

Οι Κρυμμένοι Θησαυροί των Καραβιών

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων

Δημιουργός Σεναρίου: Δήμητρα Λογγίνου (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: **«Οι Κρυμμένοι Θησαυροί των Καραβιών»**.

Δημιουργήθηκε στις **07/10/2015 - 16:03** 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/11486>

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: [yliko_gia_ta_koytia_geniko .pdf](#) , [yliko_gia_to_koyti_1.pdf](#) , [endeiktiko_yliko_gia_2o_koyti.pdf](#) , [endeiktiko_yliko_gia_to_3o_koyti.pdf](#) , [endeiktiko_yliko_gia_4o_koyti .pdf](#) , [endeiktiko_yliko_gia_5o_koyti .pdf](#)
- 2η Φάση: [fyllo_ergasion_1.pdf](#) , [fyllo_ergasion_2.pdf](#) , [fyllo_ergasion_3.pdf](#) , [fyllo_ergasion_4.pdf](#) , [fyllo_ergasion_5.pdf](#) , [kleidi_polis.pdf](#) , [timitiki_plaketa.pdf](#)
- 3η Φάση: [fyllo_ergasion - zografiki.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.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Μέσα από το συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές με παιγνιώδη τρόπο ανακαλύπτουν την ιστορία του Πειραιά από την αρχαιότητα έως σήμερα.

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

Το σενάριο βασίζεται σε πέντε καράβια φτιαγμένα από κουτιά . Το κάθε κουτί περιέχει μέσα αντικείμενα από διαφορετικές περιόδους της ιστορίας του Πειραιά συνοδευόμενα από ερωτήσεις που κεντρίζουν το ενδιαφέρον του μαθητή και τον ωθούν να ψάξει να διαβάσει να επιλέξει και να καταγράψει τις απαντήσεις στα ερωτήματα που του τίθενται μέσα σε ένα ασφαλές περιβάλλον. Αρχικά οι μαθητές στην ώρα των εικαστικών ή της ευέλικτης ζώνης κατασκευάζουν τα καράβια και ο εκπαιδευτικός τοποθετεί το υλικό μέσα σε αυτά.

Το κάθε κουτί έχει αντικείμενα από πέντε διαφορετικές ιστορικές περιόδους .

Το πρώτο αντικείμενα από την **Προϊστορική εποχή**, το δεύτερο από την **Κλασική Αρχαιότητα** , το τρίτο από τους **Μεσαιωνικούς χρόνους** , το τέταρτο από τα **Επαναστατικά** και **Μετεπαναστατικά χρόνια** , το πέμπτο από τους **Νεότερους χρόνους**. Οι μαθητές ανοίγοντας το κάθε κουτί θα πρέπει να δουν ποια ιστορική περίοδο καλούνται να επεξεργαστούν. Γι' αυτό τον λόγο στο εσωτερικό του κουτιού θα πρέπει να είναι κολλημένη μια καρτέλα Κανσόν που θα γράφει πάνω σε ποια ιστορική περίοδο αντιστοιχούν τα αντικείμενα του κουτιού.

Το πρώτο κουτί ως υλικό έχει τα παρακάτω αριθμημένα αντικείμενα

No1: Ένα ομοίωμα βαρκάρη που ρωτά «τι σημαίνει η λέξη Πειραιάς; »

No2 : Τον προϊστορικό χάρτη που δείχνει πως ήταν ο Προϊστορικός Πειραιάς κι έχει πάνω του την ερώτηση " Πώς ενώθηκε ο Πειραιάς με την Αττική και από ποιους πρωτοκατοικήθηκε;

No3 Δύο φωτογραφίες : Μία του Σηραγγίου και μία του Χιώτη και της Λίντα συνοδευόμενες από τις ερωτήσεις « α) Τι ήταν το Σηράγγιο, πως έγινε γνωστό στα νεότερα χρόνια και ποια η σχέση της Λίντας και του Χιώτη με αυτό; Πώς είναι σήμερα ο χώρος αυτός;»

No4 Ένα mp4 με το τραγούδι «Στης Αρετούσας τη Σπηλιά» σε USB στικάκι, συνοδευόμενο από την ερώτηση «Τι ήταν η σπηλιά της Αρετούσας; »

Το δεύτερο κουτί ως υλικό έχει τα παρακάτω αριθμημένα αντικείμενα

No1 : Μια διαφάνεια σε USB στικάκι με τον Θεμιστοκλή συνοδευόμενη από τις ερωτήσεις « α) Ποιος ήταν ο Θεμιστοκλής και ποια η σχέση του με τον Πειραιά; β) Ποιος θρύλος υπάρχει σχετικά με το Θεμιστόκλειο;»

No2 : Το αρχαίο σχεδιάγραμμα του Ιπποδάμειου Σχεδίου που έχει πάνω του την ερώτηση «Τι ήταν το Ιπποδάμειο σχέδιο;»

No3 Μία πέτρα που πάνω της έχει την ερώτηση « Τι ήταν τα Μακρά Τείχη , γιατί κατασκευάστηκαν και πώς είναι σήμερα;»

No4 Ένα ομοίωμα λιμανιού συνοδευόμενο από την ερώτηση «πώς ήταν οργανωμένο το λιμάνι στα αρχαία χρόνια;»

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 Τρίτο κουτί ως υλικό έχει τα παρακάτω αριθμημένα αντικείμενα

No1 : Μία εικόνα του Αγίου Σπυρίδωνα συνοδευόμενη από την ερώτηση «Ποια η σχέση του Αγίου Σπυρίδωνα με τον Πειραιά;»

No2 Μια διαφάνεια της Εκκλησίας του Αγίου Σπυρίδωνα στον Πειραιά σε USB στικάκι συνοδευόμενη από την ερώτηση « Πώς χτίστηκε η μόνη του Αγίου Σπυρίδωνα στον Πειραιά και ποιος θρύλος υπάρχει γύρω από αυτήν;»

No3 : Μία κούκλα «Θρυλέων» (αν δεν υπάρχει βάζουμε φωτογραφία) συνοδευόμενη από τις ερωτήσεις « α) Γιατί η μασκότ του Ολυμπιακού απεικονίζει ένα λιοντάρι; β) Πού είναι σήμερα το λιοντάρι αυτό και γιατί;»

No4 Μία φωτογραφία ή το ίδιο το βιβλίο του Λευτέρη Καπώνη «Porto Leone» που πάνω της έχει την ερώτηση « Ποια η σχέση του τίτλου του συγκεκριμένου βιβλίου με τον Πειραιά; Ποια άλλα ονόματα απέκτησε ο Πειραιάς στα χρόνια της Παρακμής;»

Το τέταρτο κουτί ως υλικό έχει τα παρακάτω αριθμημένα αντικείμενα

No1 : Ένα mp4 βίντεο σε USB στικάκι με το γήπεδο Καραϊσκάκη συνοδευόμενο από την ερώτηση « Σε ποιον είναι αφιερωμένο το γήπεδο; (Λίγα λόγια για τον ήρωα); Τι έγινε στη συγκεκριμένη περιοχή του Φαλήρου;

No2 Ένα ταμπούρι κατασκευασμένο από πλαστελίνη ή πηλό (αν δεν υπάρχει βάζουμε φωτογραφία) συνοδευόμενο από την ερώτηση « Τι ήταν τα ταμπούρια; Από πού σου είναι γνωστή αυτή η λέξη; Από ποια περιοχή; Τι συνέβη σε αυτή την περιοχή και ονομάστηκε έτσι; Έχει αξιοποιηθεί σήμερα πολιτιστικά και εκπαιδευτικά ο χώρος αυτός;»

No 3 : Μία γκραβούρα με τον πανδοχείο του Τζελέπη, του Δημοτικού Θεάτρου, του ρολογιού του Πειραιά και της Δογάνας συνοδευόμενες από τις ερωτήσεις « α) Τι ήταν το πανδοχείο του Τζελέπη, β) πότε θεμελιώθηκε το Δημοτικό θέατρο και πότε το Ρολόι του Πειραιά; τι απέγινε το δεύτερο; Γ) Τι ήταν η Δογάνα; Δ) Γνωρίζεις οδούς που έχουν σήμερα αυτά τα ονόματα;

No4 Μία Φωτογραφία της παλιάς βιομηχανικής ζώνης του Πειραιά συνοδευόμενη από την ερώτηση « Από πού προέρχονταν οι πρώτοι κάτοικοι του νεότερου Πειραιά , ποιες βιομηχανίες ανέπτυξαν και ποια προϊόντα εξήγαγαν;»

Το Πέμπτο κουτί ως υλικό έχει τα παρακάτω αριθμημένα αντικείμενα

No1 Ομοίωμα οργάνου ή οργάνων της Ρεμπέτικης ορχήστρας(π.χ διακοσμητικά μπιμπελό) ή ήχος μπουζούκι mp3 σε USB στικάκι με την ερώτηση « Πότε ξεκίνησε το ρεμπέτικο στον Πειραιά, τι γνωρίζεις γι' αυτό; ποια τα όργανα της ορχήστρας και τι ήταν «Η Τετράς η Ξακουστή;» Ποιοι συνθέτες αναγνωρίζοντας την αξία του Ρεμπέτικου προσπαθούν να το κάνουν την κλασική μουσική της Ελλάδας;»

No2 Ένα έμβλημα του Εθνικού συνοδευόμενο από την ερώτηση « Τι γνωρίζεις για τον εθνικό και πως συνδέεται με τον Πειραιά;»

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.

No3 : Ένα έμβλημα του Ολυμπιακού συνοδευόμενο από την ερώτηση « Τι γνωρίζεις για τον Ολυμπιακό και πως συνδέεται με τον Πειραιά;»

No4 Μία Φωτογραφία του Τσαρούχη συνοδευόμενη από την ερώτηση « Ποιος ήταν ο Τσαρούχης; Ποια η σχέση του με τον Πειραιά; Που βρίσκεται το μουσείο Τσαρούχη; Ποια η γνώμη σου γι' αυτό;

Στη συνέχεια σε δύο ώρες της Ευέλικτης ζώνης η κάθε ομάδα καλείται να επιλέξει κουτί να επεξεργαστεί τα δεδομένα του να παρουσιάσει τα αποτελέσματα στην ολομέλεια της τάξης να παίξει ένα παιχνίδι για να αξιολογηθούν οι γνώσεις που αποκτήθηκαν να καθαρίσει έναν αρχαιολογικό ή σχολικό χώρο να δώσει το δικό της δημιουργικό αποτύπωμα στο σενάριο διακοσμώντας μέσω της Τέχνης του δρόμου (γκράφιτι) μια ηλεκτρονική γωνιά της Πόλης, με σκοπό τη μεταγνώση . Στο τέλος αξιολογούν το σενάριο.

Σημείωση : Για λόγους ασφαλείας του ηλεκτρονικού υλικού σε πολλές εφαρμογές μπορεί να ζητηθεί κωδικός (π.χ. Κωδικός Microsoft). Ο εκπαιδευτικός στην Α φάση, εκτός από την τοποθέτηση του υλικού μέσα στα κουτιά, εγγράφεται δωρεάν στις συγκεκριμένες εφαρμογές για να μπορεί να τις διαχειριστεί και να δώσει στα παιδιά ονόματα και κωδικούς για να μπορούν να δουλέψουν. Συνιστάται οι κωδικοί να είναι κολλημένοι μέσα στο κάθε κουτί σε μια πλευρά, πάνω σε ένα χαρτί με μεγάλα ευανάγνωστα γράμματα.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να γνωρίσουν οι μαθητές την ιστορία του τόπου που ζουν (γνωστικός)
- Να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές τα ηλεκτρονικά μέσα για συλλογή και επιλογή πληροφοριών (δεξιότητες)
- Να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές πάνω στο θέμα της προστασίας των μνημείων (Συναισθηματικός)
- Να καλλιεργήσει την ενεργό δράση για την προστασία των αρχαιολογικών χώρων

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- τοπική ιστορία
- Πειραιάς
- Κλασικά χρόνια
- Μεσαίωνας
- Επανάσταση
- Μετεπαναστατικά χρόνια
- Νεότεροι χρόνοι

Υλικοτεχνική υποδομή

6 laptops με σύνδεση στο internet (1 για τον Εκπαιδευτικό και 1 για κάθε μία από τις 5 ομάδες) , 5 USB στικάκια , Projector προβολής.

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

3 ώρες

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.

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Αναφορά Δημιουργού-Μη Εμπορική Χρήση-Όχι Παράγωγα Έργα 4.0 Διεθνές
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Δύσκολο

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

9-12

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: Α Φάση : Προετοιμασία κουτιών

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα διδασκαλίας

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Στης Αρετούσας τη Σπηλιά
2. Θεμιστοκλής
3. Minecraft Ξενάγηση στο Γήπεδο "Γεώργιος Καραϊσκάκης"
4. Μπουζούκι ήχος
5. Ηλεκτρονικό Υλικό για τα κουτιά για γρήγορο κατέβασμα.
6. Εκκλησία Αγίου Σπυρίδωνα

2η Φάση: Β φάση: Επεξεργασία, Παρουσίαση, Αξιολόγηση

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα διδασκαλίας

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Παρουσίαση σε PowerPoint
2. Κουίζ Ερώτηση 1
3. Κουίζ Ερώτηση 2
4. Κουίζ Ερωτήσεις 3 και 4
5. Κουίζ Ερωτήσεις 5 και 6
6. Κουίζ Ερωτήσεις 7 και 8
7. Κουίζ Ερωτήσεις 9 και 10

3η Φάση: Γ Φάση : Ευαισθητοποίηση - Καθαρισμός - Δημιουργία

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.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα διδασκαλίας - Ύπαιθρος

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Word it out
2. Τα Μακρά Τείχη του σχολείου μας...

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: Α Φάση : Προετοιμασία κουτιών

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα διδασκαλίας

Α ΦΑΣΗ

Κατασκευή κουτιών και προετοιμασία υλικού

Την ώρα των εικαστικών ή της Ευέλικτης ζώνης κατασκευάζονται από τους μαθητές 5 καράβια από κουτιά και παραδίδονται στον εκπαιδευτικό της τάξης για να τοποθετήσει μέσα σε αυτά εκπαιδευτικό υλικό.

Ο εκπαιδευτικός την ώρα που οι μαθητές εργάζονται δύναται να πραγματοποιήσει τις ηλεκτρονικές εγγραφές να συγκεντρώνει το υλικό των κουτιών να φτιάξει 5 φακέλους με ονόματα " κουτί 1", " κουτί 2", " κουτί 3", " κουτί 4", " κουτί 5" και να τοποθετήσει μέσα σε αυτούς τα αρχεία που χρησιμεύουν ως αντικείμενα και δίνονται σε ηλεκτρονική μορφή στην Α ΦΑΣΗ. Σε κάθε φάκελο φτιάχνει και ένα υποφάκελο με όνομα «καράβι1» «καράβι2» «καράβι3» «καράβι4» «καράβι5» και τοποθετεί μέσα σε αυτούς τις ηλεκτρονικές παρουσιάσεις που δίνονται στη Β ΦΑΣΗ. Τέλος, αντιγράφει τον κάθε φάκελο στο USB στικάκι, πχ " κουτί1" αντιγράφεται στο πρώτο USB στικάκι, " Κουτί2" αντιγράφεται στο δεύτερο USB στικάκι κ.τ.λ.

Στα Φύλλα εργασίας υπάρχουν οδηγίες για την κατασκευή των κουτιών και του καραβιού από τα παιδιά, καρτέλες και ενδεικτικό υλικό για το περιεχόμενο των κουτιών σε περίπτωση που δεν υπάρχουν κάποια από τα αντικείμενα που προτείνει στο συγκεκριμένο σενάριο. Όταν οι μαθητές ολοκληρώσουν την κατασκευή τους την παραδίδουν στον εκπαιδευτικό, ο οποίος τοποθετεί το σωστό υλικό στο σωστό κουτί. Τέλος, ο εκπαιδευτικός μέσα στο κάθε κουτί έχει κολλήσει σε μια πλευρά του με ευανάγνωστα γράμματα τα usernames και τους κωδικούς που θα χρειαστούν οι μαθητές κατά την υλοποίηση του σεναρίου.

Φύλλα εργασίας:

1. [yliko_gia_ta_koytia_geniko .pdf](#)
2. [yliko_gia_to_koyti_1.pdf](#)
3. [endeiktiko_yliko_gia_2o_koyti.pdf](#)
4. [endeiktiko_yliko_gia_to_3o_koyti.pdf](#)
5. [endeiktiko_yliko_gia_4o_koyti .pdf](#)
6. [endeiktiko_yliko_gia_5o_koyti .pdf](#)

1. Στης Αρετούσας τη Σπηλιά

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1187#11655>

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.

Διευκρίνιση: Χρησιμεύει ως αντικείμενο για το 1ο κουτί

2. Θεμιστοκλής

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1187#11656>

Διευκρίνιση: Χρησιμεύει ως αντικείμενο στο 2ο κουτί

3. Minecraft Ξενάγηση στο Γήπεδο "Γεώργιος Καραϊσκάκης"

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1187#11817>

Διευκρίνιση: Χρησιμοποιείται ως αντικείμενο Νο1 για το 4ο κουτί

4. Μπουζούκι ήχος

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1187#11827>

Διευκρίνιση: Ως αντικείμενο Νο1 στο 5 κουτί

5. Ηλεκτρονικό Υλικό για τα κουτιά για γρήγορο κατέβασμα.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1187#13678>

6. Εκκλησία Αγίου Σπυρίδωνα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1187#13739>

Διευκρίνιση: ως αντικείμενο στο 3ο κουτί

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 Φάση: Β φάση: Επεξεργασία, Παρουσίαση, Αξιολόγηση

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα διδασκαλίας

Β ΦΑΣΗ

Επεξεργασία, Παρουσίαση, Αξιολόγηση

Σε αυτή τη φάση τα κουτιά βρίσκονται πάνω στην έδρα. Οι μαθητές είναι χωρισμένοι σε πέντε ομάδες. Ο υπεύθυνος κάθε ομάδας έρχεται στην έδρα, διαλέγει ένα κουτί τυχαία και επιστρέφει στην ομάδα του χωρίς να το ανοίξει (1 λεπτό).

Α ΜΕΡΟΣ - ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ (15 λεπτά)

Στη συνέχεια ο /η εκπαιδευτικός λέει στα παιδιά να ανοίξουν τα κουτιά και αφού περιεργαστούν για λίγο τα αντικείμενα που υπάρχουν μέσα σε αυτό και αναγνωρίσουν την ιστορική περίοδο που τους έχει τύχει, να προσπαθήσουν με τη βοήθεια των φύλλων εργασιών και του ηλεκτρονικού υλικού να απαντήσουν τις ερωτήσεις που τους θέτουν τα αντικείμενα και να τις καταγράψουν με συνοπτικό τρόπο. Τα φύλλα εργασιών δίνονται στους μαθητές σε έντυπη μορφή. Για εξοικονόμηση χρόνου μέσα στα στικάκια των μαθητών υπάρχει ένας φάκελος με υλικό, το οποίο μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να απαντήσουν μόνοι τους τα ερωτήματα.

Ο φάκελος έχει το όνομα "Καράβι1" "Καράβι2" κτλ. ανάλογα με το κουτί. Ο εκπαιδευτικός περνά από τις ομάδες, για να διευκολύνει τα παιδιά όπου δυσκολεύονται.

Β ΜΕΡΟΣ - ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ (25 λεπτά)

Στη συνέχεια η κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια της τάξης το περιεχόμενο του κουτιού της και τις απαντήσεις των ερωτημάτων που τους έχουν τεθεί με σύντομο τρόπο (5 λεπτά η κάθε ομάδα). Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, ο εκπαιδευτικός μπορεί να θέτει ερωτήματα όπου το κρίνει απαραίτητο αλλά και να ενθαρρύνει τους υπόλοιπους μαθητές να θέσουν τα δικά τους ερωτήματα (κυρίως στα σημεία που χρειάζεται περιβαλλοντική αφύπνιση), έτσι ώστε ο διάλογος να γίνεται και μεταξύ δασκάλου - μαθητών αλλά και μεταξύ μαθητών - μαθητών. Στο τέλος της παρουσίασης η κάθε ομάδα κερδίζει το χειροκρότημα της άλλης ως επιβράβευση της προσπάθειας.

Γ ΜΕΡΟΣ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ (4 λεπτά)

Αφού ολοκληρωθεί η παραπάνω διαδικασία, ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές όλης της τάξης να παίξουν ένα παιχνίδι με σκοπό να αξιολογηθεί η νεοαποκτηθείσα γνώση. Ο εκπαιδευτικός συνδέεται από το δικό του υπολογιστή στο παρόν σενάριο και συγκεκριμένα στη σελίδα της **Β φάσης**, όπου μπορεί να βρει το Κουίζ on - line. Οι μαθητές βλέπουν τη σελίδα από τον Projector. Η κάθε ομάδα μπορεί να απαντήσει σε δύο από τις 10 ερωτήσεις. Για να μην πέσει κάποια ομάδα στις ερωτήσεις της ενότητας που επεξεργάστηκε το κουίζ ξεκινά

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.

από τη **4η ομάδα** ακολουθεί η **3η**, μετά η **5η**, η **1η**, και τέλος η **2η**. Ο εκπρόσωπος της κάθε ομάδας έρχεται στην έδρα, επιλέγει με το ποντίκι την απάντηση που θεωρεί ως σωστή και την ελέγχει για να δει αν απάντησε σωστά η ομάδα του. Στις σωστές απαντήσεις υπάρχουν και επιπλέον πληροφορίες για επανάληψη. Όσες ομάδες απαντήσουν σωστά και στις 2 ερωτήσεις που τους αντιστοιχούν, κερδίζουν το χρυσό κλειδί της πόλης, ενώ όσες όχι την τιμητική πλακέτα του μορφωμένου Πειραιώτη.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo ergasion 1.pdf](#)
2. [fyllo ergasion 2.pdf](#)
3. [fyllo ergasion 3.pdf](#)
4. [fyllo ergasion 4.pdf](#)
5. [fyllo ergasion 5.pdf](#)
6. [kleidi polis.pdf](#)
7. [timitiki plaketa.pdf](#)

1. Παρουσίαση σε PowerPoint

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1188#13600>

Διευκρίνιση: υλικό επεξεργασίας μαθητών σε powerPoint

2. Κουίζ Ερώτηση 1

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1188#13900>

Διευκρίνιση: Κουίζ

3. Κουίζ Ερώτηση 2

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1188#13904>

4. Κουίζ Ερωτήσεις 3 και 4

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 61

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1188#13975>

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.

5. Κουίζ Ερωτήσεις 5 και 6

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 78

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1188#13981>

6. Κουίζ Ερωτήσεις 7 και 8

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 77

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1188#13982>

7. Κουίζ Ερωτήσεις 9 και 10

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 61

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1188#13985>

3η Φάση: Γ Φάση : Ευαισθητοποίηση - Καθαρισμός - Δημιουργία

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα διδασκαλίας - Ύπαιθρος

Γ ΦΑΣΗ

Ευαισθητοποίηση - Καθαρισμός - Δημιουργία

A ΜΕΡΟΣ - Ευαισθητοποίηση (10 λεπτά)

Στο πρώτο μέρος της Γ φάσης ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί την τεχνική της ιδεοθύελλας για να εκμαιεύσει τα συναισθήματα των μαθητών του. Θέτει στις ομάδες το εξής ερώτημα « Τι νιώσατε βλέποντας τόσα πολλά μνημεία εγκαταλελειμμένα, κλεμμένα ή μη αναδειγμένα όπως θα έπρεπε; Καταγράψτε μερικές λέξεις που σας έρχονται στο μυαλό. Κατόπιν, οι αρχηγοί των ομάδων πληκτρολογούν τις λέξεις στο Word It Out για να φτιάξουν ένα σύννεφο από λέξεις με τα δικά τους συναισθήματα. Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός, με αφορμή τα όποια αρνητικά συναισθήματα παρουσιάζει ένα βίντεο με το τι έκαναν άλλα παιδιά της ηλικίας τους, όταν συνάντησαν παραμελημένους πολιτισμικούς χώρους και προτρέπει τους μαθητές της τάξης του να κάνουν κι αυτοί το ίδιο. Εάν υπάρχει κοντά στο σχολείο πολιτισμικό μνημείο οι μαθητές μπορούν να καθαρίσουν τον χώρο αυτό , εάν όχι μπορούν να καθαρίσουν μια πολιτισμική γωνιά του σχολείου τους.

B ΜΕΡΟΣ - Καθαρισμός (15 λεπτά)

Εκπαιδευτικός και παιδιά μεταβαίνουν στον χώρο που πρόκειται να γίνει ο συμβολικός καθαρισμός. Οι μαθητές για λόγους υγιεινής οφείλουν να φορούν πλαστικά γάντια μιας χρήσεως και να έχουν σακούλες

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.

σκουπιδιών μαζί τους. Η διαδικασία του καθαρισμού μπορεί να διαρκέσει 10 λεπτά και τα υπόλοιπα 5 να είναι η μετακίνηση, αν είναι το μνημείο κοντά στο σχολείο αλλά σε εξωτερικό χώρο. Για τον εσωτερικό χώρο μπορεί να διατεθεί περισσότερος χρόνος στο καθάρισμα. Στο τέλος οι μαθητές οφείλουν να πετάξουν τα γάντια στη σακούλα και να αποθέσουν τις σακούλες σε κάποιο κάδο απορριμμάτων. Τέλος οφείλουν να πλύνουν τα χέρια τους πριν μπουνε μέσα στην τάξη.

Γ ΜΕΡΟΣ – Δημιουργία (20 λεπτά)

Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία του καθαρισμού, ο υπόλοιπος χρόνος διατίθεται στους μαθητές για καλλιτεχνική δημιουργία. Τα παιδιά χρησιμοποιούν τη σελίδα της Tate Modern για να καλλιτεχνήσουν με την τέχνη του δρόμου (Γκράφτι) μια εικονική γωνιά της πόλης. Για την υλοποίηση των παραπάνω δίνεται φύλλο εργασιών με ακριβείς οδηγίες. Στο τέλος οι ομάδες δείχνουν τα έργα τους η μία στην άλλη και αξιολογούν το σενάριο.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasion - zografiki.pdf](http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1189#14111)

1. Word it out

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1189#14111>

Διευκρίνιση: Πληκτρολόγησε τις λέξεις που θες με κόμμα ανάμεσά τους και πάντα στο τέλος το κουμπί Word it out

2. Τα Μακρά Τείχη του σχολείου μας...

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11486/1189#14112>

Διευκρίνιση: Δείτε τι έκαναν συμμαθητές σας που τους προβλημάτισε το ίδιο θέμα.

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.