

Σκάκι - Ένα εργαλείο μάθησης στην εκπαίδευση

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Ευέλικτη Ζώνη

Δημιουργός Σεναρίου: ΚΩΣΤΑΣ ΓΙΟΥΒΑΝΤΣΙΟΥΔΗΣ (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 Υ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Σκάκι - Ένα εργαλείο μάθησης στην εκπαίδευση**».

Δημιουργήθηκε στις **07/12/2015 - 18:39** 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/11764>

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: [paramythi.pdf](#)
- 2η Φάση: [zografise tin skakiera soy.pdf](#) , [zografise eleythera.pdf](#)
- 3η Φάση: [topothetisi arhikon theseon.pdf](#) , [tahytitas.pdf](#)
- 4η Φάση: [epipleon kanones.pdf](#)
- 5η Φάση: [ahortagos pyrgos.pdf](#) , [syntomoterous axiomatikoy.pdf](#) , [prosektiki vasilissa.pdf](#) , [apeili stratioti.pdf](#) , [lavyrinthos toy ippoy.pdf](#) , [peina toy vasilia.pdf](#) , [sax mat pat.pdf](#) , [fyteyto.pdf](#) , [partides 1.pdf](#) , [partides 2.pdf](#) , [partides 3.pdf](#) , [kliroseis.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

Ευέλικτη Ζώνη (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Σκάκι: το μάθημα που μας λείπει

«...Ένα μάθημα υπομονής, σκέψης, συγκεντρώσεως, προσοχής. Ούτε παραγγελία να το είχαμε. Ό,τι ακριβώς λείπει από τον Έλληνα. Άρνησις της κουτουράδας. Άρνησις της τσαπατσουλιάς και της προχειρότητας. Άρνησις της τύχης, ελεεινής θεάς που με τόσο φανατισμό προσκυνούμε. Άρνησις των "ανυπολογίστων παραγόντων" στους οποίους, κάθε φορά που δίνουμε μια μάχη, στηρίζουμε το μεγαλύτερο μέρος των ελπίδων μας. Άρνησις της πονηρίας, της απάτης, της ζαριάς, του καταφερτζισμού, της ματσαράγκας, του κόλπου, της πλαγίας οδού, της τρικλοποδιάς, των κλειστών χαρτιών, της μηχανής που στήνουμε, της εξυπνάδας, με την έννοια που δίνουμε στη λέξη, της ικανότητας δηλαδή να παρακάπτουμε τις πόρτες και να μπαίνουμε από τα παράθυρα...» (Χρονογράφημα του Γ. Παλαιολόγου το 1967 από την εφημερίδα το ΒΗΜΑ)

Αφόρμηση του σεναρίου αποτελεί το ίδιο το σκάκι. Το σενάριο, έχει σκοπό την κατασκευή ενός εργαλείου για τον/την εκπαιδευτικό που έχει ως σκοπό να εντάξει το σκάκι στην ευέλικτη ζώνη. Θα πρέπει να τονιστεί ότι η/ο δάσκαλα/ος δεν είναι απαραίτητο να γνωρίζει καλά σκάκι, καθώς ο μόνος στόχος θα πρέπει να είναι να καλλιεργήσει την αγάπη των παιδιών για το παιχνίδι. Η παιγνιώδης προσέγγιση μέσω των ψηφιακών εργαλείων του «Αίσωπου» δίνει προστιθέμενη αξία σε ένα πνευματικό άθλημα, όπως το σκάκι. Η Starr (2013) ισχυρίζεται ότι: «Με την εισαγωγή του σκακιού στην εκπαίδευση θα βελτιωθούν οι οπτικο-χωρικές ικανότητες αλλά και η λογική σκέψη, η στρατηγική και οι δεξιότητες των μαθητών και αυτό θα γίνει με διασκέδαση». Άλλωστε, σύμφωνα με τον Ζυγουρίτσα (2013), «το παιχνίδι δεν είναι απαραίτητως αστείο» και «η μάθηση δεν είναι απαραίτητως σοβαρή». Το παιχνίδι και η μάθηση είναι άρρηκτα συνδεδεμένα (Μουσιάδου, 2015). Το παιχνίδι προστατεύει τον εκπαιδευόμενο από τις συνέπειες που οι πράξεις του θα είχαν στον πραγματικό κόσμο και μπορεί να του επιτρέψει μία διερευνητική και μεταγνωσιακή προσέγγιση στο χειρισμό προβλημάτων. Η εμπειρία με το παιχνίδι προσφέρει στο μαθητή τρόπους να σκεφτεί σχετικά με κάποια προβλήματα τα οποία θα μπορεί να αντιμετωπίσει στο μέλλον. Επιπλέον, η Ζαχοπούλου (2013) υποστηρίζει ότι η σημασία του παιχνιδιού για την ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού είναι απόλυτα τεκμηριωμένη.

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 σκάκι είναι η γυμναστική του μυαλού (Blaise Pascal, 1623-1662)

Με αφορμή την εγκύκλιο του Υπουργείου Παιδείας με θέμα «ένταξη του σκακιού στο υποχρεωτικό πρόγραμμα του Δημοτικού Σχολείου» (ΥΠΕΠΘ, 2014), ο δάσκαλος του δημοτικού σχολείου μπορεί να γνωρίσει το σκάκι στον μαθητή με σκοπό τη χρήση του ως ένα εκπαιδευτικό εργαλείο μάθησης, τόσο στα πλαίσια της ευέλικτης ζώνης (Α' - Δ' δημοτικού) όσο και σε ομίλους Αριστείας (Πρότυπα Πειραματικά Σχολεία), αλλά και μέσω των προγραμμάτων της προαιρετικής ζώνης 14.00 - 17.00 στα ολοήμερα δημοτικά σχολεία με ενιαίο αναμορφωμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

Βασικός στόχος του σεναρίου αυτού, είναι η ώθηση των μαθητών στην αγάπη του σκακιού και όχι απαραίτητα στην εκμάθησή του, ώστε να μπορέσουν να απομυζήσουν τα μέγιστα οφέλη. Όπως έχει ήδη αποδειχθεί, σε πλήθος στοχευμένων ερευνών, με τη βοήθεια του σκακιστικού παιχνιδιού οι μαθητές μπορούν να βοηθηθούν στην επίλυση μαθηματικών και όχι μόνο, προβλημάτων, στη γλώσσα, σε κοινωνικές και γνωστικές δεξιότητες, στη μνήμη, στην αυτοσυγκέντρωση, στην κοινωνικοποίηση, στη συμπεριφορά κ.α. (Ενδεικτικά: Frank, 1974; Dullea, 1982; Palm 1990; Van Zyl, 1991; Ferguson, 1994; Ferguson 2000; Ferreira, et al., 2008; Sundberg, 2011; Kazemi et al., 2011; Barrett et al., 2011; Jerrim 2013; Aghuzumtsyan & Poghosyan 2014; Nicotera et al., 2014; Moreno 2014; Trincherro et al., 2014; Zielinska, 2014 κ.α.)

Το σκάκι είναι ένα μαθησιακό παιχνίδι και με την κατάλληλη προσέγγιση είναι δυνατό να πετύχει στους στόχους της ευέλικτης ζώνης (ΥΠΕΠΘ/Π.Ι., 2001) καθώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί διαθεματικά τόσο στο πρόγραμμα σπουδών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, όσο και στον τομέα της σύγχρονης διδακτικής μεθοδολογίας, όπου η κριτική, η βιωματική -ανακαλυπτική μάθηση, η ομαδοσυνεργατική μάθηση, η καθοδηγούμενη διερεύνηση αλλά και η παιγνιώδης προσέγγιση είναι απαιτητές προϋποθέσεις. Στο σενάριο το σκακιστικό παιχνίδι θα παρουσιαστεί στους μαθητές με παιγνιώδη και ευχάριστο τρόπο και θα εμπλουτιστεί με παράλληλες δράσεις (Παιδί και Σκάκι, 1996-97; Γιουβαντσιούδης & Μουσιάδου, 1999; Γιουναντσιούδης, 2014;).

Το σκάκι είναι ένα παιχνίδι κανόνων. Το παιχνίδι με κανόνες έχει ένα σύστημα κανόνων που καθορίζουν τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης μπορεί να κερδίσει ή να χάσει (Κίργινας, 2013). Τα παιχνίδια κανόνων είναι οι δραστηριότητες που δίνουν ένα ξεχωριστό χρώμα στην ομαδική ζωή. Οι κανόνες δεν επιβάλλονται αλλά πηγάζουν αυθόρμητα από την ανάγκη της συνεργασίας και της ομαλής εξέλιξης του παιχνιδιού. Έτσι το παιδί αποκτά πλήρη συνείδηση του αντιπάλου του, τον αναγνωρίζει ως ανώτερο όταν κερδίζει αλλά και όταν χάνει δεν παύει να τον θεωρεί φίλο του (Κάππας, 2005; Δαφέρμου et al., 2006; Ζαχοπούλου, 2009). Μέσα από τα παιχνίδια κανόνων τα παιδιά μαθαίνουν να αναλαμβάνουν τις ευθύνες και τις αρμοδιότητές τους (Γκαράνη, 2008) και να δημιουργούν κοινωνικές ή διαπροσωπικές σχέσεις (Νικολακάκη et al., 2009). Ο Ζωιτσάκος (στο Χασάπης, 2012), ο οποίος βασίστηκε στη θεωρία του Vygotsky σχετικά με την ανάπτυξη του παιχνιδιού, πιστεύει ότι στο σκάκι οι δυνατότητες και οι περιορισμοί για τις κινήσεις των κομματιών μπορεί να μη προσφέρουν άμεσα υποκατάστατα για τις σχέσεις της πραγματικής ζωής αλλά δημιουργούν μια φανταστική κατάσταση με συγκεκριμένους κανόνες συμπεριφοράς. Στο παιχνίδι με κανόνες, το παιδί από τη μια είναι

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.

ελεύθερο να αποφασίσει για τις πράξεις του ενώ από την άλλη οι πράξεις του πρέπει να υπακούουν στο νόημα των αντικειμένων. Στο σενάριο αυτό, η διαδικασία ενισχύεται, καθώς το φαινόμενο της μάθησης που βασίζεται στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών με συγκεκριμένη δομή και κανόνες, περιορισμούς και προσχεδιασμένους μαθησιακούς στόχους, αποτελεί μια σύγχρονη τάση του ευρύτερου πεδίου της Τεχνολογικά Υποστηριζόμενης Μάθησης συγκεντρώνοντας, τα τελευταία χρόνια, το έντονο ενδιαφέρον της επιστημονικής κοινότητας. Ορίζεται ως μια καινοτόμα διδακτική προσέγγιση, που απορρέει από τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών με παιδαγωγική αξία, για σκοπούς εκπαίδευσης και κατάρτισης όπως η υποστήριξη της μάθησης, η βελτίωση της διδασκαλίας, η αποτίμηση και η αξιολόγηση των μαθητών (Κίργινας, ο.π.).

Τα δύο βασικότερα χαρακτηριστικά του σκακιού, που είναι αλληλένδετα μεταξύ τους, είναι η παντελής έλλειψη τύχης και η δυνατότητα πλήρους πληροφόρησης των δεδομένων. Δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι, αλλά ένα σύνολο από αξιόλογες και χρήσιμες για τη ζωή πνευματικές ιδιότητες, που μπορούν μέσω αυτού να αποκτηθούν. Θα πρέπει να τονιστεί ότι αυτές οι ιδιότητες μπορούν να εξελιχθούν και να γίνουν συνήθειες οι οποίες ποτέ δεν μας εγκαταλείπουν, γιατί το σκάκι έχει μεν υπόσταση παιχνιδιού αλλά εμπεριέχει στοιχεία, τέχνης (δημιουργικότητα), επιστήμης (στον τρόπο μελέτης του) και αθλήματος (συναγωνισμός). Στο σκάκι έχουμε μια συνεχή διαδικασία κρίσης, σύγκρισης και δημιουργικής σκέψης, σε όλα τα επίπεδα, που απαιτεί αυτοσυγκέντρωση. Πρόκειται για μια πορεία αυτογνωσίας, που τις περισσότερες φορές δεν γίνεται συνειδητά, γι' αυτό μπορεί να ωφελήσει παιδιά μικρής ηλικίας ή άτομα με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, όπως άτομα με προβλήματα αυτοσυγκέντρωσης και προσήλωσης. (Κουρκουνάκης, 1995; Γιουβαντσιούδης, 1997) Στο σκάκι, οι παίκτες παίρνουνε υπόψη την στάση και τις αποφάσεις άλλων ατόμων. Ως βασικό στοιχείο κοινωνικής ανάπτυξης, αυτό το χαρακτηριστικό του σκακιού συχνά αποδεικνύεται το σημαντικότερο για ένα παιδί, καθώς ο βιολογικός εγωκεντρισμός του δεν ισορροπείται εύκολα με άλλα μέσα (στο σκάκι, η πρώτη αυθόρμητη αντίδραση του ηττημένου, είναι να συγχαρεί τον αντίπαλο για την νίκη του). Το παιδί, μέσω του σκακιστικού παιχνιδιού, συνηθίζει να παίρνει αποφάσεις για θέματα όπου οι σημαντικότερες παράμετροι μεταβάλλονται διαρκώς, οπότε καταπολεμά την αναποφασιστικότητα, καθώς και το άσκοπο χάσιμο χρόνου, ενισχύοντας έτσι την αποτελεσματικότητά του. Η ανάλυση και η εμβάθυνση της σκακιστικής σκέψης βασίζεται και προϋποθέτει αναλυτικό τρόπο σκέψης (Γιουβαντσιούδης, 1999; Κουρκουνάκης, 2009). Ενώ οι βασικοί κανόνες του παιχνιδιού διδάσκονται, δεν ισχύει το ίδιο και για το κίνητρο που πρέπει να έχουν οι μαθητές, ώστε να μάθουν και να παίξουν σκάκι. Για το σκοπό αυτό ιδιαίτερο ρόλο έχει η μεθοδολογία εκμάθησης του παιχνιδιού, η οποία πρέπει να προσαρμοστεί και στην ηλικία των μαθητών. Παρ' ότι το σκάκι είναι ένα πνευματικό παιχνίδι, η εκμάθησή του θα πρέπει να γίνεται με ευχάριστο τρόπο που να βασίζεται σε κοινωνικο - δραματικές δράσεις. Η περισσευούμενη ενέργεια που διαθέτουν τα παιδιά μικρής ηλικίας, θα πρέπει να διοχετευτεί σε παιγνιώδεις δραστηριότητες με βάση το σκάκι. Δράσεις όπως η δραματοποίηση, η παντομίμα και κάθε μορφής θεατρικό δρώμενο μπορεί να τονώσει το ενδιαφέρον των παιδιών προσφέροντάς τους παράλληλα και παιδαγωγικά οφέλη (Γιουβαντσιούδης & Μουσιάδου, 1999; Ogneva, 2014;).

Από το 1893 που έγινε η πρώτη έρευνα από τον Alfred Binet (1966) σε σκακιστές που έπαιζαν "τυφλό" σκάκι με σκοπό τη διερεύνηση της μνημονικής τους ικανότητας, έχουν πραγματοποιηθεί πλείστες έρευνες που κατέληξαν συμπερασματικά, ότι με τη βοήθεια του σκακιού, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές στην επίλυση μαθηματικών και όχι μόνο, προβλημάτων με μεγαλύτερη ευκολία, ενώ παράλληλα οι μαθητές ωφελούνται σε θέματα όπως η γλώσσα, οι κοινωνικές και γνωστικές δεξιότητες, η μνήμη, η

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.

αυτοσυγκέντρωση, η κοινωνικοποίηση, η συμπεριφορά. Η εισαγωγή του σκακιού στα σχολεία και μάλιστα από το Νηπιαγωγείο έχει ξεκινήσει εδώ και πολλά χρόνια σε χώρες εντός και εκτός Ευρωπαϊκής ένωσης. Σε πολλές χώρες και πρόσφατα και στην Ελλάδα, το σκάκι έχει εισαχθεί πιλοτικά στο ωρολόγιο πρόγραμμα, ενώ σε άλλες χώρες (όπως στην Αρμενία) είναι βασικό υποχρεωτικό μάθημα (Lrutian, 2014). Στην Ελλάδα έχει αναπτυχθεί μεγάλο ενδιαφέρον σχετικά με την έρευνα του μαθησιακού οφέλους σε παιδιά μικρής ηλικίας (Κουρκουνάκης, 2009).

Το σενάριο «Σκάκι - Ένα εργαλείο μάθησης στην εκπαίδευση» προτείνεται να αξιοποιηθεί πρώτιστα από τους μαθητές Α'-Δ' δημοτικού στα πλαίσια της ευέλικτης ζώνης (ΥΠΕΠΘ, 2014) αλλά και από μεγαλύτερους μαθητές, εφόσον ο εκπαιδευτικός μπορέσει να βρει τον κατάλληλο χρόνο για τη διδασκαλία του. Προσεγγίζει τους μαθητές μέσω της εποικοδομιστικής θεωρίας του Piaget, της ανακαλυπτικής μάθησης του Bruner και της κοινωνιογνωστικής προσέγγισης του Vygotsky καθώς και της αρχής της φθίνουσας καθοδήγησης (Ματσαγγούρας, 1998). Οι τρόποι διδασκαλίας που προτείνονται, περιλαμβάνουν κυρίως την Ομαδοσυνεργατική - Καθοδηγούμενη διερεύνηση και την Βιωματική - Ανακαλυπτική μάθηση. Οι στόχοι του σεναρίου ακολουθούν την ταξινομία του Bloom (1956) και τις μετέπειτα αναθεωρήσεις (Anderson et al. 2000 & Krathwohl et al 2004). Το σενάριο μπορεί να διδαχθεί τόσο στην σχολική αίθουσα διδασκαλίας, όσο και σε εργαστήριο υπολογιστών, ενώ δεν πρέπει να παραβλεφθεί και η δυνατότητα χρήσης της αυλής -είτε με επιδαπέδια σκακιέρα, είτε με ιδιο-κατασκευασμένα σκακιστικά κομμάτια. Η προσέγγιση που προτείνεται επιδιώκει να καλύψει το διττό στόχο της «Ευέλικτης Ζώνης Διαθεματικών Δημιουργικών Δραστηριοτήτων» μέσω της ελεύθερης και ενεργητικής μεθοδολογίας (ΥΠΕΠΘ/Π.Ι., 2001).

Η εκτιμώμενη διάρκεια του σεναρίου είναι τρεις (3) διδακτικές ώρες.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

Α. Ξενόγλωσσες

Aghuzumtsyan, R. & Poghosyan, S. (2014). *The impact off chess lessons on formation and development of students*. International Chess Conference, Yerevan 16-18 October

Anderson, L.W., Krathwohl, D.R., Airasian, P.W., Cruikshank, K.A., Mayer, R.E., Pintrich, P.R., Raths, J., Wittrock, M.C. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York

Barrett, D. & Fish, W. (2011). *Our move: Using chess to improve math achievement for students who receive special education services*. International journal of special education, Vol 26, No:3

Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives, the classification of educational goals - Handbook I: Cognitive Domain* New York: McKay

Chess Games, (x.x.). *Παγκόσμιοι Πρωταθλητές στο Σκάκι* <http://www.chessgames.gr/dorean-mathimata/oi->

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.

[kaluteroi-paixtes-skaki/pa...](#)

Chess-poster (2015). *Chess Quotes*. Ανακτήθηκε στις 1 Ιουνίου 2015 από http://www.chess-poster.com/english/notes_and_facts/chess_quotes.htm

D4D5, (χ.χ.). *Обучение шахматам d4-d5*. Ανακτήθηκε στις 1 Ιουλίου, 2015, από https://www.youtube.com/watch?v=13_3XDHEWHw

Dullea, G. J., (1982). *Chess Makes Kids Smarter*. Chess Life, November

Ferguson, R. (1994). *Teaching the Fourth R (Reflective Reasoning) through Chess*. Ανακτήθηκε στις 30 Δεκεμβρίου, 2014, από <http://successthroughchess.com/home/wp-content/uploads/2011/05/Ferguson-Developing-Critical-and-Creative-Thinking-through-Chess.pdf>

Ferguson, R. (2000). *The Use and Impact of Chess, in Section B, USA Junior Chess Olympics Curriculum*. Ανακτήθηκε στις 10 Δεκεμβρίου, 2014, από <http://www.google.gr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&cad=rja&a...>

Ferreira, D. & Palhares, P. (2008). *Chess and problem solving involving patterns. The Montana Mathematics Enthusiast*, vol5, nos.2&3, p.249

Frank, A. (1974). *Chess and Aptitudes*. American Chess Foundation: Lyman

Gelo, James H. (2006). *Chess World Championships: All the Games, All with Diagrams, 1834-2004 (3η έκδοση)*. McFarland. ISBN 978-0786425686.

Giouvantsioudis, K. (2014). *Playful Activities*. International Chess Conference, Yerevan 16-18 October

Ho, F., Andrew, M. (1998). *Vancouver Math and Chess Puzzle Centre*. About Mathematical Chess Puzzles for Juniors. Canada: Frank Ho

Hong, S. & Bart, W. (2003). *Cognitive effects of chess instruction on students at risk for academic failure*. University Of Minnesota

Jerrim, J. (2013). *Evaluation of Chess in Schools*. Pathways to adulthood 10th International Workshop, 10 - 13 November

Kazemi F., Yektayar M., Abad A. M. B. (2011). *Investigation of the impact of chess play on developing meta-cognitive ability and math problem-solving power of students at different levels of education, in 4th International Conference of Cognitive Science (ICCS)*, Procedia-Social and Behavioral Sciences, Vol 32, 372-379

Lputian, S. (2014). *Chess scholarization* Ανακτήθηκε 18 Οκτωβρίου 2014 από http://iccs.chessacademy.am/uploads/images/CHESS_scholarization_-_PPT.p...

Moreno, F. (2014). *Chess helps every student succeed*. Developing socio-emotional skills for all students not

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.

only the tournament players. International Chess Conference, Yerevan 16-18 October

Nicotera, A. & Stuit, D. (2014). *Literature Review of Chess Studies*. Basis Policy Research. London chess and education conference, Chess and Mathematics, 6-7 Δεκεμβρίου

Ogneva, T.A. (2014). *The Important Aspects of Teaching Chess*. International Chess Conference, Yerevan 16-18 October

Palm, C. (1990). *Chess improves Academic Performance*. United States Chess Federation Scholastic Department. Ανακτήθηκε στις 22 Σεπτεμβρίου, 2014, από http://www.chesshouse.com/chess_improves_academic_performance_a/115.htm

Starr, F. (2013). *Major new study of the benefits of chess in schools*. The British Psychological Society, Retrieved in 25 September, 2014, from <http://www.bps.org.uk/news/major-new-study-benefits-chess-schools>

Sundberg, S. (2011). *Why we should teach children chess in schools*. U.S. States: Lulu

Trincherro, R. (2013). *Can chess training improve Pisa scores in mathematics? An experiment in Italian primary schools*. Kasparov, Chess Foundation Europe

Trincherro, R. (2014). *Chess in school can improve math ability? Differences between instructor training and teacher training from an experiment in Italian primary schools*. International Chess Conference, Yerevan 16-18 October

Van Zyle, A.S.A.J. (1991). *The significance of playing chess in improving a child's intellectual actualisation*. Unpublished doctoral dissertation, University of Pretoria, South Africa

Zielinska, M. (2014). *Education through chess in school – Introduction and teachers training program*. International Chess Conference, Yerevan 16-18 October

B. Ελληνικές

Βικιπαίδεια, (2015). *Παγκόσμιο σκακιστικό πρωτάθλημα*. Ανακτήθηκε στις 1 Ιουνίου 2015 από <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CE%B3%CE%BA%CF%8C%CF%83%CE%B...>

«Ιάσων» Σκακιστικός Σύλλογος Μεσσήνης, (χ.χ). *Παγκόσμιοι Πρωταθλητές*. Ανακτήθηκε στις 1 Ιουνίου 2015 από <http://clubs.pathfinder.gr/iasonmessini/587455>

Γιουβαντσιούδης, Κ. & Μουσιάδου, Ε. (1999). *Μια φορά κι έναν καιρό ήταν το σκάκι*. Αθήνα: Κλειδάριθμος.

Γιουβαντσιούδης, Κ. & Μουσιάδου, Ε. (2003). *Σκάκι και Φαντασία*. Αθήνα: Κέδρος.

Γιουβαντσιούδης, Κ. (1997). *1^η Πανελλήνια συνδιάσκεψη Εκπαιδευτικών προγράμματος «ΜΕΛΙΝΑ»* <http://www.prmelina.gr/a6/a61.htm>

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.

Γιουβαντσιούδης, Κ. (1999). *Σκάκι στα σχολεία*. Θεσσαλονίκη: ΥΠΕΠΘ: ΕΠΕΑΕΚ

Γκαράνη, Σ. (2008). *Αυτισμός και παιχνίδι - μια πιλοτική έρευνα της καταγραφής και διερεύνησης των απόψεων εκπαιδευτικών, εκπροσώπων ειδικοτήτων (εκπαιδευτικών, λογοθεραπευτών, εργοθεραπευτών, ψυχολόγων, κοινωνικών λειτουργών) και γονέων για τη χρήση του παιχνιδιού στην εκπαίδευση και θεραπεία των παιδιών με αυτισμό*. Διπλωματική εργασία. Πανεπιστήμιο Μακεδονίας

Δαφέρμου, Χ. Κουλούρη, Π. & Μπασαγιάννη, Ε. (2006). *Οδηγός Νηπιαγωγού*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα (ΟΕΔΒ)

Διαθεματικό ενιαίο πλαίσιο προγραμμάτων σπουδών (ΔΕΠΠΣ) (2003). ΦΕΚ 303Β, ΦΕΚ 304Β

Ζαχοπούλου, Ε. (2009). *Η φυσική αγωγή προσχολικής ηλικίας στην αρχή του 21ου αιώνα. Σκοποί-Στόχοι-Επιδιώξεις*. Θεσσαλονίκη: Χριστοδουλίδη

Ζυγουρίτσας, Ν. (2013.) Το Παιχνίδι στη Μάθηση. Ανακτήθηκε στις 15 Αυγούστου από <http://www.innovation.edu.gr/wp-content/uploads/2013/11/%CE%A4%CE%BF-%C...>

Κάππας, Χ. (2005). *Ο ρόλος του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία*. Αθήνα: Ατραπός

Κίργινας, Σ. (2013). *Μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι ελεύθερης διάδρασης*. Νέος Παιδαγωγός τ.1

Κουρκουνάκης, Η. (1995). *Σκάκι και σύγχρονη κοινωνία*. Αθήνα: Δελφίνι

Κουρκουνάκης, Η. (2009). *Η εκπαιδευτική αξία του σκακιού*. Αδημοσίευτη ομιλία στο Σ.Ο. Νέας Φιλαδέλφειας στις 30 Νοεμβρίου

Ματσαγγούρας, Η. (1998). *Η κριτική σκέψη στη διδακτική πράξη: διαπιστώσεις, προτάσεις και αποτελέσματα*. Παιδαγωγική επιθεώρηση, τεύχος 27 Θεσσαλονίκη, Αφοι Κυριακίδη σελ. 251-276.

Μουσιάδου, Ε. (2015). *Η μοχθηρή Βασίλισσα*. Ανακτήθηκε στις 15 Αυγούστου από <http://aesop.iep.edu.gr/node/6216/1599>

Μουσιάδου, Ε. (2015). *Η μύγα*. Ανακτήθηκε στις 15 Αυγούστου από <http://aesop.iep.edu.gr/node/6216/2567>

Νικολακάκη, Μ., Σώφρονα, Ε., και Κιαμίλη, Φ. (2009) *Αγωγή προσχολικής ηλικίας*. Αθήνα : ΟΕΔΒ

Παιδί και Σκάκι, (1995). *Δημοτικά Σχολεία Ν. Καλλικράτειας*. Ανακτήθηκε στις 1.1.2012 από <http://mychess.gr/psifiaka/Diafora/Kalikratia%201.jpg> & <http://mychess.gr/psifiaka/Diafora/Kalikratia%202.jpg>

Παιδί και Σκάκι, (1996-97). *Σχολικά φεστιβάλ Τριανδρίας*. Ανακτήθηκε στις 1.1.2012 από <http://mychess.gr/zografiki/ekthesi.htm> & <http://mychess.gr/gelio/gelio.htm> & <http://mychess.gr/skitso/xx.htm>

Παιδί και Σκάκι, (1997-2003). *Πανόραμα, Εύοσμος*. Ανακτήθηκε στις 1.1.2012 από <http://mychess.gr/psifiaka/Diafora/pantomima.jpg> & <http://mychess.gr/psifiaka/Diafora/Evosmos.jpg>.

Παιδί και Σκάκι, (2000-2007). *Τσέλιου, Πανόραμα, Ποτίδαια*. Ανακτήθηκε στις 1.1.2012 από

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.

<http://mychess.gr/psifiaka/Diafora/Xartopoltos.jpg> & <http://mychess.gr/psifiaka/Diafora/napoleontio.jpg> & <http://mychess.gr/psifiaka/Diafora/Potidea.jpg>

ΥΠΕΠΘ, (2014). Ένταξη του σκακιού στο υποχρεωτικό πρόγραμμα του Δημοτικού Σχολείου. Αρ. Πρ.: 63859/Γ1/25,4,2014

ΥΠΕΠΘ/Π.Ι.(2001). Οδηγός για την εφαρμογή της Ευέλικτης Ζώνης. ISBN:960-407-130-0

Χασάπης, Δ. (2012). Το παιχνίδι στη μάθηση και στη διδασκαλία των μαθηματικών. Εθνικό & Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Πρακτικά 10ου Δημέρου Διαλόγου για τη Διδασκαλία των Μαθηματικών 15 & 16 Ιουνίου 2012

Διδακτικοί Στόχοι

- Να ανακαλέσουν τις γνώσεις τους για το σκάκι. Να εντοπίσουν και να εμπεδώσουν τους βασικούς κανόνες
- Να κατανοήσουν και να προσεγγίσουν το σκάκι διαθεματικά
- Να δραματοποιήσουν, να σκηνοθετήσουν, να ζωγραφίσουν και να σκιαγραφήσουν για να μεταδώσουν μηνύματα
- Να αναλύσουν, να διακρίνουν, και να αναδείξουν γνωστικές και μεταγνωστικές δεξιότητες τους
- Να συνεργάζονται, να αξιολογούν και να αξιοποιούν τις αποφάσεις τους μέσω δομημένης κριτικής σκέψης

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Σκάκι - Εργαλείο μάθησης - Διαθεματική προσέγγιση - Παιχνίδι - Ομαδοσυνεργατική μάθηση
- Καθοδηγούμενη μάθηση
- Βιωματική -Ανακαλυπτική μάθηση

Υλικοτεχνική υποδομή

Δίχως να είναι προαπαιτούμενο καλό είναι να αγοραστούν: Σκακιέρες και Σκακιστικά κομμάτια ενώ ιδιαίτερα χρήσιμη είναι η αγορά ή κατασκευή επιδαπέδιας σκακιέρας

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

Συγγραφέας. Με γραπτή άδεια δόθηκαν δικαιώματα χρήσης διαφόρων μερών του σεναρίου (Video, εικόνες, σκίτσα, ασκήσεις κλπ) από τους Κώστα Γιουβαντσιούδη, Ειρήνη Μουσιάδου και Χριστόφορο Χριστοφορίδη.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Δύσκολο

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

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 Υ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: ΣΚΑΚΙ - Γνωριμία και Διερεύνηση Πρότερης Γνώσης

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα ή Αίθουσα Υπολογιστών ή Αυλή

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. ΝΑΙ ή ΟΧΙ
2. Τι διαφορές υπάρχουν ανάμεσα στις δύο σκακιέρες;
3. Σκακιέρα - Παζλ
4. Απόφθεγμα
5. Απόφθεγμα
6. Έξω βρέχει. Βάλε μέσα στη σπηλιά ό,τι χρειάζεται για να παίξεις σκάκι.
7. Το Σκάκι - Ποίημα του Μ. Αναγνωστάκης
8. Ο Ένας και ο Άλλος
9. Φαντασία
10. Καλή συνέχεια
11. 1η Επισήμανση

2η Φάση: Σκακιέρα - Γνωριμία με το χώρο

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εντός και Εκτός αίθουσας

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Σκακιέρα
2. Κάθετες
3. Οριζόντια
4. Σκακιέρα
5. Οριζόντια Γραμμή
6. Κάθετες Γραμμές

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.

Διαγώνιες

8. Μικρές Λευκές Διαγώνιες
9. Μικρές Μαύρες Διαγώνιες
10. Μεγαλύτερη Λευκή Διαγώνια
11. Μεγαλύτερη Μαύρη Διαγώνια
12. Ονομασία των οριζοντίων
13. Ονομασία Καθέτων
14. Ονομασία τετραγώνων
15. Τοποθέτησε το όνομα του κάθε τετραγώνου στο σωστό τετράγωνο
16. Καλή συνέχεια
17. Ονομασία Τετραγώνου
18. Σκακιέρα
19. Σκακιέρα

3η Φάση: Τα κομμάτια

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα ή Αίθουσα Υπολογιστών ή Αυλή

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Απόφθεγμα
2. Το άλογο του σκακιού - Ποίημα του Μιχαήλ Στασινόπουλου
3. Τοποθέτησε το σωστό όνομα κάτω από κάθε κομμάτι
4. Τοποθέτησε τα κομμάτια στις αρχικές τους θέσεις στην σκακιέρα
5. Η σωστή τοποθέτηση των κομματιών στις αρχικές τους θέσεις
6. Τα κομμάτια
7. Καλή συνέχεια
8. 2η Επισήμανση

4η Φάση: Κανόνες - Γνωριμία με τις κινήσεις

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα ή Αίθουσα Υπολογιστών

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.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Απόφθεγμα
2. Απόφθεγμα
3. Κανόνες του σκακιού - Οι κινήσεις
4. Πόσο αξίζουν: ο Πύργος, ο Αξιωματικός, η Βασίλισσα και ο Ίππος;
5. Πόσες διαφορετικές κινήσεις μπορεί να κάνει ο Πύργος από το τετράγωνο που βρίσκεται στο παραπάνω διάγραμμα;
6. Πόσες διαφορετικές κινήσεις έχει ο Πύργος;
7. Πόσες διαφορετικές κινήσεις μπορεί να κάνει ο Αξιωματικός από το τετράγωνο που βρίσκεται στο παραπάνω διάγραμμα;
8. Πόσες διαφορετικές κινήσεις μπορεί να κάνει η Βασίλισσα από το τετράγωνο που βρίσκεται στο παραπάνω διάγραμμα;
9. Πόσες διαφορετικές κινήσεις μπορεί να κάνει ο Ίππος από το τετράγωνο που βρίσκεται στο παραπάνω διάγραμμα;
10. Πόσες διαφορετικές κινήσεις έχει η Βασίλισσα;
11. Πόσες διαφορετικές κινήσεις έχει ο Αξιωματικός;
12. Καλή συνέχεια
13. Πόσες διαφορετικές κινήσεις έχει ο Ίππος;
14. Πόσα κομμάτια

5η Φάση: Αξιολόγηση προγράμματος

Χρονική Διάρκεια: 50λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Διδασκαλίας

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Σκακιστικά Διαγράμματα
2. ΡΟΚΕ 1
3. ΡΟΚΕ 2
4. ΡΟΚΕ 3
5. Βασικά Φινάλε - Ματ με Βασίλισσα
6. Βασικά Φινάλε - Ματ με Πύργο
7. Παγκόσμιοι Πρωταθλητές στο Σκάκι
8. Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Γυναικών
9. Βασικά Φινάλε - Ματ με δύο Αξιωματικούς

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.

Βασικά Φινάλε - Ματ με Αξιωματικό και Ίππο

11. Βασικά Φινάλε - Ματ με δύο Ίππους
12. Γελάστε σκακιστικά
13. Καλές παρτίδες
14. Πύργος
15. Αξιωματικός
16. Βασίλισσα
17. Ίππος
18. Βασιλιάς
19. Στρατιώτης
20. "Το Πιόνι" - Του Κ.Π. Καβάφη
21. Τελική
22. Παίξε
23. Φτιάξε το παζλ και δες τι έπρεπε να παίξεις για να κάνεις MAT στην παραπάνω σκακιέρα
24. Η Κάτια και ο Άρης μας μαθαίνουν Σκάκι - Οι κανόνες του παιχνιδιού σε 10'
25. Η Κάτια και ο Άρης μας μαθαίνουν Σκάκι - Οι κανόνες του παιχνιδιού σε 10'

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: ΣΚΑΚΙ - Γνωριμία και Διερεύνηση Πρότερης Γνώσης

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα ή Αίθουσα Υπολογιστών ή Αυλή

Το σκάκι είναι τέχνη, επιστήμη και άθλημα (Anatoly Karpov, 1951-)

Η παρουσίαση του σκακιού στα παιδιά, μπορεί να γίνει με την αφήγηση ενός παραμυθιού ανάλογου με αυτό που υπάρχει στο β' τεύχος του βιβλίου της γλώσσας της Ε' Δημοτικού (σελ.82-83), το οποίο παρατίθεται στο 1^ο φύλλο εργασίας. Με τη βοήθεια τόσο του παραμυθιού όσο και με χρήση των τεσσάρων ψηφιακών εργαλείων και προφορικών ερωτήσεων θα διερευνήσουμε την πρότερη γνώση των μαθητών/τριών. Το παζλ και το επόμενο εργαλείο προκαλεί τη φαντασία των μαθητών και βοηθά στην εμπέδωση των γνώσεών τους. Το σουρεαλιστικό video «Ο Ένας και ο Άλλος» έχει ως σκοπό να διασκεδάσει τους μαθητές, αλλά και να παρουσιάσει τη σύνδεση του σκακιού με την τέχνη. Για την εργασία των παιδιών θα αξιοποιήσουμε την διδακτική αίθουσα ή το εργαστήριο των υπολογιστών. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και την αυλή του σχολείου, ανεξάρτητα εάν υπάρχει το κατάλληλο υλικό (Παιδί και Σκάκι, 1995)

Φύλλα εργασίας:

1. [paramythi.pdf](#)

1. ΝΑΙ ή ΟΧΙ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 116

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1337#11785>

Διευκρίνιση: Με σκοπό τη διαπίστωση της πιθανής πρότερης γνώσης των μαθητών μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι παρακάτω κάρτες ερωτήσεων

2. Τι διαφορές υπάρχουν ανάμεσα στις δύο σκακιέρες;

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1337#12288>

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: Παρατήρησε προσεκτικά τα τετράγωνα στις σκακιέρες

3. Σκακιέρα - Παζλ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1337#12487>

Διευκρίνιση: Φτιάξε μία σκακιέρα

4. Απόφθεγμα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1337#12492>

5. Απόφθεγμα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1337#12507>

6. Έξω βρέχει. Βάλε μέσα στη σπηλιά ό,τι χρειάζεται για να παίξεις σκάκι.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1337#12814>

Διευκρίνιση: Μερικά αντικείμενα μπορείς να τα βάλεις και περισσότερες από μία φορές εάν νομίζεις ότι τα χρειάζεσαι

Σχόλιο: Για να τοποθετήσεις ορισμένα αντικείμενα (κυρίως τα διπλά κλπ) θα πρέπει να τα μεταφέρεις σε διαφορετικές περιοχές της σπηλιάς λόγω περιορισμένων δυνατοτήτων της πλατφόρμας.

7. Το Σκάκι - Ποίημα του Μ. Αναγνωστάκης

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1337#12921>

Σχόλιο: Στίχοι: Μανώλης Αναγνωστάκης -

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.

Μουσική: Δημήτρης Παπαδημητρίου -
Πρώτη εκτέλεση: Γεράσιμος Ανδρεάτος

8. Ο Ένας και ο Άλλος

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1337#12969>

9. Φαντασία

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1337#13189>

Διευκρίνιση: Παρατήρησε τα αντικείμενα στη διαφάνεια και πες μας με τι μοιάζουν. Η φαντασία σου είναι ελεύθερη και κάθε απάντηση είναι σωστή.

10. Καλή συνέχεια

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1337#13365>

11. 1η Επισήμανση

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1337#14808>

2η Φάση: Σκακιέρα - Γνωριμία με το χώρο

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εντός και Εκτός αίθουσας

Όλοι οι καλλιτέχνες δεν είναι σκακιστές αλλά όλοι οι σκακιστές είναι καλλιτέχνες (Marcel Duchamp, 1887-1968)

Οι μαθήτριες/τές θα γνωρίσουν τη σκακιέρα είτε βιωματικά στην αυλή, είτε σε μικρές σκακιέρες εντός της σχολικής τάξης. Η σκακιέρα μπορεί να αποτελέσει την αφόρμηση διαθεματικής προσέγγισης κυρίως σε χωρικές δεξιότητες για μικρότερους μαθητές, ενώ σε μεγαλύτερους μπορεί να λειτουργήσει ομαδοσυνεργατικά (Παιδί και Σκάκι, 2000-2007) με ποικίλες δράσεις. Ο εκπαιδευτικός θα χωρίσει τους μαθητές σε ομάδες και -είτε μέσα από καθοδήγηση, είτε δια μέσου αυτόνομων δράσεων- θα προχωρήσουν στην

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.

βιωματική κατάκτηση των διαδρομών της σκακιέρας. Με τη βοήθεια μίας πλακόστρωτης επιφάνειας μπορούν να αναπτυχθούν πολλά παιχνίδια μέσα στις ομάδες όπως να χωριστούν σε ομάδες και:

- i. να παίξουν μία παρτίδα είτε με επιδαπέδια κομμάτια, είτε με αναπαράσταση των κομματιών από τα ίδια τα παιδιά
- ii. να κατασκευάσουν και να ντύσουν τα 32 τετράγωνα με χαρτόνια
- iii. να καθοδηγήσουν με κλειστά τα μάτια κάποιον συμπαίκτη τους μέσα στην σκακιέρα κλπ

Ακολουθεί η εργασία των ομάδων στο απεικονιστικό περιβάλλον του υπολογιστή. Στα έξι σύνθετα ψηφιακά εργαλεία (ήχος, εικόνα, διάδραση), η εικόνα εμπλουτίζεται με ήχο ο οποίος, όπως και στις απαγγελίες ποιημάτων, μπορεί να διακοπεί από την/τον δασκάλα/ο. Η παρουσίαση της σκακιέρας ολοκληρώνεται με την ονομασία των τετραγώνων (πίνακας δύο εισόδων). Στο τέλος παρουσιάζεται η σκακιέρα μέσα από ένα video το οποίο μπορεί να λειτουργήσει συμπληρωματικά.

Η χρήση των διαδραστικών εργαλείων και των παιχνιδιών μπορεί να γίνει με κυκλική εναλλαγή ρόλων και οι μαθητές να κληθούν να παρουσιάσουν την εμπειρία τους στην ολομέλεια.

Τα φύλλα εργασίας στοχεύουν στην ενίσχυση της δημιουργικότητας των μαθητών. Το πρώτο τους προκαλεί να χρωματίσουν μία σκακιέρα, εναλλάσσοντας λευκά με μαύρα τετράγωνα, ενώ το δεύτερο κινητοποιεί τη φαντασία τους.

Φύλλα εργασίας:

1. [zografise tin skakiera soy.pdf](#)
2. [zografise eleythera.pdf](#)

1. Σκακιέρα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#11825>

2. Κάθετες

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#12096>

3. Οριζόντια

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#12100>

4. Σκακιέρα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

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/11764/1338#12118>

5. Οριζόντια Γραμμή

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#12119>

6. Κάθετες Γραμμές

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#12120>

7. Διαγώνιες

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#12121>

8. Μικρές Λευκές Διαγώνιες

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#12124>

9. Μικρές Μαύρες Διαγώνιες

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#12125>

10. Μεγαλύτερη Λευκή Διαγώνια

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#12128>

11. Μεγαλύτερη Μαύρη Διαγώνια

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#12129>

12. Ονομασία των οριζοντίων

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#12870>

13. Ονομασία Καθέτων

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.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#12872>

14. Ονομασία τετραγώνων

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#12873>

15. Τοποθέτησε το όνομα του κάθε τετραγώνου στο σωστό τετράγωνο

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#12876>

16. Καλή συνέχεια

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#13366>

17. Ονομασία Τετραγώνου

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#14739>

18. Σκακιέρα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#15418>

19. Σκακιέρα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1338#15419>

3η Φάση: Τα κομμάτια

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα ή Αίθουσα Υπολογιστών ή Αυλή

Όπως στη ζωή έτσι και στο σκάκι,

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 κάνεις τη σωστή κίνηση τη σωστή στιγμή (Kaleb Rivera, χ.χ.)

Σ' αυτή τη φάση του σεναρίου γίνεται η γνωριμία με τα κομμάτια. Όλες οι δράσεις στοχεύουν στην αναγνώριση των κομματιών. Σημαντική παράμετρος που δεν πρέπει να παραβλεφθεί είναι η δυνατότητα επέκτασης που προσφέρεται στην/στον εκπαιδευτικό να εμφυσησει καλλιτεχνικές διεξόδους στους μαθητές, μέσω θεατρικών δρώμενων και παντομίμας (Παιδί και Σκάκι, 1997-2003).

Τα δύο πρώτα ψηφιακά εργαλεία προκαλούν την περιέργεια των μαθητών δίχως να γίνεται παρουσίαση των κομματιών. Εδώ ο εκπαιδευτικός μπορεί να χωρίσει τους μαθητές σε ομάδες και να κατακτήσουν τη γνώση ομαδικά (είτε μέσω διαγωνισμού). Το τρίτο ψηφιακό εργαλείο είναι ένα Video για την διδασκαλία της σωστής τοποθέτησης, ενώ ακολουθεί η αξιολόγηση της δράσης (τέταρτο ψηφιακό εργαλείο).

Το 1^ο και το 2^ο φύλλο εργασίας στοχεύουν στην γραφική αναπαράσταση της τοποθέτησης των κομματιών και μπορεί να γίνει και ως διαγωνισμός.

Φύλλα εργασίας:

1. topothesi_arhikon_theseon.pdf
2. tahytitas.pdf

1. Απόφθεγμα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1339#12510>

2. Το άλογο του σκακιού - Ποίημα του Μιχαήλ Στασινόπουλου

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1339#12762>

Διευκρίνιση: Από την εκδήλωση "Το σκάκι στην ποίηση - CHESS IN POETRY" - Παρασκευή 24 Απριλίου 2015 - Πανελλήνιος Γ.Σ., ο ΑΠΟ «Κότινος» και ο Σ.Ο. Ικαρίας

Σχόλιο: Απαγγέλλει ο Ελισαίος Βλάχος

3. Τοποθέτησε το σωστό όνομα κάτω από κάθε κομμάτι

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1339#12830>

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: Προσπάθησε να ταυτοποιήσεις το όνομα του κάθε κομματιού με το κομμάτι που βλέπεις μεταφέροντας το όνομα κάτω από το κομμάτι

4. Τοποθέτησε τα κομμάτια στις αρχικές τους θέσεις στην σκακιέρα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1339#12831>

Διευκρίνιση: Σύρε το κάθε κομμάτι στο τετράγωνο που πρέπει να τοποθετηθεί πριν ξεκινήσουμε το παιχνίδι, στις αρχικές τους θέσεις.

5. Η σωστή τοποθέτηση των κομματιών στις αρχικές τους θέσεις

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1339#12858>

6. Τα κομμάτια

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 113

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1339#12877>

7. Καλή συνέχεια

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1339#13367>

8. 2η Επισήμανση

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1339#13502>

4η Φάση: Κανόνες - Γνωριμία με τις κινήσεις

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα ή Αίθουσα Υπολογιστών

Στο σκάκι οι κανόνες γράφτηκαν για να εφαρμόζονται!

Γι' αυτό ισχύουν τα τελευταία τουλάχιστον 500 χρόνια (Κώστας Γιουβαντσιούδης 1967-)

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.

Η τέταρτη φάση του σεναρίου έχει στόχο την ολοκλήρωση των κανόνων του παιχνιδιού. Αρχικά τα παιδιά, σε ολομέλεια, παρακολουθούν το διαδραστικό video με το οποίο γίνεται η παρουσίαση των κανόνων, ενώ παράλληλα γίνεται έλεγχος με ερωτήσεις διαβαθμισμένης δυσκολίας και ανατροφοδότηση της γνώσης που κατακτούν οι μαθητές. Απαιτεί υπολογιστή και μπορεί να γίνει και με προτζέκτορα, όπου οι διαδραστικές ερωτήσεις μπορούν να απαντηθούν είτε ατομικά είτε ομαδικά.

Το ψηφιακό εργαλείο που ακολουθεί αφορά τις αξίες των κομματιών. Τα επόμενα τέσσερα εργαλεία έχουν διττό σκοπό. Αφενός να επισημάνουν την κινητικότητα κάθε κομματιού ξεχωριστά και αφετέρου να τονιστούν οι διαφορές τους συγκρινόμενα μεταξύ τους (αυτός είναι ο λόγος που επιλέχθηκε όλα τα κομμάτια να τοποθετηθούν στο ίδιο τετράγωνο - δ4). Η τέταρτη φάση ολοκληρώνεται με μία ερώτηση που θέτει σε σκέψη τους μαθητές για την καλύτερη κατανόηση της προαγωγής του Στρατιώτη.

Με την ολοκλήρωση της φάσης αυτής, οι μαθητές μπορούν να παίξουν παρτίδες, με όλους τους κανόνες, γεγονός που όμως δεν αποτελεί τον κύριο στόχο, όπως έχει ήδη αναφερθεί.

Το φύλλο εργασίας συμπληρώνει τους κανόνες του σκακιού και αφορά κυρίως την ισοπαλία.

Φύλλα εργασίας:

1. epibleon.kanones.pdf

1. Απόφθεγμα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#12489>

2. Απόφθεγμα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#12509>

3. Κανόνες του σκακιού - Οι κινήσεις

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#12554>

4. Πόσο αξίζουν: ο Πύργος, ο Αξιωματικός, η Βασίλισσα και ο Ίππος;

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#12980>

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: Μετέφερε όσους Στρατιώτες νομίζεις ότι αξίζουν τα κομμάτια που βλέπεις στη ζυγαριά ώστε να ισορροπήσει

Σχόλιο: Δυστυχώς λόγω περιορισμένων δυνατοτήτων της πλατφόρμας, ενώ ελέγχεται ο μέγιστος αριθμός Στρατιωτών ($B=9$, $\Pi=5$, $A=I=3$) δεν ισχύει το ίδιο και για τον ελάχιστο αριθμό.

5. **Πόσες διαφορετικές κινήσεις μπορεί να κάνει ο Πύργος από το τετράγωνο που βρίσκεται στο παραπάνω διάγραμμα;**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 55

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#12986>

6. **Πόσες διαφορετικές κινήσεις έχει ο Πύργος;**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#12988>

7. **Πόσες διαφορετικές κινήσεις μπορεί να κάνει ο Αξιωματικός από το τετράγωνο που βρίσκεται στο παραπάνω διάγραμμα;**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 55

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#13101>

8. **Πόσες διαφορετικές κινήσεις μπορεί να κάνει η Βασίλισσα από το τετράγωνο που βρίσκεται στο παραπάνω διάγραμμα;**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 55

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#13103>

9. **Πόσες διαφορετικές κινήσεις μπορεί να κάνει ο Ίππος από το τετράγωνο που βρίσκεται στο παραπάνω διάγραμμα;**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 55

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#13104>

10. **Πόσες διαφορετικές κινήσεις έχει η Βασίλισσα;**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#13173>

11. **Πόσες διαφορετικές κινήσεις έχει ο Αξιωματικός;**

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.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#13174>

12. Καλή συνέχεια

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#13368>

13. Πόσες διαφορετικές κινήσεις έχει ο Ίππος;

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#13377>

14. Πόσα κομμάτια

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 61

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1340#13517>

Διευκρίνιση: Σκέψου πόσα θα έχεις εάν προάγεις-μεταμορφώσεις όλους τους Στρατιώτες

5η Φάση: Αξιολόγηση προγράμματος

Χρονική Διάρκεια: 50λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Διδασκαλίας

*Δεν είναι η κίνηση - ακόμα και η καλύτερη δυνατή κίνηση- που πρέπει να ψάχνεις,
αλλά ένα εφαρμόσιμο σχέδιο (Alexander Znosko-Borovsky, 1884-1954)*

Στην τελευταία φάση του σεναρίου, γίνεται η αξιολόγηση και η επέκτασή του. Τα ψηφιακά εργαλεία αυτής της φάσης χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες με διαβαθμισμένο βαθμό δυσκολίας. Στην πρώτη κατηγορία, για κάθε ένα από τα σκακιστικά κομμάτια έχει επιλεγεί μια εργασία στο περιβάλλον του υπολογιστή η οποία κορυφώνεται με τα ΡΟΚΕ. Ακολουθεί το χρονολόγιο των παγκόσμιων πρωταθλητών στο σκάκι.

Στη δεύτερη κατηγορία, γίνεται η παρουσίαση των βασικών φινάλε (σε αυτά μας ενδιαφέρει να δούνε οι μαθητές τις εικόνες MAT που υπάρχουν στα βασικά φινάλε και όχι την τεχνική τους). Ακολουθεί το χρονολόγιο των παγκόσμιων πρωταθλητριών στο σκάκι.

Η τρίτη κατηγορία περιλαμβάνει ένα πρόβλημα MAT και μία διαδραστική παρουσίαση που αφορά τα μέρη μίας

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.

σκακιστικής παρτίδας.

Το σενάριο ολοκληρώνεται με ένα παζλ, ένα Video και ένα animation που αποτελούν πιθανή επέκταση του σεναρίου από την/τον εκπαιδευτικό.

Η παρουσίαση των παγκόσμιων πρωταθλητών -ανδρών και γυναικών- μπορεί να είναι η αφορμή για ανάπτυξη συνδέσεων με την Ιστορία αλλά και άλλα γνωστικά αντικείμενα όπως Γεωγραφία, Πολιτισμός κ.α.

Το animation που παρουσιάζεται θα δώσει επιπλέον ερεθίσματα για δραματοποίηση, σκηνοθεσία, ζωγραφική αλλά και για περαιτέρω έρευνα στο διαδίκτυο και άλλων σκακιστικών animations.

Στα φύλλα εργασίας υπάρχουν ασκήσεις διαφόρων επιπέδων σχετικά με την κίνηση των κομματιών αλλά και τα MAT στην σκακιέρα.

Η/ο εκπαιδευτικός μπορεί να χωρίσει τους μαθητές σε ομάδες σε οποιοδήποτε στάδιο της πέμπτης φάσης το κρίνει σκόπιμο, όπως και στην επίλυση των φύλλων εργασίας. Στην κορύφωση του σεναρίου μπορεί να ζητηθεί από τους μαθητές να κατασκευάσουν τα δικά τους προβλήματα σκακιού (όπως ένα ματ, μια περίπλοκη θέση κ.α) και να τα παρουσιάσουν στην ολομέλεια.

Φύλλα εργασίας:

1. [ahortagos_pyrgos.pdf](#)
2. [syntomoterous_axiomatikoy.pdf](#)
3. [prosektiki_vasilissa.pdf](#)
4. [apeili_stratioti.pdf](#)
5. [labyrinthos_toy_ippoy.pdf](#)
6. [peina_toy_vasilia.pdf](#)
7. [sax_mat_pat.pdf](#)
8. [fyteyto.pdf](#)
9. [partides_1.pdf](#)
10. [partides_2.pdf](#)
11. [partides_3.pdf](#)
12. [kliroseis.pdf](#)

1. Σκακιστικά Διαγράμματα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#12350>

Διευκρίνιση: Τα διαγράμματα που ακολουθούν σκοπό έχουν την εμβάθυνση των μαθητών στους κανόνες του παιχνιδιού

2. POKE 1

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.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#12353>

Διευκρίνιση: Αρχικά θεώρησε ότι είναι σειρά του λευκού να παίξει και στη συνέχεια του μαύρου.

3. ΡΟΚΕ 2

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#12357>

Διευκρίνιση: Αρχικά θεώρησε ότι είναι σειρά του λευκού να παίξει και στη συνέχεια του μαύρου.

4. ΡΟΚΕ 3

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#12358>

Διευκρίνιση: Αρχικά θεώρησε ότι είναι σειρά του λευκού να παίξει και στη συνέχεια του μαύρου.

5. Βασικά Φινάλε - Ματ με Βασίλισσα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#12375>

Διευκρίνιση: Με κατάλληλη τεχνική το φινάλε οδηγεί υποχρεωτικά σε MAT το πολύ σε 10 κινήσεις.

6. Βασικά Φινάλε - Ματ με Πύργο

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#12378>

Διευκρίνιση: Με κατάλληλη τεχνική το φινάλε οδηγεί υποχρεωτικά σε MAT το πολύ σε 17 κινήσεις.

7. Παγκόσμιοι Πρωταθλητές στο Σκάκι

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.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 117

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#12495>

8. Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Γυναικών

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 117

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#12506>

9. Βασικά Φινάλε - Ματ με δύο Αξιωματικούς

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#13176>

Διευκρίνιση: Με κατάλληλη τεχνική το φινάλε οδηγεί υποχρεωτικά σε MAT το πολύ σε 18 κινήσεις.

10. Βασικά Φινάλε - Ματ με Αξιωματικό και Ίππο

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#13177>

Διευκρίνιση: Με κατάλληλη τεχνική το φινάλε οδηγεί υποχρεωτικά σε MAT το πολύ σε 34 κινήσεις.

11. Βασικά Φινάλε - Ματ με δύο Ίππους

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#13178>

Διευκρίνιση: Από τα βασικά φινάλε είναι το μόνο που δεν είναι υποχρεωτικό. Για να γίνει MAT θα πρέπει ο παίκτης που έχει μόνο το Βασιλιά (εδώ ο λευκός) να παίξει λάθος.

12. Γελάστε σκακιστικά

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#13180>

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: Περισσότερα στη σελίδα του δημιουργού
<https://www.youtube.com/channel/UCodbU8EtVZvTMZdO51MSP1w>

13. **Καλές παρτίδες**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#13369>

14. **Πύργος**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#13503>

15. **Αξιωματικός**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#13506>

16. **Βασίλισσα**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#13508>

17. **Ίππος**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#13509>

18. **Βασιλιάς**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#13510>

19. **Στρατιώτης**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#13514>

20. **"Το Πιόνι" - Του Κ.Π. Καβάφη**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#13562>

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: Διαβάζει ο Γ.Π. Σαββίδης, Ποικίλη Στοά-Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού 1999

21. **Τελική**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#13924>

22. **Παίξε**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#14953>

23. **Φτιάξε το παζλ και δεξ τι έπρεπε να παίξεις για να κάνεις ΜΑΤ στην παραπάνω σκακιέρα**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#15039>

24. **Η Κάτια και ο Άρης μας μαθαίνουν Σκάκι - Οι κανόνες του παιχνιδιού σε 10'**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#15482>

25. **Η Κάτια και ο Άρης μας μαθαίνουν Σκάκι - Οι κανόνες του παιχνιδιού σε 10'**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11764/1341#15483>

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.