

## Εισαγωγή στο διαδίκτυο

**Βέλτιστο  
Σενάριο**

### Γνωστικό αντικείμενο:

Πληροφορική

**Δημιουργός Σεναρίου:** ΗΛΙΑΣ ΜΑΡΓΑΡΙΤΙΔΗΣ (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: «**Εισαγωγή στο διαδίκτυο**».

Δημιουργήθηκε στις **07/09/2015 - 21:41** 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/11396>

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

**Υποδειγματικά Σενάρια:** Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομώνων (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: [fyllo\\_ergasias\\_1.pdf](#)
- 2η Φάση: [fasi\\_2- fyllo\\_ergasias\\_1.pdf](#)
- 3η Φάση: [fasi3-fyllo\\_ergasias\\_1.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 Υ.Π.Ε.Θ.

## Γενική Περιγραφή Σεναρίου

### Γνωστικό Αντικείμενο

Πληροφορική (Δημοτικό)

### Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Συχνά στα εργαστήρια πληροφορικής των δημοτικών οι μαθητές ιδιαίτερα των μικρών τάξεων "ξεσπούν" στους η/υ χαρακτηρίζοντας τους "αργούς", "σαράβαλα" κλπ, όταν παρατηρείται καθυστέρηση στη "φόρτωση" μιας ιστοσελίδας. Η πλειοψηφία των μαθητών έχουν στρεβλή εικόνα για το τι ακριβώς είναι το διαδίκτυο. Το αντιλαμβάνονται ως ένα μεγάλο πρόγραμμα που βρίσκεται σε κάθε υπολογιστή ξεχωριστά και η επιτυχία ή η αποτυχία των ενεργειών που επιθυμούν και η ταχύτητα υλοποίησης τους εξαρτάται αποκλειστικά από τους υπολογιστές τους. Οι μαθητές δεν γνωρίζουν την πολύπλοκη και μεγάλη σε όγκο και απόσταση διακίνηση πληροφοριών που λαμβάνει χώρα. Επίσης οι περισσότεροι μαθητές αν και γνωρίζουν τους φυλλομετρητές διαδικτύου δεν μπορούν με επιτυχία να επισκέπτονται ιστοσελίδες, χωρίς βοήθεια, είτε πληκτρολογώντας τη διεύθυνση, είτε με χρήση υπερσυνδέσμων.

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

Γενικός σκοπός του σεναρίου είναι να γνωρίσουν οι μαθητές τον τρόπο που λειτουργεί το διαδίκτυο και να μάθουν τις βασικές λειτουργίες ενός φυλλομετρητή διαδικτύου. Το παρόν σενάριο εντάσσεται στο μάθημα ΤΠΕ που διδάσκεται στα δημοτικά σχολεία που ακολουθούν το Ενιαίο Αναμορφωμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα και συγκεκριμένα στον Άξονα Μαθησιακών Στόχων: "Γνωρίζω το Διαδίκτυο". Το σενάριο προτείνεται να διδαχθεί στη Β ή Γ δημοτικού. Η εκτιμώμενη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου είναι 2 με 3 διδακτικές ώρες.

Για την γνωριμία με τον τρόπο που λειτουργεί το διαδίκτυο έχει προετοιμαστεί ένα κατάλληλο παιχνίδι ρόλων, στο οποίο κάθε μαθητής θα αναλάβει να υποδυθεί μία συγκεκριμένη συσκευή (εξυπηρετητής, modem-router, φορητός υπολογιστής κλπ) σύμφωνα με τις οδηγίες του διδάσκοντα. Οι μαθητές που θα υποδύονται τις συσκευές πελάτες του διαδικτύου (φορητοί υπολογιστές, υπολογιστές ταμπλέτες κλπ) μέσα από κατάλληλες κάρτες του παιχνιδιού θα "αιτούνται" πληροφορίες, οι οποίες -μέσω των διαποδιαμορφωτών-δρομολογητών με τους οποίους συνδέονται στο διαδίκτυο- θα δίνονται από τον κατάλληλο εξυπηρετητή. Μέσα από κατάλληλα σενάρια του παιχνιδιού ο εκπαιδευτικός θα καθοδηγήσει τους μαθητές να οικοδομήσουν γνώσεις για τη λειτουργία του διαδικτύου, τους δύο διακριτούς ρόλους που μπορεί να έχει ένα υπολογιστικό σύστημα σε αυτό (πελάτης/εξυπηρετητής), αλλά και τα προβλήματα που μπορεί να προκύψουν στη λειτουργία του διαδικτύου. Το παιχνίδι ρόλων μπορεί να διαδραματιστεί σε οποιαδήποτε αίθουσα του σχολείου παρέχει επαρκή χώρο για την υλοποίηση του. Ο εκπαιδευτικός έχει προετοιμάσει όλο το υποστηρικτικό υλικό (κάρτες ρόλων, "καλώδια", πληροφορίες εξυπηρετητών, αιτήσεις πελατών κλπ) εκ των προτέρων.

Η εκμάθηση των βασικών λειτουργιών του φυλλομετρητή θα πραγματοποιηθεί στο εργαστήριο με δραστηριότητες που εντάσσονται σε διαφορετικές θεωρίες μάθησης. Αρχικά θα απαιτηθεί επίδειξη (συμπεριφορισμός) από τον εκπαιδευτικό, ωστόσο ο εκπαιδευτικός κυρίως λειτουργεί υποστηρικτικά και καθοδηγητικά, αφήνοντας τους μαθητές να ανακαλύψουν και να οικοδομήσουν τη γνώση μέσα από τις δραστηριότητες που θα τους δοθούν. Ο εκπαιδευτικός έχει τοποθετήσει όλο το απαραίτητο ηλεκτρονικό υλικό στο φάκελο εργασίας των μαθητών.

## Διδακτικοί Στόχοι

- Να κατανοήσουν οι μαθητές την ανταλλαγή δεδομένων που συντελείται όταν επισκέπτονται μια ιστοσελίδα
- Να καταλάβουν οι μαθητές ότι σε ένα δίκτυο υπάρχουν πολλές συσκευές με διαφορετικούς ρόλους
- Να μπορούν οι μαθητές να ανοίγουν μόνοι τους έναν φυλλομετρητή διαδικτύου
- Να μπορούν οι μαθητές να "επισκέπτονται" ιστοσελίδες όταν τους δίνεται η διεύθυνση
- Να διακρίνουν οι μαθητές ένα απλό κείμενο από ένα κείμενο-υπερύνδεσμο

## Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- διαδίκτυο
- φυλλομετρητής

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.

- Παιχνίδι Ρόλων
- πελάτης
- εξυπηρετητής

### **Υλικοτεχνική υποδομή**

Εργαστήριο πληροφορικής με πρόσβαση στο διαδίκτυο. Δεν υπάρχει περιορισμός στη χρήση των εποπτικών μέσων. Το σενάριο μπορεί να υλοποιηθεί με οποιοδήποτε εποπτικό μέσο ( απλός πίνακας, διαδραστικός πίνακας, βιντεοπροβολέας).

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

3 ώρες

### **Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί**

Δεν υπάρχουν.

### **Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας**

Εύκολο

### **Τύπος Διαδραστικότητας**

Ενεργός μάθηση

### **Επίπεδο Διαδραστικότητας**

υψηλό

### **Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα**

6-9

### **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: Γνωρίζω το διαδίκτυο παίζοντας

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο Η/Υ εκτός αν υπάρχει πρόβλημα χώρου.

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. ΚΑΡΤΕΣ ΡΟΛΩΝ
2. ΚΑΡΤΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ
3. Διαλέγω στη σωστή λέξη για να συμπληρώσω την πρόταση
4. Σε κάθε ζευγάρι προτάσεων που σας δίνονται η μία είναι σωστή και η άλλη λανθασμένη.

### 2η Φάση: Παγκόσμιος ιστός, γνωρίζω τους φυλλομετρητές

**Χρονική Διάρκεια:** 35λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο Η/Υ

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Φυλλομετρητής διαδικτύου
2. Επισκέπτομαι χρήσιμες ιστοσελίδες

### 3η Φάση: Υπερσύνδεσμοι

**Χρονική Διάρκεια:** 25λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο Η/Υ

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. 1η Δραστηριότητα υπερσυνδέσμων

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.

## 2η Δραστηριότητα υπερσυνδέσμων

### 3. Υπενθύμιση Γνώσεων

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.Ε.Θ.



# 1η Φάση: Γνωρίζω το διαδίκτυο παίζοντας

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο Η/Υ εκτός αν υπάρχει πρόβλημα χώρου.

Ο εκπαιδευτικός μοιράζει σε κάθε μαθητή μία κάρτα ρόλου και τον τοποθετεί στην κατάλληλη θέση στο χώρο. Στη συνέχεια συνδέει τον κάθε μαθητή με το κατάλληλο καλώδιο στην κατάλληλη συσκευή. Συνιστάται να χρησιμοποιηθούν τρία διαφορετικά είδη καλωδίων, που θα έχουν διαφορετικό χρώμα και "πάχος":

1. Τα καλώδια που συνδέουν τους "πελάτες" με το modem-router να είναι τα λεπτότερα.
2. Τα καλώδια που συνδέουν τα modem-router με τους εξυπηρετητές να είναι μεσαίου πάχους
3. Τα καλώδια που συνδέουν τους εξυπηρετητές μεταξύ τους να είναι τα παχύτερα από τα τρία.

Ως καλώδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν κορδέλες. Τέλος ο εκπαιδευτικός χορηγεί την κατάλληλη κάρτα ενεργειών σε κάθε μαθητή ανάλογα με το ρόλο του και καθοδηγεί το παιχνίδι με τέτοιο τρόπο, ώστε οι μαθητές να ανακαλύπτουν και να οικοδομούν τις επιθυμητές γνώσεις.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo\\_ergasias\\_1.pdf](#)

## 1. ΚΑΡΤΕΣ ΡΟΛΩΝ

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 67

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11396/1127#11930>

**Διευκρίνιση:** Κάρτες ρόλων για την υλοποίηση του διαδραστικού παιχνιδιού

**Σχόλιο:** Ο εκπαιδευτικός εκτυπώνει τις κάρτες ρόλων και δίνει τυχαία σε κάθε μαθητή μία κάρτα.

## 2. ΚΑΡΤΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 67

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11396/1127#11933>

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.

**Σχόλιο:** Ο εκπαιδευτικός εκτυπώνει την κάρτα ενεργειών και δίνει μία κάρτα "ΠΕΛΑΤΗΣ" σε κάθε μαθητή που παίζει ρόλο υπολογιστή-πελάτη, και μία από τις κάρτες εξυπηρετητή σε κάθε έναν εξυπηρετητή. Αν υπάρχουν περισσότεροι από 2 εξυπηρετητές, θα πρέπει να προστεθεί η αντίστοιχη κάρτα και να προστεθούν τα αντίστοιχα αιτήματα στην κάρτα του πελάτη. Σημαντική λεπτομέρεια για την ορθή κατανόηση της λειτουργίας του διαδικτύου από τους μαθητές: Κάθε πελάτης μπορεί να υποβάλλει οποιοδήποτε αίτημα, αλλά κάθε εξυπηρετητής μπορεί να απαντήσει μόνο σε συγκεκριμένα αιτήματα, οπότε κάθε αίτημα πρέπει να φτάσει στον κατάλληλο εξυπηρετητή.

### 3. Διαλέγω στη σωστή λέξη για να συμπληρώσω την πρόταση

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 72

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11396/1127#12252>

### 4. Σε κάθε ζευγάρι προτάσεων που σας δίνονται η μία είναι σωστή και η άλλη λανθασμένη.

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 78

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11396/1127#12650>

## 2η Φάση: Παγκόσμιος ιστός, γνωρίζω τους φυλλομετρητές

**Χρονική Διάρκεια:** 35λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο Η/Υ

Αρχικά εν συντομία ο διδάσκων με μια πολύ σύντομη εισήγηση διευκρινίζει στους μαθητές ότι αυτό που οι ίδιοι αποκαλούν ως "Internet" δεν είναι παρά μόνο μία από τις πολλές υπηρεσίες που αυτό προσφέρει, η υπηρεσία του Παγκόσμιου Ιστού. Φυσικά είναι πολύ δύσκολο για τους μαθητές προς το παρόν να αντιληφθούν τη διαφορά. Στην πράξη αυτό θα γίνει όταν σε επόμενα μαθήματα οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν άλλες υπηρεσίες, όπως υπηρεσίες δικτυακής επικοινωνίας μεταξύ τους με κάποιον από τους η/υ του εργαστηρίου να παίζει το ρόλο του εξυπηρετητή και οι υπόλοιποι να είναι οι πελάτες κάποιας σχετικής υπηρεσίας. Στη συνέχεια ο διδάσκων επιδεικνύει σε έναν από τους δημοφιλείς φυλλομετρητές διαδικτύου (στα παραδείγματα μας θα χρησιμοποιηθεί ο Google Chrome) τη γραμμή διευθύνσεων και δείχνει ένα παράδειγμα μετάβασης σε κάποια ιστοσελίδα. Στη συνέχεια με στοχευμένες δραστηριότητες και κατάλληλη καθοδήγηση του εκπαιδευτικού οι μαθητές οικοδομούν τη γνώση

Φύλλα εργασίας:

#### 1. [fasi 2- fyllo ergasias 1.pdf](#)

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.

## Φυλλομετρητής διαδικτύου

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11396/1128#12656>

## 2. Επισκέπτομαι χρήσιμες ιστοσελίδες

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 61

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11396/1128#12657>

**Διευκρίνιση:** Επισκεφθείτε τις ιστοσελίδες που βρίσκονται στον πίνακα με τη σειρά που δίνονται και αντιστοιχίστε τις με τις κατάλληλες πληροφορίες

# 3η Φάση: Υπερσύνδεσμοι

**Χρονική Διάρκεια:** 25λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο Η/Υ

Μέσα από πρακτικές δραστηριότητες, οι μαθητές μαθαίνουν να διακρίνουν τους υπερσυνδέσμους και κατανοούν τη λειτουργία τους. Μπορείτε να υλοποιήσετε τις ίδιες δραστηριότητες μέσα από το Φύλλο Εργασίας. Σε αυτή την περίπτωση θα απαιτηθεί το φύλλο να είναι διαθέσιμο, τόσο σε ηλεκτρονική, όσο και έντυπη μορφή. Κάποιες δραστηριότητες δεν μπόρεσαν υλοποιηθούν μέσω των διαδραστικών εργαλείων.

Φύλλα εργασίας:

1. [fasi3-fyllo\\_ergasias\\_1.docx](#)

## 1. 1η Δραστηριότητα υπερσυνδέσμων

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11396/1129#19050>

**Διευκρίνιση:** Εισαγωγικές δραστηριότητες για την κατανόηση των υπερσυνδέσμων

## 2. 2η Δραστηριότητα υπερσυνδέσμων

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

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.

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11396/1129#19219>

**Διευκρίνιση:** Δραστηριότητες για τος υπερσυνδέσμους-εικόνες

### 3. Υπενθύμιση Γνώσεων

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 78

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/11396/1129#19229>

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.