

Ο μινωικός πολιτισμός

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Ιστορία (ΠΕ)

Δημιουργός Σεναρίου: ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΛΟΥΚΟΠΟΥΛΟΥ (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: «**Ο μινωικός πολιτισμός**».

Δημιουργήθηκε στις **07/15/2015 - 10:01** 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/12143>

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 συννημένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: [1.doc](#)
- 2η Φάση: [2.doc](#)
- 3η Φάση: [3.doc](#)
- 4η Φάση: [4.doc](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

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

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Ιστορία (ΠΕ) (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Στις μέρες μας κρίνεται επιτακτική η ανάγκη για πληροφορικό αλφαριθμητισμό και ηλεκτρονική ενσωμάτωση των ατόμων. Σε όσο πιο νεαρή ηλικία αυτά επιτευχθούν τόσο τα αποτελέσματα θα είναι άμεσα, γρήγορα και σταθερά. Με το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο οι μαθητές της Γ΄ τάξης του Δημοτικού Σχολείου εισάγονται σταδιακά στη χρήση των Νέων Τεχνολογιών και στο χειρισμό των δυνατοτήτων του Η/Υ προς όφελός τους κατά τη μαθησιακή τους διαδικασία. Ουσιαστικά αντιλαμβάνονται τις δυνατότητες του Η/Υ στην πορεία τους προς τη μάθηση. Επίσης επιτυγχάνεται η εις βάθος γνωριμία των μαθητών της Γ΄ τάξης με το μινωικό πολιτισμό μέσα από ένα ελκυστικό, ευχάριστο και δημιουργικό περιβάλλον μάθησης (του Η/Υ). Έτσι, προάγεται η ψηφιακή τους ικανότητα (μία από τις οκτώ ικανότητες που πρέπει να διαθέτει ένα άτομο σύμφωνα με το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς), ενώ παράλληλα αναπτύσσονται και οι ιστορικές τους δεξιότητες.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Διδακτική προσέγγιση της ενότητας "Ο μινωικός πολιτισμός" του διδακτικού αντικειμένου της Ιστορίας της Γ΄ τάξης του Δημοτικού Σχολείου με τη χρήση των ΤΠΕ.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να εξοικειωθούν με το περιβάλλον εργασίας του Η/Υ.
- Να γνωρίσουν τον πολιτισμό των Μινωιτών (καθημερινή ζωή, θρησκεία, τέχνη, γραφή).
- Να εντοπίσουν στο χάρτη τα μεγάλα ανακτορικά κέντρα της μινωικής Κρήτης.
- Να αναπλάσουν με τη φαντασία τους τον τρόπο ζωής των Μινωιτών.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Μινωικός πολιτισμός
- Κρήτη
- καθημερινή ζωή
- θρησκεία
- τέχνη

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.

- γραφή
- Ιστότοπος
- μηχανή αναζήτησης
- google earth
- Revelation Natural Art

Υλικοτεχνική υποδομή

Εργαστήριο Πληροφορικής με ικανό αριθμό Η/Υ και με δυνατότητα σύνδεσης στο διαδίκτυο, με λογισμικό γενικής χρήσης (Google Earth, Google Maps, επεξεργαστής κειμένου) και με λογισμικό για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας, την επικοινωνία και την έκφραση (Revelation Natural Art).

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Ελεύθερο προς χρήση

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

πολύ 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: Περιήγηση στο Διαδίκτυο.

Χρονική Διάρκεια: 50λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής του Σχολείου

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

2η Φάση: Εύρεση Κρήτης και σημαντικών μινωικών πόλεων.

Χρονική Διάρκεια: 90λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής του Σχολείου

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

3η Φάση: Εργασία με τον επεξεργαστή κειμένου.

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής του Σχολείου

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

4η Φάση: Καλλιτεχνική δημιουργία και έκφραση.

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής του Σχολείου

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

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

1η Φάση: Περιήγηση στο Διαδίκτυο.

Χρονική Διάρκεια: 50λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής του Σχολείου

1^η δραστηριότητα

Περιήγηση στο Διαδίκτυο – Γνωριμία με μηχανές αναζήτησης – Εύρεση συγκεκριμένων ιστότοπων – Εύρεση πληροφοριών από το Διαδίκτυο και επικόλλησή τους σε αρχείο επεξεργασίας κειμένου.

Οι μαθητές ανοίγουν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Αναζητούν στην επιφάνεια εργασίας το εικονίδιο εισόδου στο Διαδίκτυο. Μπαίνουν στο Διαδίκτυο σε μια μηχανή αναζήτησης (π.χ. www.google.gr). Ανακαλύπτουν τον τρόπο λειτουργίας της, γράφοντας στην κατάλληλη θέση λέξεις από το διδακτικό αντικείμενο της Ιστορίας (π.χ. Κίρκη, Εγκέλαδος). Κάνουν το ίδιο και με άλλη μηχανή αναζήτησης (www.in.gr).

Έπειτα γράφουν στη γραμμή διευθύνσεων ιστότοπους που δίνονται από το διδάσκοντα προς εξοικείωση των μαθητών: www.imeakia.gr, www.junior.gr, ιστότοπος του σχολείου ή της τάξης.

Στη συνέχεια δίνονται οι παρακάτω ιστότοποι, που σχετίζονται με το μελετώμενο θέμα: www.ime.gr, www.heraklion-city.gr, www.culture.gr.

Οι μαθητές τους γράφουν στη γραμμή διευθύνσεων και περιηγούνται σε αυτούς (βλέπουν εικόνες, μελετούν σημαντικές πληροφορίες για τη μινωική Κρήτη, διαβάζουν χάρτες και ιστορικές γραμμές). Στο τέλος αναζητούν εικόνες - φωτογραφίες σχετικές με το μινωικό πολιτισμό. Έπειτα με τη συνδρομή του διδάσκοντα κάνουν αντιγραφή - επικόλληση και τις αποθηκεύουν σε ένα αρχείο επεξεργασίας κειμένου. Με τις εικόνες αυτές δημιουργούν πάνω σε χρωματιστό χαρτόνι κολλάζ με τίτλο: «Ο μινωικός πολιτισμός».

Προκειμένου να επιτευχθούν όλα τα παραπάνω διανέμεται στις μαθητικές ομάδες το πρώτο φύλλο εργασίας, το οποίο περιγράφει αναλυτικά τις δραστηριότητες και τις ενέργειες που πρέπει να ακολουθήσουν οι μαθητές. Αξίζει να σημειωθεί ότι θεωρείται πως οι μαθητές δεν έχουν γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή ή έχουν ελάχιστες. Γι' αυτό το λόγο οι οδηγίες, ειδικά στο 1^ο φύλλο εργασίας, είναι αρκετά λεπτομερειακές. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού ως βοηθού και διευκολυντή κρίνεται απαραίτητος.

Με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα επιδιώκεται να επιτευχθεί η εξοικείωση των μαθητών με τον Η/Υ και μάλιστα με το διαδίκτυο, έτσι ώστε οι μαθητές να καταστούν ικανοί να χειρίζονται το ίντερνετ προκειμένου να αναζητήσουν τις πληροφορίες που χρειάζονται με τη βοήθεια κάποιας μηχανής αναζήτησης ή και στοχευμένα μέσα από συγκεκριμένους ιστότοπους. Επίσης, επιδιώκεται οι μαθητές να κατανοήσουν ότι είναι δυνατόν να αποθηκεύουμε στον προσωπικό μας υπολογιστή πληροφορίες, οι οποίες βρίσκονται στο διαδίκτυο και να τις χρησιμοποιήσουμε οποιαδήποτε στιγμή θέλουμε.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

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

Φύλλα εργασίας:

1. [1.doc](#)

2η Φάση: Εύρεση Κρήτης και σημαντικών μινωικών πόλεων.

Χρονική Διάρκεια: 90λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής του Σχολείου

2^η δραστηριότητα

Εύρεση της Κρήτης και των πιο σημαντικών μινωικών πόλεων (Κνωσός, Φαιστός, Μάλια, Ζάκρος) με τη βοήθεια του Google Earth.

Μοιράζεται στους μαθητές το δεύτερο φύλλο εργασίας. Οι μαθητές εντοπίζουν το εικονίδιο του Google earth στην επιφάνεια εργασίας του Η/Υ και ανοίγουν το περιβάλλον εργασίας. Εντοπίζουν την Κρήτη καθώς και τέσσερα μεγάλα μινωικά κέντρα (Κνωσός, Φαιστός, Μάλια, Ζάκρος) και αναστοχάζονται σχετικά με το ερώτημα που τίθεται στο τέλος του φύλλου εργασίας. Η κάθε μαθητική ομάδα συζητά για τη λύση του ερωτήματος και στη συνέχεια όλες οι ομάδες μαζί εκφράζουν τις απόψεις τους, όπου γίνεται και σχετική συζήτηση στην τάξη.

Πρέπει να τονιστεί ότι προτού οι μαθητές ανοίξουν τους υπολογιστές και εισέλθουν στο περιβάλλον του Google Earth, έχουν εντοπίσει στο χάρτη της τάξης την Κρήτη καθώς και τις τέσσερις μεγάλες μινωικές πόλεις.

Η συγκεκριμένη εφαρμογή αφορά στην αξιοποίηση του Google Earth στη διδασκαλία της Γεωγραφίας στο Δημοτικό Σχολείο. Εκτός από το διδακτικό αντικείμενο της Ιστορίας, εμπλέκεται ακόμα και το διδακτικό αντικείμενο της Μελέτης του Περιβάλλοντος.

Με το πέρας της εφαρμογής της εν λόγω δραστηριότητας οι μαθητές θα είναι ικανοί να:

- προσανατολίζονται χρησιμοποιώντας δισδιάστατους χάρτες,
- εντοπίσουν την Κρήτη πάνω στο χάρτη της Ελλάδας,
- να μελετήσουν τη μορφή και το σχήμα της Κρήτης,
- να περιγράψουν χρησιμοποιώντας γεωγραφικούς όρους (ανάλογους με τις υπάρχουσες γνώσεις τους, που ήδη έχουν κατακτήσει από σχετικό κεφάλαιο της Μελέτης του Περιβάλλοντος) τη θέση των μινωικών κέντρων στην Κρήτη, αλλά και το γεωφυσικό ανάγλυφο της Κρήτης και να οδηγηθούν στα απαραίτητα συμπεράσματα.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

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

Φύλλα εργασίας:

1. [2.doc](#)

3η Φάση: Εργασία με τον επεξεργαστή κειμένου.

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής του Σχολείου

3^η δραστηριότητα

Εργασία με τον επεξεργαστή κειμένου.

Προαπαιτούμενο: Πριν πραγματοποιηθεί η δραστηριότητα, κρίνεται απαραίτητο οι μαθητές να γνωρίσουν, με τη βοήθεια του διδάσκοντα, τον επεξεργαστή κειμένου και να “μάθουν” κάποια βασικά πράγματα για τον τρόπο λειτουργίας του. Αυτό γίνεται διότι οι γνώσεις τους είναι ανύπαρκτες ή έστω ελάχιστες.

Έπειτα μοιράζεται το 3^ο φύλλο εργασίας. Σύμφωνα με αυτό, οι μαθητές, οι οποίοι έχουν ήδη χωριστεί σε ομάδες, καλούνται να διαλέξουν ένα θέμα σχετικό με το μινωικό πολιτισμό, όπως είναι η τέχνη, η θρησκεία, η γραφή, η καθημερινή ζωή, τα μεγάλα κέντρα. Κάθε ομάδα συζητάει το θέμα της και στη συνέχεια κάθε μέλος της ομάδας με τη σειρά γράφει στον επεξεργαστή κειμένου μια πρόταση σχετική με το θέμα. Αφού όλα τα μέλη της ομάδας γράψουν τις προτάσεις τους, τότε η ομάδα συνθέτει τις προτάσεις με σκοπό τη σύνθεση και την παραγωγή κειμένου. Όταν και οι τρεις ομάδες περατώσουν την εργασία τους, ανακοινώνουν το αποτέλεσμα της δουλειάς τους στην τάξη. Κατόπιν γίνεται συζήτηση σχετικά με την εργασία της κάθε ομάδας.

Η εφαρμογή αφορά εκτός από τη γνωστική περιοχή της Ιστορίας και τη γνωστική περιοχή της Γλώσσας και δη την παραγωγή γραπτού λόγου.

Με το συγκεκριμένο περιβάλλον εργασίας δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να οργανώσουν και να καταγράψουν τις σκέψεις τους μέσα από τη σύνθεση κειμένου, αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογίες. Επίσης κάνουν αυτοδιόρθωση και ετεροδιόρθωση. Αυτοδιόρθωση μέσω της δυνατότητας που δίνει ο επεξεργαστής κειμένου για έλεγχο της ορθογραφίας των λέξεων αλλά και μέσω της δυνατότητας που έχει ο μαθητής να γράφει και να διορθώνει μόνος του το κείμενό του. Ετεροδιόρθωση μέσω της δυναμικής διαδικασίας που αναπτύσσεται τόσο εντός της ομάδας στην οποία ανήκει ο μαθητής, όσο και μεταξύ των ομάδων της τάξης.

Φύλλα εργασίας:

1. [3.doc](#)

4η Φάση: Καλλιτεχνική δημιουργία και έκφραση.

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: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής του Σχολείου

4^η δραστηριότητα

Εργασία με το Revelation Natural Art (περιβάλλον εργασίας για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας, την επικοινωνία και την έκφραση).

Προαπαιτούμενα: Προτού οι μαθητικές ομάδες εργαστούν με το Revelation Natural Art, σύμφωνα με το 4^ο φύλλο εργασίας, έχουν προηγηθεί εισαγωγικές δραστηριότητες, προκειμένου οι μαθητές να αποκτήσουν σχετική ευχέρεια αναφορικά με το χειρισμό του περιβάλλοντος εργασίας. Επίσης ο δάσκαλος της τάξης έχει ενεργό υποστηρικτικό ρόλο διευκολύνοντας τους μαθητές, στις όποιες δυσκολίες μπορεί να συναντήσουν λόγω του νεαρού της ηλικίας τους και της ελλιπής γνώσης τους τόσο για τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές (όπως έχει ήδη προαναφερθεί) όσο και για το συγκεκριμένο περιβάλλον εργασίας.

Με την αξιοποίηση του Revelation Natural Art αποφεύγεται η μονοτονία του τρόπου επεξεργασίας των διάφορων θεμάτων. Επίσης, αφυπνίζεται και διατηρείται η δημιουργικότητα των μαθητών και καλλιεργείται η έκφρασή τους. Ενθαρρύνεται ο πειραματισμός και η έρευνα στα υλικά και στις τεχνικές των εικαστικών τεχνών καθώς και στους δρόμους της εικαστικής έκφρασης διεγείροντας τη δημιουργική φαντασία. Άλλωστε τα συναισθήματα, οι ιδέες και οι εμπειρίες μπορούν να ερμηνευθούν με ποικίλους τρόπους και να πάρουν ποικίλες εικαστικές μορφές, πράγμα το οποίο μπορεί να επιτευχθεί και μέσω του εν λόγω λογισμικού. Καλλιεργείται, θα μπορούσε να πει κανείς, στην προκειμένη περίπτωση η συναισθηματική νοημοσύνη, η οποία δυστυχώς τόσο πολύ παραμελείται στο σημερινό σχολείο!

Το Revelation Natural Art δεν είναι απλά και μόνο ένα αντικείμενο, μια επιφάνεια εργασίας, αλλά γίνεται ένας τόπος, ένας χώρος, στον οποίο παρεμβαίνουν ενεργά οι μαθητές. Γνωρίζουν την εικαστική γλώσσα, τα σύμβολα, το περιεχόμενο, τη λειτουργία, τα υλικά, τα μέσα και τις τεχνικές, ενώ ασκούνται παράλληλα στην κατάλληλη χρήση και οργάνωσή τους σε έργα προσωπικής καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Εκτός από τα παραπάνω και την «αισθητική απόλαυση» που επιτυγχάνεται με το συγκεκριμένο περιβάλλον εργασίας, επιδιώκεται και η εξοικείωση με απλά μέσα και τεχνικές, ώστε οι μαθητές να πειραματίζονται και να χρησιμοποιούν προγράμματα ζωγραφικής και σχεδιαστικά του Η/Υ, τα οποία είναι εύκολα στην κατανόηση και στη χρήση τους και συνδυάζονται με διάφορα γνωστικά αντικείμενα, όπως αυτό της Ιστορίας.

Τέλος, όπως έχει γίνει σαφές το λογισμικό είναι συμβατό με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών – αφού υποστηρίζει τη σύνδεση της τέχνης με την ιστορία - και εμπλέκει τα γνωστικά αντικείμενα της Ιστορίας και της Αισθητικής Αγωγής.

Φύλλα εργασίας:

1. 4.doc

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

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