

Κάθε τόπος μια ιστορία.

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Μελέτη Περιβάλλοντος

Δημιουργός Σεναρίου: ΜΑΡΙΑ ΛΟΥΜΠΑΚΗ (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: **«Κάθε τόπος μια ιστορία. »**.

Δημιουργήθηκε στις **07/17/2015 - 15:33** 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/12486>

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

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομόνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

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

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

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

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

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

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

- 1η Φάση: [1o fyllo a fasi.docx](#) , [2o fyllo a fasi.docx](#) , [3o fyllo afasi.docx](#) , [4o fyllo ergasiasa.docx](#) , [5o filo.docx](#)
- 2η Φάση: [1o fyllo .v fasi.docx](#)
- 3η Φάση: [1o fyllo .g fasi.docx](#)

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

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

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Μελέτη Περιβάλλοντος (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Η ιδέα του συγκεκριμένου ψηφιακού σεναρίου βασίζεται στη προσπάθειά μας να γνωρίσουμε καλύτερα τον τόπο μας και την ιστορία του. Στοχεύει στη γνωριμία των μαθητών με το μέρος την Ελλάδα στο οποίο κατοικούν και την ευαισθητοποίησή τους απέναντι θέματα που σχετίζονται με την τοπική ιστορία και παράδοση του τόπου τους. Σκοπός μας είναι η μελέτη της τοπικής ιστορίας (σχολείο – πλατείες – δρόμοι – γεγονότα και πρόσωπα της τοπικής ιστορίας: ιστορικές μάχες, τοπικοί ήρωες, ιστορικά πρόσωπα κ.α – αξιοθέατα). Στόχος είναι να γνωρίσουν ακόμα καλύτερα τον τόπο τους, (φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον) αλλά και πως αυτός άλλαξε στο πέρασμα του χρόνου. Μέσα από το συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές θα γνωρίσουν και θα γευτούν εικόνες από το όμορφο Ηράκλειο Κρήτης. Θα γνωρίσουν τα αξιοθέατα και την ιστορία του και θα περιπλανηθούν στα μονοπάτια της Κρητικής Παράδοσης.

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

1. Τίτλος

Κάθε μέρος μια ιστορία.

Λέξεις - κλειδιά: Τόπος ,μέρος , ιστορία , αξιοθέατα ,πολιτισμός

2. Τάξη

Το ψηφιακό διδακτικό σενάριο αφορά τη Δ΄ τάξη του Δημοτικού Σχολείου.

3. Χρονική διάρκεια

Το προτεινόμενο ψηφιακό διδακτικό σενάριο έχει χρονική διάρκεια τριών 3 διδακτικών ωρών.

4. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές και συμβατότητα με ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ.

Το σενάριό μας πραγματοποιείται στο πεδίο της Μελέτης Περιβάλλοντος. Συγκεκριμένα βρίσκεται στο βιβλίο Μαθητή της Δ΄ τάξης του μαθήματος Μελέτη Περιβάλλοντος, στην Ενότητα 1 και στο κεφάλαιο 7, σελ. 24, με τίτλο μαθήματος «Ο τόπος μας :Μέρη με ιστορία». Οι γνωστικές περιοχές που μπορούν να εμπλακούν στο σενάριό μας είναι οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) , η Γλώσσα καθώς και η αισθητική αγωγή. Το σενάριό μας είναι απόλυτα συμβατό με τις αρχές , τη φιλοσοφία και το περιεχόμενο των ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ που είναι οι μαθητές:

- Να αναγνωρίσουν στο χάρτη το δικό τους νομό και να περιγράψουν τη σχετική του θέση.
- Να αναγνωρίσουν τους άλλους νομούς του γεωγραφικού διαμερίσματος στο οποίο ζουν και να ορίσουν τη σχετική τους θέση ως προς το δικό τους νομό.
- Να καταγράψουν τις σημαντικές πόλεις και τους χαρακτηριστικούς οικισμούς του νομού τους.

Σκοποί και στόχοι

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- Να εντοπίσουν τον τόπο που ζουν στο χάρτη και να γνωρίσουν τα όρια του.
- Να μελετήσουν την ιστορία και τα ιδιαίτερα πολιτισμικά στοιχεία του τόπου που κατοικούν.
- Να εντοπίσουν τις σχέσεις αυτών με τα γεωμορφολογικά χαρακτηριστικά του τόπου τους.
- Να γνωρίσουν πως ήταν ο τόπος τους παλιότερα και τον συγκρίνουν με το πώς είναι σήμερα.

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

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

Να μελετήσουν τον πολιτισμό του τόπου τους , τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του: Από τους μεγάλους ποιητές , συγγραφείς μέχρι τις παραδόσεις του.

Ως προς τις Τ.Π.Ε:

- Να εξοικειωθούν με τις νέες τεχνολογίες και να αξιοποιήσουν εκπαιδευτικά λογισμικά και χρήσιμα εργαλεία που θα τους βοηθήσουν, μέσα από διαδικασίες **συνεργατικής μάθησης**, να γνωρίσουν καλύτερα τον τόπο τους.
- Να αντιληφθούν ότι οι ΤΠΕ μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως **εργαλεία** και **πηγές** μάθησης.
- Να γίνει πιο **ελκυστική** η μάθηση μέσα από την εικόνα, τον ήχο και το βίντεο που προσφέρει ο υπολογιστής.
- να αντιληφθούν την παιδαγωγική διάσταση των ΤΠΕ με την αξιοποίησή τους στην άντληση πληροφοριών από το διαδίκτυο, στην κριτική επεξεργασία και στην παραγωγή γραπτού λόγου,

Ως προς τη διαδικασία της μάθησης

- Να **εργαστούν ομαδικά** και να ασκηθούν στη συνεργατική μέθοδο προσέγγισης της γνώσης (ανάπτυξη αλληλοσεβασμού, συνεργατικότητας, ενεργούς συμμετοχής ως μέλη ομάδας).
- Να κινητοποιήσουν τη **δημιουργική τους ικανότητα**, να συμμετέχουν σε **διαδικασίες ανακάλυψης** και να **απολαύσουν** το μάθημα...

5. Πρότερες Γνώσεις και Αντιλήψεις των μαθητών - Γνωστικά προαπαιτούμενα

Οι πρότερες γνώσεις των μαθητών διακλαδίζονται σε τρεις βασικούς άξονες: στον γνωστικό, στον τεχνολογικό και στον κοινωνικό. Όσον αφορά στον πρώτο, οι μαθητές έχουν ήδη εμπειρίες στηριζόμενες στην άμεση καθημερινή τους ζωή. Συγκεκριμένα, από πολύ μικρή ηλικία τα παιδιά αποκτούν εμπειρίες από το χώρο στον οποίο ζουν και δραστηριοποιούνται, ενώ παράλληλα έρχονται σε επαφή με διάφορα μέρη του τόπου τους μέσα από εικόνες που βλέπουν τα ίδια αλλά και μέσα από φωτογραφίες.

Επίσης, έχουν μάθει να αποκωδικοποιούν πληροφορίες που δίνονται από εικόνα. Κατά συνέπεια, έχουν αποκτήσει την ικανότητα της περιγραφής και του εντοπισμού συγκεκριμένων τοπίων ή αξιοθέατων ενός

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.

τόπου.

Παράλληλα, οι μαθητές της Δ΄ δημοτικού έχουν ήδη διδαχθεί σε προηγούμενες τάξεις θέματα σχετικά με τον τρόπο τους όχι μόνο στο μάθημα της Μελέτης αλλά και σε άλλα μαθήματα. Σημαντικό είναι ότι η κατάρκτηση των γνώσεων που έχουν οι μαθητές πάνω στο θέμα έχει γίνει μέσα από βιωματικές καταστάσεις γιατί σε όλους μας πλέον είναι γνωστή η αξία της εμπλαιομένης μάθησης..

Όσον αφορά τη χρήση των Η/Υ έχουν αναπτύξει τις βασικές δεξιότητες χρήσης των Η/Υ (χρήση του ποντικιού, φιλοσοφία λειτουργίας των windows κ.ά.) και έχουν έρθει σε πρώτη επαφή με το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης **Inspiration**, τη γλώσσα προγραμματισμού **scratch**, το λογισμικό **google earth** και **google maps**, το **wordle** που είναι εργαλείο web2 και το **διαδίκτυο**. Ο κοινωνικός άξονας εδραιώνεται κυρίως στη συνεργασία των μαθητών σε ομάδες δύο ή τριών ατόμων. Ωστόσο, ο αριθμός των ομάδων και των μελών αυτών καθορίζεται από το σύνολο των παιδιών της τάξης. Τα παιδιά της Δ΄ τάξης έχουν μάθει να συνεργάζονται και να δουλεύουν σε ομάδες.

6. Λογισμικά που θα χρησιμοποιήσουμε:

- **Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης «INSPIRATION»:** Ένα εκπαιδευτικό λογισμικό ανοικτού τύπου, το οποίο μέσω της ανακάλυψης, διερεύνησης και οικοδόμησης της μάθησης επιτρέπει την εννοιολογική χαρτογράφηση και τη διερεύνηση των σχέσεων των εννοιών, μετατρέποντας τη δηλωτική γνώση σε διαδικαστική.
- **Διαδίκτυο:** Χρησιμοποιείται ως υπερμέσο-πολυμέσο με εικόνα και ήχο για την αναζήτηση πληροφοριών και την υποστήριξη της διδασκαλίας. Στο συγκεκριμένο σενάριο αναζητάμε πληροφορίες σχετικά με την πόλη του Ηρακλείου. Για λόγους ασφαλούς πλοήγησης στο διαδίκτυο, έχουμε προηγουμένως ελέγξει τις ιστοσελίδες που πρόκειται να επισκεφθούν οι μαθητές.
- **Scratch :** Η Γλώσσα προγραμματισμού **Scratch** είναι ένα εργαλείο για την ανάπτυξη της σκέψης και την οικοδόμηση της μάθησης. Πρόκειται για ένα ιδανικό περιβάλλον εισαγωγής στον προγραμματισμό. Το πιο σημαντικό της γλώσσας αυτής είναι ο οπτικός προγραμματισμός. Επίσης οι μαθητές μπορούν να κάνουν κοινή χρήση της εργασίας τους για να μπορούν να την δουν οι συμμαθητές τους ώστε να υπάρχει ανάδραση από τον κοινωνικό περίγυρο. Προσφέρεται επίσης η δυνατότητα άμεσης δημοσιοποίησης των εργασιών στον blog του σχολείου.

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.

- **Google earth- maps:** Συστήματα οπτικοποίησης ,μας δίνουν τη δυνατότητα προσπέλασης όλου του πλανήτη ,γης , μέσω της οπτικοποίησης .Επίσης το google maps παρέχει αλληλεπιδραστικούς χάρτες που μας δίνουν πληροφορίες και οδηγίες για δρόμους, υπηρεσίες.
- **Ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια :** Έχει δομή υπερμέσου και ευνοεί δραστηριότητες διερεύνησης και ανακάλυψης.
- **Wordle :** εργαλείο web 2 ,οπτικοποιεί τις πληροφορίες συμβάλλοντας έτσι στην πιο εύκολη και αποτελεσματική μάθηση.

• 7. Μεθοδολογικές και Θεωρητικές προσεγγίσεις

Οι θεωρίες μάθησης στις οποίες στηρίζεται το σενάριο είναι ο **εποικοδομισμός** και ο **κοινωνικός εποικοδομισμός**, εφόσον οι στόχοι μας επιτυγχάνονται μέσα από δραστηριότητες συνεργασίας και αλληλεπίδρασης και η **θεωρία επεξεργασίας της πληροφορίας** .

Η εκκίνηση της διαδικασίας μάθησης και η δόμηση της γνώσης γίνεται πάνω στις προϋπάρχουσες αντιλήψεις και προσλαμβάνουσες των μαθητών. Η γνώση οικοδομείται από το μαθητή με την ενεργό συμμετοχή του στη γνωστική διαδικασία. Αυτή η διαδικασία σκέψης απαιτεί επίσης από το μαθητή να συνεργάζεται με τους άλλους. Ο εκπαιδευτικός δεν πρέπει να εμφανίζεται ως «η πηγή κάθε πληροφορίας και γνώσης», αλλά να ελέγχει και να βοηθάει με έμμεσο τρόπο τις δραστηριότητες των μαθητών.

Επίσης, η έμφαση δίνεται στην ενεργό συμμετοχή των μαθητών. Αποφεύγονται μέθοδοι διδασκαλίας γνωσιοκεντρικού και δασκαλοκεντρικού χαρακτήρα, αφού στις σύγχρονες πλέον διδακτικές μεθόδους η μάθηση επικεντρώνεται και περιστρέφεται γύρω από το μαθητή. Η νέα γνώση οικοδομείται πάνω στις

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.

προϋπάρχουσες γνώσεις σε ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών. Πρόκειται για μία ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, όπου η συνύπαρξη των παιδιών σε ομάδες και η κοινή τους προσπάθεια για την επίλυση παραπέμπει στους μεγάλους παιδαγωγούς, τον Piaget και τον Vygotsky. Ωστόσο, ο δάσκαλος διαδραματίζει σημαντικό ρόλο, αφού ο χαρακτήρας του είναι συντονιστικός. Βέβαια, η τάξη δε σταματά να λειτουργεί στο σύνολό της ως ομάδα, καθώς μοιράζεται τις ίδιες ανησυχίες και το ίδιο αίσθημα ικανοποίησης στην κατάκτηση της νέας γνώσης. Με αυτόν τον τρόπο, ο μαθητής διαπλάθεται ως κοινωνικό όν, όπως υποστηρίζεται και από τον Vygotsky.

8. Οργάνωση της Τάξης και της Διδασκαλίας

Το σενάριο θα πραγματοποιηθεί στην αίθουσα των υπολογιστών του σχολείου. Οι μαθητές μας είναι χωρισμένοι σε ομοιογενείς ομάδες κατά το φύλο και το μαθησιακό επίπεδο, ομάδες των 2-3 ατόμων. Απαιτείται ο ανάλογος αριθμός ηλεκτρονικών υπολογιστών και δυνατότητα σύνδεσης και πλοήγησης στο διαδίκτυο. Θα χρειαστούμε ένα βιντεοπροβολέα και μια οθόνη. Επίσης οι μαθητές θα συμβουλευονται το βιβλίο και το Τ.Ε του μαθητή που τους παράσχει το Υπουργείο παιδείας καθώς και τα διαδραστικά βιβλία της Μελέτης Περιβάλλοντος της Δ' τάξης. Φύλλα εργασίας και ένα φύλλο με αναλυτικές οδηγίες για τη λειτουργικότητα και τη χρήση των λογισμικών που θα χρησιμοποιηθούν και που θα έχει φροντίσει ο εκπαιδευτικός να είναι ήδη εγκατεστημένα στους υπολογιστές του εργαστηρίου. Οι μαθητές θα εργαστούν συγχρόνως σε ένα περιβάλλον δομημένων δραστηριοτήτων και θα διατηρηθεί ο απαραίτητος βαθμός αυτενέργειας και αυτονομίας του μαθητή. Το παιδαγωγικό κλίμα αναπτύσσεται προς όφελος του μαθητή και ο ρόλος του δασκάλου είναι διαμεσολαβητικός, υποστηρικτικός. Ο δάσκαλος ενθαρρύνει τους μαθητές να συμμετέχουν, να εκφράζουν τις απορίες τους, τα ερωτήματά τους και να δοκιμάζουν και να ελέγχουν.

9. Προστιθέμενη παιδαγωγική αξία από τη χρήση των ΤΠΕ

Η σημαντική προστιθέμενη παιδαγωγική αξία των ψηφιακών εργαλείων των ΤΠΕ δημιουργεί συνθήκες παιδαγωγικού κλίματος που αυξάνει την ενεργή συμμετοχή των μαθητών, δημιουργεί αυθεντικές συνθήκες που ευνοούν την ομαδοσυνεργατική και διερευνητική μάθηση και την ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής σκέψης των μαθητών. Αξιοποιούνται ψηφιακά εργαλεία με σημαντική προστιθέμενη παιδαγωγική αξία, τα οποία προσφέρουν δυνατότητες, οι οποίες δεν είναι διαθέσιμες με τα συμβατικά διδακτικά εργαλεία.

Τα λογισμικά που αξιοποιούνται κατά την εφαρμογή του εκπαιδευτικού σεναρίου αναλύονται παραπάνω και κάθε ένα από αυτά προσθέτει θετικά στοιχεία και εξελίσσει τη διαδικασία εφαρμογής του σεναρίου μας.

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

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

Το διαδίκτυο και οι δυνατότητες αναζήτησης πληροφοριών από μια πρακτικά ανεξάντλητη δεξαμενή πληροφοριών για κάθε γνωστικό αντικείμενο. Οι μαθητές μέσα από τους προτεινόμενους δικτυακούς τόπους έχουν τη δυνατότητα να αντλήσουν πληροφορίες μέσα από ένα πλήθος από κείμενα, εικόνες και βίντεο για το διερευνώμενο θέμα και συγκεκριμένα για το Ηράκλειο Κρήτης.

Το ανοικτό και διερευνητικό εκπαιδευτικό λογισμικό **inspiration** παρέχει τεράστιες και πρακτικά άπειρες δυνατότητες για την αποτύπωση των δεδομένων που αφορούν τον τόπο μου.. Η προστιθέμενη παιδαγωγική αξία του συγκεκριμένου λογισμικού είναι ιδιαίτερα σημαντική, αφού η δημιουργία και η τροποποίηση ενός εννοιολογικού χάρτη από το μαθητή τον εμπλέκει σε διαδικασίες αναστοχασμού και αξιοποιεί τις μεταγνωστικές του δεξιότητες προωθώντας την οικοδόμηση της γνώσης. Επιπρόσθετα παρουσιάζει δυο βασικά χαρακτηριστικά της κατανόησης, την αναπαράσταση και την οργάνωση των ιδεών του μαθητή και επομένως μπορεί να θεωρηθεί ως απεικόνιση του νοητικού μοντέλου του μαθητή.

Τα **εργαλεία (office)** καταγραφής, ταξινόμησης και παρουσίασης των αντλούμενων πληροφοριών και δεδομένων παρέχουν μεγάλες δυνατότητες στους μαθητές προκειμένου να αντλήσουν πληροφορίες (εικόνες, βίντεο), να επεξεργαστούν δημιουργικά και αποτελεσματικά τα διαθέσιμα δεδομένα κάτι που είναι δύσκολο και χρονοβόρο με τα συμβατικά μέσα.

Η γλώσσα προγραμματισμού **scratch** δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να καλλιεργήσουν δεξιότητες σύνθεσης, σύγκρισης, οργάνωσης, γενίκευσης. Μέσα από την ανάλυση και τη δημιουργία εικόνων, στατικών και κινούμενων, αλλά και με την προσθήκη κειμένου, αφυπνίζεται και διατηρείται η **δημιουργικότητα** και καλλιεργείται η **έκφραση** των παιδιών.

Επίσης είναι μεγάλη η προστιθέμενη αξία του **google earth** και του **wordle** που είναι εργαλείο web2 όπως προαναφέρθηκε.

10. Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση της εφαρμογής του προτεινόμενου σεναρίου διδασκαλίας μπορεί να πραγματοποιηθεί με δύο τρόπους, με τη διαμορφωτική και τελική αξιολόγηση, αλλά και την αυτοαξιολόγηση της εργασίας των μαθητών στα πλαίσια των ομάδων εργασίας. Η διαμορφωτική αξιολόγηση των μαθητών πραγματοποιείται κατά τη διάρκεια εφαρμογής του σεναρίου μέσα στην τάξη και αποτελεί μια συνεχή και καθημερινή διαδικασία κατά την οποία ο εκπαιδευτικός επιδιώκει να πληροφορηθεί για τη μαθησιακή πρόοδο κάθε μαθητή κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας. Ανάλογα με τα παρατηρούμενα αποτελέσματα αυτής της αξιολόγησης, ο εκπαιδευτικός αποφασίζει και σχεδιάζει τις διδακτικές του παρεμβάσεις για τη βελτίωση της μαθησιακής διαδικασίας και την επίτευξη των επιδιωκόμενων διδακτικών στόχων. Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί, καταγράφει και αξιολογεί τη σταδιακή κατάκτηση των διδακτικών στόχων μέσα από την επιτυχή ανταπόκριση κάθε μαθητή στις δραστηριότητες του μαθήματος.

Η τελική αξιολόγηση των μαθητών διενεργείται με την ολοκλήρωση της εφαρμογής του σεναρίου διδασκαλίας, οπότε ο εκπαιδευτικός αποτιμά με συστηματικό τρόπο το αποτέλεσμα της διδακτικής

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.

διαδικασίας και της ατομικής προσπάθειας κάθε μαθητή. Ο εκπαιδευτικός αποτιμά τη συνολική συμμετοχή και συνεισφορά κάθε μαθητή στη μαθησιακή διαδικασία, τη συνεισφορά του στην εκτέλεση των ομαδικών και ατομικών δραστηριοτήτων. Αξιολογεί τη συνολική συμμετοχή κάθε μαθητή στην αναζήτηση πληροφοριών, στην κριτική τους αξιολόγηση και καταγραφή στο Φύλλο Εργασίας, τη συμμετοχή στην κατασκευή του εννοιολογικού χάρτη της ομάδας και τη συνολική του θετική συνεισφορά στη διατύπωση προτάσεων και ιδεών

11. Επέκταση του σεναρίου

Το προτεινόμενο ψηφιακό σενάριο διδασκαλίας έχει πολλές δυνατότητες επέκτασης προκειμένου να αποκτήσει τη μορφή ενός ευρύτερου project. Μπορεί να επεκταθεί σημαντικά χρονικά και μέσα από την προσθήκη περισσότερων εμπλεκόμενων γνωστικών περιοχών, όπως είναι η Αισθητική αγωγή, η Γεωγραφία, η Ιστορία, η Μυθολογία και τη Λαογραφία μέσα από δραστηριότητες στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης.

Μέσα από την επέκταση των εμπλεκόμενων γνωστικών περιοχών θα μπορούσαν να συμμετάσχουν μαθητές από όλες τις τάξεις του Δημοτικού Σχολείου και περισσότεροι εκπαιδευτικοί. Ακόμη, θα μπορούσε να αποκτήσει και τη μορφή ενός διασχολικού project, όπου μέσα από την συνεργασία των μαθητών περισσότερων σχολείων από διαφορετικές περιοχές της Ελλάδας. Μέσω των εργαλείων που παρέχει το διαδίκτυο θα ήταν δυνατή η ανταλλαγή πληροφοριών για διαφορετικούς τόπους, για τα αξιοθέατα που διαθέτει ο καθένας, για την τοπική διάλεκτο, τη μουσική παράδοση, τη διατροφή κ.α. Τέλος θα μπορούσε να κατασκευαστεί ένα ψηφιακό βιβλίο με τα αξιοθέατα των διαφορετικών τόπων και την ιστορία τους.

Φυσικά κατά τη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου μας μπορούν να πραγματοποιηθούν επισκέψεις σε όλα αυτά τα μέρη ή σε κάποια από αυτά που θα μελετήσουν οι μαθητές για να τα δουν και να τα γνωρίσουν από κοντά.

12. Περιορισμοί - Πνευματικά δικαιώματα. Το προτεινόμενο ψηφιακό σενάριο διδασκαλίας δεν υπόκειται σε περιορισμούς πνευματικών δικαιωμάτων και μπορεί να τροποποιηθεί ανάλογα και να χρησιμοποιηθεί από κάθε εκπαιδευτικό

20. Βιβλιογραφία

Βιβλίο Δασκάλου. Μελέτη Περιβάλλοντος Δ΄ τάξη Δημοτικού Σχολείου. Διαθέσιμο: <http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko>.

Βιβλίο Μαθητή. Μελέτη Περιβάλλοντος Δ΄ τάξη Δημοτικού Σχολείου. Διαθέσιμο: <http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko>.

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.

ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ (2003). Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής/Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ΦΕΚ 304Β/13-03-2003.
Διαθέσιμο: <http://www.pi-schools.gr/programs/depps>.

ΙΤΥ(2010).Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών στα κέντρα στήριξης.ΤΕΥΧΟΣ 2 α : κλάδος πε 70.

Κόμης, Β. (2004). Εισαγωγή στις Εκπαιδευτικές Εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών. Αθήνα: εκδ. Νέων Τεχνολογιών.

Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση*. Αθήνα: Γρηγόρης.

Μπασέτας, Κ. (2002). *Ψυχολογία της Μάθησης*. Αθήνα: εκδ. Ατραπός.

Παναγάκος, Ι. (2001). Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη των μαθητών κατά την επίλυση μαθηματικών προβλημάτων. *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 6, 80-90.

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2001). *Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας*, Αθήνα: αυτοέκδοση.

Σολομωνίδου, Χ. (2006). *Νέες Τάσεις στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία. Επικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Τετράδιο Εργασιών. Μελέτης Περιβάλλοντος Δ΄ τάξη Δημοτικού Σχολείου. Αθήνα: ΟΕΔΒ

Δικτυογραφία

<http://earth.google.com/userguide/v4/>

<https://www.youtube.com/watch?v=KZaTKpxTgZ4>

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%97%CF%81%CE%AC%CE%BA%CE%BB%CE%B5%CE%B9%CE%BF_%CE%9A%CF%80

Ηράκλειο Κρήτης

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%B1%CE%B8%CE%B5%CE%B4%CF%81%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%>

Κούλες

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%BF%CF%8D%CE%BB%CE%B5%CF%82>

[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9B%CF%8C%CF%84%CE%B6%CE%B9%CE%B1_\(%CE%97%CF%81%CE%AC%CE](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9B%CF%8C%CF%84%CE%B6%CE%B9%CE%B1_(%CE%97%CF%81%CE%AC%CE)

Λότζια

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CF%81%CE%AE%CE%BD%CE%B7_%CE%9C%CE%BF%CF%81%CE%BF%CE%

Κρήνη Μπορζίνι

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%B1%CE%B8%CE%B5%CE%B4%CF%81%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%>

Άγιος Μηνάς

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%B9%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%>

Αρχαιολογικό μουσείο Ηρακλείου.

<http://www.explorecrete.com/Heraklion/GR19-Heraklion-historical-museum.html> **Ιστορικό μουσείο.**

Διδακτικοί Στόχοι

- Να εντοπίσουν τον τόπο που ζουν στο χάρτη και να γνωρίσουν τα όρια του.
- Να μελετήσουν την ιστορία και τα ιδιαίτερα πολιτισμικά στοιχεία του τόπου που κατοικούν.
- Να εντοπίσουν τις σχέσεις αυτών με τα γεωμορφολογικά χαρακτηριστικά του τόπου τους.
- Να γνωρίσουν πως ήταν ο τόπος τους παλιότερα και τον συγκρίνουν με το πώς είναι σήμερα.
- Να μελετήσουν τον πολιτισμό του τόπου τους.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Τόπος
- μέρος
- Ιστορία
- αξιοθέατα
- Πολιτισμός

Υλικοτεχνική υποδομή

Το σενάριο θα πραγματοποιηθεί στην αίθουσα των υπολογιστών του σχολείου. Οι μαθητές μας είναι χωρισμένοι σε ανομοιογενείς ομάδες κατά το φύλο και το μαθησιακό επίπεδο, ομάδες των 2-3 ατόμων. Απαιτείται ο ανάλογος αριθμός ηλεκτρονικών υπολογιστών και δυνατότητα σύνδεσης και πλοήγησης στο διαδίκτυο. Θα χρειαστούμε ένα βιντεοπροβολέα και μια οθόνη. Επίσης οι μαθητές θα συμβουλευονται το βιβλίο και το Τ.Ε του μαθητή που τους παράσχει το Υπουργείο παιδείας καθώς και τα διαδραστικά βιβλία της Μελέτης Περιβάλλοντος της Δ΄τάξης. Φύλλα εργασίας και ένα φύλλο με αναλυτικές οδηγίες για τη λειτουργικότητα και τη χρήση των λογισμικών που θα χρησιμοποιηθούν και που θα έχει φροντίσει ο εκπαιδευτικός να είναι ήδη εγκατεστημένα στους υπολογιστές του εργαστηρίου.

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Το προτεινόμενο ψηφιακό σενάριο διδασκαλίας δεν υπόκειται σε περιορισμούς πνευματικών δικαιωμάτων και μπορεί να τροποποιηθεί ανάλογα και να χρησιμοποιηθεί από κάθε εκπαιδευτικό.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

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 με σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογών Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.



Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

9-12

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Δημοτικό

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

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

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Αφόρμηση, ανάδειξη ιδεών, κατασκευή εν.χάρτη.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο υπολογιστών.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Κρήτη μου όμορφο νησί!
2. Χάρτης με μέρη της Ελλάδας που έχουν ιστορική και θρησκευτική σημασία
3. Διαδραστική περιήγηση με τη βοήθεια του Google earth.

2η Φάση: Αναδόμηση-εφαρμογή και εμπέδωση πληροφοριών.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο υπολογιστών.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Πληροφορίες για το Ηράκλειο Κρήτης.
2. Κούλες.
3. Κρήνη Μοροζίνι
4. Λότζια.
5. Κνωσός
6. Άγιος Μηνάς
7. Αρχαιολογικό μουσείο Ηρακλείου.
8. Ιστορικό μουσείο Ηρακλείου
9. Τουριστικός οδηγός για το Ηράκλειο Κρήτης.

3η Φάση: Φάση ανασκόπησης -αξιολόγησης.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

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.

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο υπολογιστών.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Δημιουργία συννεφόμενου.
2. Θυμάμαι και ονομάζω τα μέρη του τόπου μου.
3. Αντιστοιχίστε με ότι σας ταιριάζει.
4. Κρητική παραδοσιακή μουσική.
5. Κρητικές παραδοσιακές συνταγές.
6. Νίκος Ξυλούρης *Ήτανε μια φορά μάτια μου*

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: Αφόρμηση, ανάδειξη ιδεών, κατασκευή εν.χάρτη.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο υπολογιστών.

Α΄ ΦΑΣΗ.

1^η διδακτική ώρα (45΄λεπτά)

1^η Δραστηριότητα (Αφόρμηση -Ανάκληση πρότερων ιδεών)

Ο στόχος της πρώτης δραστηριότητας είναι ο εκπαιδευτικός να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών, να επιτύχει την ενεργή συμμετοχή τους στο μάθημα και να ανιχνεύσει τις πρότερες ιδέες των μαθητών αναφορικά με τον τόπο τους. Οι μαθητές εξοικειωμένοι με τον ομαδοσυνεργατικό τρόπο διδασκαλίας χωρίζονται σε ομάδες των δυο-τριών μαθητών. Η κάθε ομάδα κάθεται μπροστά σε έναν Η/Υ και εκτελεί τις δραστηριότητες του Φύλλου Εργασίας.

Η αφόρμηση γίνεται μέσα από την προβολή ενός πολύ ωραίου βίντεο για την Κρήτη

<https://www.youtube.com/watch?v=KZaTKpxTgZ4> .Με το τέλος της προβολής γίνεται συζήτηση και ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τους μαθητές για το περιεχόμενο, τους στόχους του μαθήματος και τι αναμένει να έχουν καταφέρει οι ίδιοι οι μαθητές στο τέλος του μαθήματος. Τους εξηγεί ότι το θέμα της διδασκαλίας είναι ο τόπος μου και η ιστορία του και τους προσκαλεί να πετάξουν μαζί για να τον γνωρίσουν .Τους εξηγεί ότι αφού μελετήσουν γενικά τον Ελλαδικό χώρο θα επικεντρωθούν στον τόπο που ζουν, στη δεδομένη περίπτωση στο Ηράκλειο Κρήτης.

2^η Δραστηριότητα

Ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να μεταβούν στο διαδραστικό βιβλίο της Μελέτης :

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-D108/558/3662,15886/e...>; και να μελετήσουν το χάρτη.(1^ο φύλλο εργασίας).Με το ποντίκι μπορούν να πλοηγηθούν και να γνωρίσουν μέρη της Ελλάδας με ιστορική και θρησκευτική αξία και να μελετήσουν τις πληροφορίες που τους δίνονται.

3^η Δραστηριότητα.

Έπειτα μοιράζει στους μαθητές ένα φύλλο εργασίας με διάφορα αξιοθέατα του Ηρακλείου. Καλεί τις ομάδες να τα μελετήσουν και να συμπληρώσουν ότι γνωρίζουν. Παράλληλα ο δάσκαλος δουλεύει σε ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη στο λογισμικό INSPIRATION και καταγράφει τις απόψεις των μαθητών για τον τόπο τους

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

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

και τα αξιοθέατά του . Το λογισμικό χρησιμοποιείται σαν εργαλείο για την αναζήτηση και την καταγραφή των πρότερων γνώσεων των μαθητών .Οι μαθητές παρακολουθούν με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα και της οθόνης προβολής και συμμετέχουν ενεργά στη διαμόρφωση του εννοιολογικού χάρτη. Η προσθετική αξία του λογισμικού είναι μεγάλη γιατί η κατασκευή ή η τροποποίηση ενός εννοιολογικού χάρτη από τους μαθητές τους εμπλέκει σε διαδικασίες αναστοχασμού , αξιοποιεί τις μεταγνωστικές τους δεξιότητες και προωθεί την οικοδόμηση της γνώσης .Επίσης διαθέτει δυο χαρακτηριστικά της κατανόησης την αναπαράσταση και την οργάνωση των ιδεών του μαθητή και άρα μπορεί να θεωρηθεί ως η απεικόνιση του νοητικού μοντέλου του μαθητή .Τις δυνατότητες που μας προσφέρει το λογισμικό αυτό δε θα μπορούσαν να μας τις προσφέρουν τα παραδοσιακά μέσα διδασκαλίας.

4^η Δραστηριότητα.(αναδόμηση των ιδεών)

Ο δάσκαλος καλεί τους μαθητές να ανοίξουν το πρόγραμμα Google earth και να εντοπίσουν την θέση της Κρήτης και στη συνέχεια του Ηρακλείου Κρήτης. Τους παρακινεί να περιηγηθούν και να γνωρίσουν τα αξιοθέατα του Ηρακλείου έτσι όπως με το μοναδικό τρισδιάστατο τρόπο αποτυπώνονται μέσα από το google earth.Επίσης να μελετήσουν το χάρτη και να βρουν δρόμους , πλατείες , κτίρια κ.α .Αυτή είναι μια δραστηριότητα που κρατάει αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών, εδώ βρίσκεται και η προστιθέμενη αξία του, γιατί μέσα από τις δυνατότητες που προσφέρει το λογισμικό οι μαθητές είναι σε θέση να περιπλανηθούν στους δρόμους του Ηρακλείου και να το γνωρίσουν σπιθαμή προς σπιθαμή. Οι μαθητές μπορούν να ενεργοποιήσουν τον εξομοιωτή πτήσης και με αεροπλάνο της επιλογής τους να ευχαριστηθούν την πτήση τους όσο θα εξερευνούν τον τόπο τους .

Φύλλα εργασίας:

1. [1o fyllo a fasi.docx](#)
2. [2o fyllo a fasi.docx](#)
3. [3o fyllo afasi.docx](#)
4. [4o fyllo ergasiasa.docx](#)
5. [5o filo.docx](#)

1. Κρήτη μου όμορφο νησί!

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1562#12494>

Διευκρίνιση: Βίντεο από youtube για αφόρμηση

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.

2. Χάρτης με μέρη της Ελλάδας που έχουν ιστορική και θρησκευτική σημασία

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1562#12528>

Διευκρίνιση: Διαδραστικά βιβλία Μελέτης Δ Δημοτικού.

Σχόλιο: Διαδραστικό βιβλίο Μελέτης Περιβάλλοντος Δ δημοτικού από το ψηφιακό σχολείο.

3. Διαδραστική περιήγηση με τη βοήθεια του Google earth.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1562#12800>

2η Φάση: Αναδόμηση-εφαρμογή και εμπέδωση πληροφοριών.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο υπολογιστών.

Β' ΦΑΣΗ

2η διδακτική ώρα (45' λεπτά)

1η Δραστηριότητα (εφαρμογής και εμπέδωσης των ιδεών.)

Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι η κριτική αναζήτηση πληροφοριών από τις ομάδες των μαθητών, από κατάλληλους ιστότοπους που έχει επιλέξει ο εκπαιδευτικός. Η κριτική επεξεργασία και καταγραφή των πληροφοριών στα πλαίσια των ομάδων και η αποτύπωση των ιδιαίτερων στοιχείων κάθε τύπου.

Ο εκπαιδευτικός με βάση την αρχική οργάνωση της διδασκαλίας προτείνει στις ομάδες των μαθητών τα αξιοθέατα-μέρη του Ηρακλείου που έχουν τη δυνατότητα να μελετήσουν: το Ενετικό λιμάνι του Ηρακλείου, την κρήνη Μοροζίνι, την Λότζια, την Κνωσό, τον Άγιο Μηνά, το αρχαιολογικό μουσείο, το ιστορικό και το λαογραφικό μουσείο.. Μετά από διαλογική συζήτηση, κάθε ομάδα αποφασίζει για τον τόπο-αξιοθέατο που επιθυμεί να μελετήσει και κατανέμει εσωτερικά τους ρόλους των μελών της (συντονιστής, γραμματέας, παρατηρητής). Ο εκπαιδευτικός έχει ετοιμάσει οκτώ (8) διαφορετικά Φύλλα Εργασίας όσα είναι και τα μέρη-αξιοθέατα που θα μελετηθούν από τους μαθητές.

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.

Κάθε ομάδα μαθητών κάθετα βρίσκεται μπροστά σε έναν Η/Υ και ανάλογα με τον τρόπο που επέλεξε να μελετήσει, αναζητεί πληροφορίες στις προτεινόμενες σελίδες του διαδικτύου, τις οποίες ο εκπαιδευτικός έχει από πριν επιλέξει και αποθηκεύσει και στην επιφάνεια εργασίας του Η/Υ και προτείνονται στο Φύλλο Εργασίας (αναζήτηση πληροφοριών). Οι ομάδες επεξεργάζονται και συζητούν τις πληροφορίες, κρίνουν ποιες από αυτές θεωρούν αξιόλογες και σημαντικές και τις καταγράφουν ακολουθώντας για κάθε τρόπο τις οδηγίες του Φύλλου Εργασίας. Μόλις οι ομάδες ολοκληρώσουν την 1^η εργασία, μια ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια της τάξης τον μέρος-αξιόθεατο που μελέτησε. Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως συντονιστής της εργασίας των ομάδων και παρεμβαίνει διακριτικά μόνο όταν κρίνει ότι αυτό είναι απαραίτητο.

2^η Δραστηριότητα

Στην συνέχεια οι μαθητές προχωρούν στην 2^η εργασία όπου καλούνται μέσω του scratch να ετοιμάσουν ένα τουριστικό οδηγό για τα μέρη του Ηρακλείου. Σκοπός είναι η εφαρμογή και η εμπέδωση της νέας γνώσης που γίνεται μέσα από μια πολύ ενδιαφέρουσα διαδικασία εμπλέκοντας τους μαθητές στην μάθηση και στην κατάρτιση της γνώσης. Αφού οι μαθητές ολοκληρώσουν τα έργα τους μπορούν να τα αναρτήσουν στο blog του σχολείου.

Φύλλα εργασίας:

1. [1o fyllo .v fasi.docx](#)

1. Πληροφορίες για το Ηράκλειο Κρήτης.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1563#12533>

2. Κούλες.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1563#12534>

Διευκρίνιση: Στοιχεία και πληροφορίες για το Ενετικό λιμάνι του Ηρακλείου.

3. Κρήνη Μοροζίνι

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1563#12535>

Διευκρίνιση: Στοιχεία και πληροφορίες για την Κρήνη Μοροζίνι.

4. Λότζια.

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: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1563#12537>

Διευκρίνιση: Στοιχεία και πληροφορίες για τη Λότζια .

5. Κνωσός

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1563#12538>

Διευκρίνιση: Στοιχεία και πληροφορίες για την Κνωσό .

6. Άγιος Μηνάς

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1563#12539>

Διευκρίνιση: Στοιχεία και πληροφορίες για τον καθεδρικό ναό του Ηρακλείου, τον Άγιο Μηνά .

7. Αρχαιολογικό μουσείο Ηρακλείου.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1563#12540>

Διευκρίνιση: Στοιχεία και πληροφορίες για το Αρχαιολογικό μουσείο Ηρακλείου .

8. Ιστορικό μουσείο Ηρακλείου

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1563#12541>

Διευκρίνιση: Στοιχεία και πληροφορίες για το Ιστορικό μουσείο Ηρακλείου .

9. Τουριστικός οδηγός για το Ηράκλειο Κρήτης.

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: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1563#12542>

Διευκρίνιση: Δημιουργία τουριστικού οδηγού στη Γλώσσα προγραμματισμού scratch. Δίδεται ως παράδειγμα.

3η Φάση: Φάση ανασκόπησης -αξιολόγησης.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο υπολογιστών.

3^η ΦΑΣΗ

3^η διδακτική ώρα (45'λεπτά)

1η Δραστηριότητα (φάση ανασκόπησης και αξιολόγησης)

Στην φάση αυτή γίνεται σύνοψη σε όλα όσα έχουν διδαχθεί οι μαθητές .Αυτό γίνεται μέσα από συζήτηση και με ερωτήσεις που απευθύνει ο εκπαιδευτικός προς τις ομάδες . Έπειτα καλεί τους μαθητές να μεταβούν στη διεύθυνση <http://www.wordle.net/create> και να δημιουργήσουν με όλα όσα έμαθαν ένα ωραίο συννεφόμελο. Είναι γνωστή η προσθετική αξία αυτού του web2 εργαλείου το οποίο οπτικοποιεί τις πληροφορίες ,ενθαρρύνει την προσωπική έκφραση και αναπτύσσει τη δημιουργικότητα και την δημιουργική σκέψη.Μόλις οι μαθητές ολοκληρώσουν τα συννεφόμελα μπορούν να τα εκτυπώσουν και να τα στολίσουν σε μια γωνιά της τάξης τους ,όπου κεί θα τοποθετήσουν και ότι άλλο δημιουργήσουν σχετικό με τον τρόπο τους.

Στη συνέχεια οι μαθητές συμπληρώνουν τις ασκήσεις του φύλλου εργασίας με σκοπό την αξιολόγηση της νέας γνώσης.

Έπειτα παίζουν το παιχνίδι μνήμης με τα αξιοθέατα του Ηρακλείου καθώς και το παιχνίδι αντιστοίχισης . Μέσα από αυτά τα παιχνίδια επιτυγχάνουμε την αποτελεσματικότερη εμπέδωση και αξιολόγηση της νέας γνώσης. Αυτό γιατί μέσα από το παιχνίδι οι μαθητές χαίρονται και κατακτούν την νέα γνώση χωρίς να κουράζονται.

Τέλος μπορούν να γνωρίσουν και να μελετήσουν στοιχεία για την Κρητική μουσική ,να ακούσουν Κρητικά τραγούδια και να απολαύσουν ένα βίντεο scratch για την παραδοσιακή Κρητική κουζίνα .

Φύλλα εργασίας:

1. [1o fyllo .g fasi.docx](#)

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

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

Δημιουργία συννεφόμελου.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1564#12544>

Διευκρίνιση: Δημιουργία συννεφόμελου με θέμα τα μέρη του Ηρακλείου Κρήτης.

2. Θυμάμαι και ονομάζω τα μέρη του τόπου μου.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 113

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1564#12545>

3. Αντιστοιχίστε με ότι σας ταιριάζει.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 61

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1564#12884>

4. Κρητική παραδοσιακή μουσική.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1564#13878>

Διευκρίνιση: Μπορείτε να μελετήσετε κάποια στοιχεία για την ιδιαίτερη παραδοσιακή μουσική της Κρήτης.

5. Κρητικές παραδοσιακές συνταγές.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1564#13880>

Διευκρίνιση: Μπορείς να παρακολουθήσεις και να φτιάξεις κι εσύ ένα ωραίο βίντεο στο scratch για την παραδοσιακή κουζίνα της Κρήτης.

6. Νίκος Ξυλούρης *Ήτανε μια φορά μάτια μου*

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12486/1564#13881>

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: Μπορείς να ακούσεις ένα πολύ ωραίο Κρητικό τραγούδι από ένα μεγάλο Κρητικό καλλιτέχνη.

Σχόλιο: youtube video

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.