται σε άλλη κατηγορία (μυθικά πλάσματα). Υπάρχουν ή υπήρξαν πραγματικά;

Παρατηρούμε ότι κάποια από τα εκθέματα δεν είναι ελληνικής προέλευσης. Γιατί; (Ήταν αφιερώματα στον ναό

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.

της Ήρας από άλλους λαούς).

Επιστρέφουμε στο νηπιαγωγείο όπως ήρθαμε.

Φύλλα εργασίας:

1. [anazitise ta zoa2.doc](#)

1. χάρτης Πυθαγορείου

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11378/1116#11627>

Διευκρίνιση: Χάρτης του Πυθαγορείου Σάμου από το google earth. Έχω σημειώσει στην τοποθεσία την θέση του μουσείου και του νηπιαγωγείου μας.

2. Διαδρομή μετάβασης στο μουσείο.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11378/1116#12337>

3η Φάση: Αποδελτίωση και στατιστική επεξεργασία δεδομένων.

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα διδασκαλίας.

Με τα παιδιά καθόμαστε στη γωνιά του υπολογιστή και εγώ ανοίγω το excel. Τα παιδιά κρατάνε στα χέρια τους τα φύλλα εργασίας που συμπλήρωσαν στο μουσείο. Ήρθε η ώρα να μάθουμε πόσα ζώα είδαμε στο μουσείο. Συγκεκριμένα ποια είδη και πόσα από το κάθε είδος.

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.

Εξηγώ στα παιδιά ότι θα γράψουμε τα ονόματα των ζώων στον υπολογιστή και πόσα ζώα είδαμε από το κάθε είδος και αυτό το πρόγραμμα θα μας βοηθήσει να κάνουμε συγκρίσεις. δηλαδή να καταλάβουμε ποια ήταν περισσότερα και ποια λιγότερα. Το κυριώτερο όμως είναι ότι την σύγκριση αυτή θα την κάνουμε με μία ματιά χωρίς δηλαδή να χρειαστεί να μετρήσουμε. Αν επιπλέον θέλουμε να μετρήσουμε θα μάθουμε πόσα περισσότερα και πόσα λιγότερα είναι από το κάθε είδος.

Ένα ένα έρχονται τα παιδιά και πληκτρολογούν στο αντίστοιχο πεδίο τα ονόματα των ζώων με κεφαλαία βλέποντάς τα από τα φύλλα εργασίας. Αφού τελειώσουμε την πληκτρολόγηση των ονομάτων περνάμε στην πληκτρολόγηση των τιμών πάλι συμβουλευόμενοι τα φύλλα εργασίας. Φροντίζω ώστε όλα τα παιδιά να πάρουν μέρος στην διαδικασία της πληκτρολόγησης είτε ονομάτων είτε τιμών.

Εγώ φτιάχνω το chart. Επιλέγω αυτό με τις στήλες. Τα διαφορετικά χρώματα στηλών μας βοηθάνε πολύ. Διαβάζουμε μαζί το διαγράμμα. Παίζουμε λίγο με τα διαγράμματα αλλάζοντας τύπο (π.χ. κώνους, πίτα).

Τι παρατηρούμε; Ποια ζώα είναι περισσότερα; Ποια λιγότερα; Υπάρχουν ισοπαλίες όπως λένε συνήθως τα παιδιά;

Ακολουθεί καταιγισμός ιδεών. Γιατί άραγε τα περισσότερα ήταν τα πουλιά; (τροφή, ομορφιά). Γιατί συναντάμε τόσα πολλά άλογα; Τι ρόλο έπαιζαν στην αρχαία ελληνική κοινωνία;(μεταφορικά μέσα, πόλεμος, αγρ. εργασίες, ομορφιά-δύναμη, αθλητισμός). Τι ρόλο έπαιζαν οι ταύροι; (μεταφορικά μέσα,αγρ. εργασίες, θαυμασμός για ομορφιά -δύναμη, αρχαίος Αιγύπτιος Θεός Άπιδ με μορφή ταύρου).

Φύλλα εργασίας:

1. [chart in microsoft office powerpoint.xlsx](#)

4η Φάση: Έρευνα

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα διδασκαλίας, γωνιά υπολογιστή.

Στην προηγούμενη φάση του σεναρίου αναλύσαμε τα στατιστικά δεδομένα της έρευνας που έλαβε χώρα στο μουσείο.

Τώρα θα ασχοληθούμε με αυτά που ανακαλύψαμε στο μουσείο θα τα σχολιάσουμε και θα ψάξουμε να **βρούμε πληροφορίες**.

"**Κατεβάζω**" τις **φωτογραφίες** που τράβηξα κατά την επίσκεψή μας στο μουσείο, στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή, και τις βλέπουμε σε μεγάλο μέγεθος. Τις **προβάλλουμε** στην οθόνη προβολής με την βοήθεια του βιντεοπροβολέα για να τις βλέπουν όλοι καλά.

Παρατηρούμε ότι ανάμεσα σε αυτές υπάρχουν λιοντάρια και πάνθηρες. Ρωτάω τα παιδιά πώς γνώριζαν οι αρχαίοι έλληνες αυτά τα ζώα. Ενδέχεται κάποια να πούνε ότι είχαν ταξιδέψει στην Αφρική και κάποια να πούνε ότι ζούσαν αυτά τα ζώα στην Ελλάδα. Υπάρχουν στοιχεία που να μας δείχνουν ότι αυτά τα ζώα ζούσαν στον

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.

ελληνικό χώρο;

Προτείνω να επισκεφτούμε την ιστοσελίδα του παιδαγωγικού ινστιτούτου και να δούμε τι λέει το **βιβλίο της ιστορίας της Γ' Δημοτικού**.

Διαβάζουμε από τους άθλους του Ηρακλή το **Λιοντάρι της Νεμέας**.

Υπάρχουν παρόμοια εκθέματα σε άλλα αρχαιολογικά μουσεία της Ελλάδας ή του εξωτερικού;

Επισκεπτόμαστε την ιστοσελίδα του **Εθνικού αρχαιολογικού μουσείου**. Από εκεί κατεβάζουμε το εκπαιδευτικό υλικό **Άνθρωποι, λιοντάρια και χρυσός**, σε μορφή ηλεκτρονικού βιβλίου και το τυπώνουμε. Στην σελίδα 8 διαβάζουμε ότι στην Αργολίδα ζούσαν αληθινά λιοντάρια και ότι έχουν βρεθεί οστά τους.

Ακολουθεί καταιγισμός ιδεών ως προς τις πιθανές **αιτίες** που οδήγησαν στην **εξαφάνισή** τους από τον ελλαδικό χώρο. Σαν πιθανότερες αιτίες φαίνεται να είναι η καταστροφή των δασών όπου ζούσαν, κρύβονταν, γεννούσαν και κυνηγούσαν, η εξέλιξη των όπλων που έκανε το κυνήγι των άγριων ζώων ευκολότερο και η εξάπλωση των οικισμών των ανθρώπων.

Επανερχόμαστε στην εικονική περιήγησή μας στο αρχ. μουσείο του Πυθαγορείου μέσα από τις φωτογραφίες που τραβήξαμε κατά την επίσκεψη σε αυτό.

Αυτή τη φορά παρατηρούμε και συζητάμε για το **υλικό** πάνω στο οποίο είχαν αποτυπωθεί οι μορφές των ζώων. Τι υλικά συναντήσαμε; Βλέπουμε τις φωτογραφίες κάπως γρήγορα, παρατηρούμε και συζητάμε για τα υλικά. πέτρωμα (μάρμαρο, αχάτης), πηλός, ξύλο, μέταλλο. Με ποιον τρόπο αποτυπώθηκαν τα ζώα; Παρατηρούμε αγάλματα ζώων, ανάγλυφα, ζωγραφισμένα σε πήλινα αγγεία, πήλινα αγγεία με τη μορφή ζώου (ρυτά κυρίως), τυπωμένη μορφή ζώου σε μέταλλο (νόμισμα), μέταλλο με τη μορφή ζώου (αγαλματίδιο), ψηφιδωτό.

Εξακολουθώντας να βλέπουμε τις φωτογραφίες, εντοπίζουμε κάποια ζώα ή ανθρώπινα πλάσματα με χαρακτηριστικά ζώου π.χ. κέρατα κριαριού ή κεφάλι τσακαλιού. Ρωτάω τα παιδιά αν όλα τα εκθέματα ήταν ελληνικής προέλευσης.

Ήδη κατά την επίσκεψή μας στο μουσείο είχαμε εντοπίσει τα εκθέματα αυτά και είχαμε συζητήσει για την **προέλευσή** τους. Τα περισσότερα είναι ελληνικά υπάρχουν όμως και κάποια Αιγυπτιακά και Ασσυριακά. Τα Αιγυπτιακά όμως υπερτερούν αριθμητικά και παρουσιάζουν και ιδιαίτερο ενδιαφέρον αφού δεν πρόκειται καθαρά για ζώα αλλά για ζωόμορφους Θεούς. Μας δίνεται λοιπόν η ευκαιρία μέσα από αυτά να γνωρίσουν τους θεούς των αρχαίων Αιγυπτίων που διέφεραν τόσο πολύ στην μορφή από τους ελληνικούς.

Επισκεπτόμαστε την ιστοσελίδα του **Βρετανικού Μουσείου**.

Βλέπουμε τις κάρτες που έχω φτιάξει με εικόνες και πληροφορίες από το Βρετανικό Μουσείο και μαθαίνουμε για τους **αρχαίους Αιγύπτιους Θεούς**.

Φύλλα εργασίας:

1. [egyptgodscards1.docx](#)

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.

Ιστορία Γ Δημοτικού Από τη μυθολογία στην Ιστορία

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11378/1118#11728>

2. Άνθρωποι, λιοντάρια και χρυσός.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11378/1118#11729>

3. Οι θεοί των αρχαίων Αιγυπτίων.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11378/1118#11734>

Διευκρίνιση: Πρόκειται για την ιστορία της γέννησης των Θεών των αρχαίων Αιγυπτίων μέσα από κινούμενα σχέδια.

5η Φάση: Ασκήσεις εμπέδωσης- αξιολόγηση.

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα. γωνιά υπολογιστή.

Στα πλαίσια της διαθεματικότητας τα παιδιά κάνουν

1. ασκήσεις γλώσσας (ταιριάζω το ζώο με το όνομά του).
2. ασκήσεις αριθμητικής (μετράω τα ζώα και βρίσκω τον σωστό αριθμό)
3. παίζουν παιχνίδι μνήμης. Καθώς ανασηκώνουν τις αναποδογυρισμένες κάρτες αναφέρουν και το όνομα του Θεού που απεικονίζεται σε αυτές.
4. συμπληρώνουν ανοιχτού τύπου φύλλο εργασίας : Αν ήσουν αρχαίος Αιγύπτιος Θεός τη μορφή ποιου ζώου θα διάλεγες να έχεις; Γιατί; Ζωγράψισε τον εαυτό σου όπως τον φαντάζεσαι σαν αρχαίο Αιγύπτιο Θεό.

Αξιολόγηση:Ανάλογα με το ποσοστό επιτυχίας των παιδιών στις ασκήσεις κρίνεται η επιτυχία του σεναρίου.

Φύλλα εργασίας:

1. [an_isoyn.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.

Βρες τα ίδια ζώα.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 113

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11378/1119#11851>

Διευκρίνιση: Τα παιδιά γυρίζουν ανά δύο τις κάρτες για να αποκαλυφθεί η εικόνα. Πρέπει να θυμούνται πού είχαν δει το ίδιο ζώο για να φτιάξουν ζευγάρι.

2. Διάλεξε το υλικό από το οποίο είναι φτιαγμένα τα εικονιζόμενα εκθέματα.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 116

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11378/1119#11950>

3. Πώς ονομάζεται το εικονιζόμενο ζώο;

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 116

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11378/1119#11954>

Διευκρίνιση: Δίνονται δύο πιθανές απαντήσεις. Το παιδί πρέπει να βρει τη σωστή λέξη και να την πληκτρολογήσει στον χώρο της απάντησης.

4. Μέτρησε τα ζώα.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11378/1119#11998>

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.