

«Περπατώντας στα μονοπάτια της Αρχαίας Ολύμπου», ένα WebQuest για τα μαθήματα της Ιστορίας και της Γεωγραφίας

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Ιστορία (ΠΕ)

Δημιουργός Σεναρίου: ΒΑΣΙΛΗΣ ΜΙΣΑΗΛΙΔΗΣ (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: «**Περπατώντας στα μονοπάτια της Αρχαίας Ολύμπου**», ένα **WebQuest για τα μαθήματα της Ιστορίας και της Γεωγραφίας** ».

Δημιουργήθηκε στις **07/19/2015 - 20:21** 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/12781>

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» - ΜΙΣ: 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.ΠΟ.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.ΠΟ.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.ΠΟ.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.Ε.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: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: [fyllo_ergasias_geografon.docx](#) , [fyllo_ergasias_istorikon.docx](#) , [fyllo_ergasias_arhaiologon.docx](#) , [fyllo_ergasias_arhitektonon.docx](#)
- 4η Φάση: [kritiria-axiologisis-omadikis-ergasias.doc](#) , [sygkentrotika-kritiria-axiologisis-omadikis-ergasias.doc](#) , [atomiki-axiologisi-mathiti.doc](#)
- 5η Φάση: Δεν υπάρχει

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

Οι μαθητές καλούνται μέσα από το συγκεκριμένο σενάριο - WebQuest να λειτουργήσουν ως μικροί ερευνητές εξαντλώντας τις διαθέσιμες πηγές και να προσπαθήσουν να καταγράψουν όλα τα στοιχεία που συνθέτουν την ιστορική και πολιτιστική ταυτότητα της Αρχαίας Ολύνθου. Παράλληλα, έχουν την ευκαιρία να εξοικειωθούν με τη χρήση του Η/Υ ως μέσου αναζήτησης κι εντοπισμού της πληροφορίας και ως εργαλείου επεξεργασίας των διαθέσιμων στοιχείων.

Το Διαδίκτυο αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο της εκπαιδευτικής κοινότητας αρκεί να υπάρχουν οι απαραίτητες προϋποθέσεις. Η αξιοποίηση του Διαδικτύου με ένα Webquest παρέχει δυνατότητες ενεργητικής μάθησης και κριτικής επεξεργασίας της πληροφορίας. Δείχνει στους μαθητές τα πλατιά όρια γνώσης και ουσιαστικής χρήσης της προετοιμάζοντάς τους για τις απαιτήσεις του ρόλου τους ως αυριανοί πολίτες. Από την άλλη μπορεί να αναβαθμίσει το ρόλο του εκπαιδευτικού, που γίνεται σχεδιαστής του μαθήματός του διευρύνοντας τα περιθώρια δράσης και πρωτοβουλίας. Τα παραπάνω αποτελούν βασικά στοιχεία για τη γενικότερη αναβάθμιση του σημερινού σχολείου.

Τα WebQuests είναι ένας πρωτοποριακός τρόπος υποστήριξης της διδασκαλίας, ο οποίος μπορεί να καταστήσει την εκπαιδευτική παρέμβαση πιο ενδιαφέρουσα κι αποτελεσματική, καθώς το μάθημα γίνεται πιο ευχάριστο και δημιουργικό τόσο από την πλευρά του μαθητή όσο και από την πλευρά του δασκάλου. Με τη χρήση των WebQuests δίνεται η ευκαιρία στο μαθητή να οικοδομήσει τη γνώση μέσα από δημιουργικές-ανακαλυπτικές πρωτοβουλίες και γενικώς μέσα από την αυτενεργό συμμετοχή του στα πλαίσια της μαθητικής ομάδας.

Αυτό το οποίο επιχειρείται στην παιδαγωγική μας προσέγγιση είναι να προωθηθεί η μαθητική αυτενέργεια και η διαμαθητική συνεργασία μέσω της εφαρμογής ενός μοντέλου κατευθυνόμενης διερεύνησης.

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

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

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Το σενάριο στηρίζεται στη δομή ενός WebQuest και αφορά τα μαθήματα της Ιστορίας και της Γεωγραφίας των μεγάλων τάξεων του δημοτικού (Ε' και ΣΤ'). Έχει τον τίτλο: «Περπατώντας στα μονοπάτια της Αρχαίας Ολύνθου».

Ο όρος WebQuest εισήχθη για πρώτη φορά το 1995 από τον Bernie Dodge για να περιγράψει δομημένες διερευνητικές δραστηριότητες μαθητών ή σπουδαστών, στις οποίες το μεγαλύτερο μέρος των πληροφοριών αντλούνται από τον Παγκόσμιο Ιστό. (Βικιπαίδεια).

Οι Διερευνητικές Δραστηριότητες, που βασίζονται στις Δικτυακές αποστολές, είναι βασικά ένα σενάριο μαθήματος που αποσκοπεί να βοηθήσει το μαθητή να εξοικειωθεί με τη γνώση που παρέχει το Διαδίκτυο, μαθαίνοντας να το χρησιμοποιεί ως πηγή (Dodge 2001).

Μια Ιστοεξερεύνηση χτίζεται γύρω από μια ευχάριστη και ρεαλιστική διαδικασία η οποία προωθεί σκέψη υψηλού επιπέδου. Αφορά στο να αξιοποιήσει κάποιος την πληροφορία. Η σκέψη μπορεί να είναι δημιουργική ή κριτική και εμπεριέχει τη δυνατότητα επίλυσης δυσκολιών, την κριτική ικανότητα, την ανάλυση ή τη σύνθεση. Η διαδικασία πρέπει να είναι κάτι παραπάνω από απλές απαντήσεις σε ερωτήσεις ή αναμάσημα σε ό,τι κατεβάζει κάποιος από το Διαδίκτυο. Είναι δραστηριότητα βασισμένη στο Διαδίκτυο, η οποία εστιάζεται σε ένα κεντρικό ερώτημα. Το ερώτημα είναι πραγματικό, συχνά πολύπλοκο, προκαλώντας διερευνήσεις από πολλαπλές προοπτικές.

Για τη σωστή δημιουργία ενός WebQuest έχουν προσδιοριστεί από τον Bernie Dodge πέντε κανόνες, οι οποίοι μπορούν να βοηθήσουν οποιονδήποτε θελήσει να το κατασκευάσει. Αυτοί οι κανόνες είναι οι εξής:

- Εύρεση κατάλληλων ιστοσελίδων
- Σωστή οργάνωση των εκπαιδευομένων και των πηγών
- Πρόκληση των εκπαιδευομένων να σκέπτονται
- Χρήση του Μέσου
- Υποστήριξη υψηλών προσδοκιών (Dodge, 2001).

Θεωρητική προσέγγιση

Το σενάριο βασίζεται στην εποικοδομητική θεώρηση του J.Piaget, όπου οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στη δόμηση των δικών τους γνώσεων, συζητούν, εκτελούν δραστηριότητες, και σκέφτονται για αυτά που θα γράψουν. Η γνώση δε μεταδίδεται, αλλά είναι μια διαδικασία προσωπικής κατασκευής της γνώσης, η οποία εδράζεται σε προγενέστερες, που τροποποιούνται για να παραχθεί η νέα γνώση μέσα από την ανάλυση και τη σύνθεση.

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.

Επίσης, το σενάριο αξιοποιεί τη θεωρία της ανακαλυπτικής ευρετικής μάθησης του Bruner, σύμφωνα με την οποία οι μαθητές ανακαλύπτουν τη μάθηση μέσα από ερευνητικές και ανακαλυπτικές διαδικασίες.

Ακόμα, το σενάριο στηρίζεται στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις του Vygotsky και των απογόνων του, όπου δίνεται έμφαση στη μαθησιακή διαδικασία, στην αλληλεπίδραση των εμπλεκόμενων μερών καθώς και στο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον που λαμβάνει χώρα .

Μεθοδολογική προσέγγιση

Σαν μέθοδο διδασκαλίας θα εφαρμοστεί η παραδοσιακή- δασκαλοκεντρική κατά την προετοιμασία και ενημέρωση της τάξης και η ομαδοσυνεργατική κατά τη διεξαγωγή των εργασιών και την τελική παρουσίασή τους.

Η οργάνωση της τάξης έχει ως βασική μορφή την εργασία σε ανομοιογενείς ομάδες, η οποία είναι καθαρά μαθητοκεντρική μορφή διδασκαλίας και πραγματοποιείται μέσα στα πλαίσια της συλλογικής δράσης των μαθητών. Βασικό συστατικό της στοιχείο είναι η ενεργός συμμετοχή όλων των ομάδων στα πλαίσια της επικοινωνιακής προσέγγισης. Ειδικότερα, ο ρόλος του μαθητή διαφοροποιείται, αφού είναι μέλος μιας ομάδας με κοινό στόχο, αλληλεπιδρά με τους συμμαθητές της ίδιας ομάδας για την επίτευξη του στόχου, αναζητά τη σύνδεση της γνώσης με την πραγματικότητα, αναστοχάζεται και αυτοαξιολογείται.

Σε αυτό το πλαίσιο ο ρόλος του δασκάλου αποκτά καθοδηγητικό, υποστηρικτικό, διαμεσολαβητικό και συμβουλευτικό χαρακτήρα. Λειτουργεί ενισχυτικά και συντονίζει διακριτικά τη διαδικασία. Δεν είναι απαραίτητο να παρεμβαίνει άμεσα όταν προκύπτουν δυσκολίες, αλλά δίνει χρόνο στους μαθητή να βρουν μόνοι τους τη λύση. Όταν βοηθά έναν μαθητή να ξεπεράσει μια μαθησιακή δυσκολία, τον μαθαίνει πώς να μαθαίνει μέσα από την τεχνική της ανακαλυπτικής διαδικασίας της μάθησης. Έτσι, ο εκπαιδευτικός γίνεται διαμεσολαβητής ανάμεσα στη γνώση και το μαθητή.

Περιγραφή Σταδίων Υλοποίησης του Σεναρίου

Η υλοποίηση του σεναρίου αναμένεται να ολοκληρωθεί σε πέντε στάδια:

1^ο Στάδιο (εισαγωγή)

Στο πρώτο στάδιο γίνεται η εισαγωγή στη διδακτική ενότητα. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τους στόχους και την αναγκαιότητα υλοποίησής τους. Εξηγεί στα παιδιά αρχικά τι είναι το Webquest κι ότι από το σημείο αυτό και κατά τη διάρκεια όλης της δραστηριότητας θα συμβουλευούνται αυτό σε κάθε φάση της εργασίας τους.

2^ο Στάδιο (Αποστολή)

Γίνεται η αναφορά στο ρόλο των μαθητών και των μαθητριών και καθορίζεται η εργασία που πρόκειται να

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.

αναλάβουν.

Τα παιδιά θα πρέπει να αποφασίσουν το ρόλο που θα αναλάβει ο καθένας τους.
Οι ρόλοι είναι:

- Γεωγράφος
- Ιστορικός
- Αρχαιολόγος
- Αρχιτέκτονας

3^ο Στάδιο (Διαδικασία)

Κάθε μέλος της ομάδας θα εξερευνήσει τους ιστοχώρους που επιλέχθηκαν για να παρέχουν πληροφορίες που αντιστοιχούν στο δικό του ερευνητικό ρόλο. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να υπάρχει στενή αλληλεπίδραση δασκάλου-μαθητή. Ο δάσκαλος καθοδηγεί και ανατροφοδοτεί τα παιδιά που δυσκολεύονται – ιδιαίτερα όσον αφορά τη χρήση του Η/Υ.

Τα μέλη των ομάδων θέτουν στη διάθεση της ομάδας τους τα στοιχεία που έχουν συλλέξει, τα επεξεργάζονται, τα αναλύουν και συνθέτουν την τελική ομαδική εργασία, με τη διακριτική υποστήριξη του δασκάλου, όπου, και αν, αυτή είναι αναγκαία.

4^ο Στάδιο (Αξιολόγηση)

Περιγράφεται ο τρόπος αξιολόγησης των στόχων του μαθήματος και τα κριτήρια αξιολόγησης.

Οι μαθητές μέσα από Ρουμπρίκες Αξιολόγησης, θα αυτοαξιολογηθούν και θα αξιολογήσουν τα αποτελέσματα των ομαδικών εργασιών τους.

5^ο Στάδιο (Συμπέρασμα)

Γίνεται παρουσίαση των αποτελεσμάτων της δουλειάς τους, συζητούν για τις δυσκολίες που συνάντησαν και προσπαθούν στα πλαίσια ενός συνεργατικού κλίματος να διορθώσουν τυχόν λάθη και παραλήψεις.

Συνοψίζοντας όλα τα προηγούμενα καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι με το πέρας του μαθήματος αυτού οι μαθητές θα έχουν εμπλουτίσει τις γνώσεις τους και θα έχουν ζήσει εμπειρίες μάθησης πρωτόγνωρες γι' αυτούς μέσα σε ένα φιλικό περιβάλλον, όπως αυτό του Webquest. Κυρίως τα παιδιά θα έχουν πάρει βασικές γνώσεις και πληροφορίες για την Αρχαία Όλυμπο και τη Χαλκιδική. Κατά αυτό τον τρόπο θα έχουν την ευκαιρία να μάθουν ότι μπορούν να προσεγγίσουν τις γνώσεις ερευνητικά καθώς επίσης πως δεν πρέπει να αρκούνται στη στείρα αποστήθισή τους.

Γι' αυτό και η αξία αυτού του μαθήματος δεν έγκειται μόνο στην προσφορά γνώσεων αλλά και στην ανάπτυξη γνωστικών λειτουργιών, όπως:

- ο προβληματισμός,
- η κατηγοριοποίηση και η ανάλυση πληροφοριών,
- η διεξαγωγή συμπερασμάτων και

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 καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων.

Διδακτικοί Στόχοι

- Θα εξερευνήσετε και θα δώσετε πληροφορίες σχετικά με αρχαιολογικό χώρο της Ολύμπου:
- τη γεωγραφική της θέση στο χάρτη της Χαλκιδικής και της Ελλάδας
- την ιστορία του τόπου και την τοπική αρχιτεκτονική,
- τον αρχαιολογικό χώρο, τα μνημεία τέχνης και πολιτισμού και
- την παράδοση και τη Λαογραφία.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Γεωγραφία Δημοτικού
- Ιστορία Δημοτικού
- τοπική ιστορία
- WebQuest

Υλικοτεχνική υποδομή

Εργαστήριο Πληροφορικής με σύνδεση στο διαδίκτυο.

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Το υλικό που χρησιμοποιείται διατίθεται στο διαδίκτυο, αναγράφονται οι δημιουργοί και έχουν ελεγχθεί πριν τη χρήση τους.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

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: Εισαγωγή

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ο Αρχαιολογικός χώρος της Ολύνθου
2. Video αφιέρωμα για την Αρχαία Όλυθο

2η Φάση: Στόχοι

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

3η Φάση: Διαδικασία

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Όλυθος Χαλκιδικής
2. Προσομοίωση Κατοικίας
3. Το νόμισμα στον αρχαίο ελληνικό κόσμο
4. Διατροφή στην αρχαία Ελλάδα
5. Αρχαία Οικία

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.

Λεξικό για τις άγνωστες λέξεις

7. Μηχανή αναζήτησης ιστορικών στοιχείων του Υπουργείου Πολιτισμού
8. e-γεωγραφία για χάρτες
9. Video αφιέρωμα για την Αρχαία Όλυμθο
10. Χάρτης Χαλκιδικής
11. Σπάνιο φωτογραφικό υλικό

4η Φάση: Αξιολόγηση

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

5η Φάση: Συμπέρασμα

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

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: Εισαγωγή

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Καλώς ορίσατε στο ταξίδι γνωριμίας με την Αρχαία Όλυνθο!

Σε αυτό το ταξίδι θα ανακαλύψετε ενδιαφέρουσες πληροφορίες για την Αρχαία Όλυνθο. Θα διαβάσετε και θα εξερευνήσετε:

- τη γεωγραφική της θέση στο χάρτη της Χαλκιδικής και της Ελλάδας,
- την ιστορία του τόπου και την τοπική αρχιτεκτονική,
- τον αρχαιολογικό χώρο, τα μνημεία τέχνης και πολιτισμού και
- την παράδοση και τη Λαογραφία.

Ετοιμαστείτε για το αξέχαστο αυτό ταξίδι!

Φύλλα εργασίας:

1. Ο Αρχαιολογικός χώρος της Ολύνθου

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12781/1618#23744>

2. Video αφιέρωμα για την Αρχαία Όλυνθο

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12781/1618#23759>

2η Φάση: Στόχοι

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Μέσω της ένταξης των μαθητών στο πλαίσιο εργασίας με την υποστήριξη του Webquest επιδιώκουμε να επιτύχουμε τους ακόλουθους στόχους:

Γνωστικοί στόχοι :

1. Να μάθουν την ιστορία της πόλης της Ολύνθου.

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 γνωρίσουν τη ρυμοτομία της καθώς και την αρχιτεκτονική κατασκευή των σπιτιών.

3. Να διαβάσουν για τις συνήθειες της καθημερινής ζωής των κατοίκων.
4. Να μάθουν για τις οικονομικές τους συναλλαγές.
5. Να επισκεφτούν εικονικά τα ερείπια της αρχαίας πόλης, αλλά και τη σύγχρονη Όλυνθο (πού είναι σήμερα χτισμένη) και να γνωρίσουν τις ασχολίες των κατοίκων της.

Στάσεις (συναισθηματικοί στόχοι)

1. Να γνωρίσουν οι μαθητές τον τόπο τους και να αντιληφθούν τη σχέση που συνδέει τη γεωγραφική θέση ενός τόπου με τον πολιτισμό, τις ασχολίες και τον τρόπο ζωής των κατοίκων του.
2. Να αγαπήσουν τον τόπο τους και να αισθάνονται υπερήφανοι για την ιστορία του.
3. Να εκτιμήσουν την αξία της πολιτιστικής τους κληρονομιάς και να φροντίσουν έμπρακτα για την προβολή και τη διαφύλαξή της.
4. Να μάθουν να αναγνωρίζουν τα είδη των ιστορικών πηγών και να διακρίνουν την προέλευσή τους.
5. Να αγαπήσουν την ομαδική εργασία και να γίνουν υπεύθυνα άτομα απέναντι στον εαυτό τους και τις απαιτήσεις της ομάδας.
6. Να νιώσουν τη χαρά της δημιουργίας μέσα από την επιτυχή ολοκλήρωση των εργασιών τους.
7. Να αγαπήσουν τους συμμαθητές τους και το σχολείο που τους δίνει την ευκαιρία να αναπτύξουν τόσο ευχάριστες και ενδιαφέρουσες δραστηριότητες.

Δεξιότητες (ψυχοκινητικοί στόχοι)

1. Να γνωρίσουν καλά οι μαθητές την τεχνολογία της Πληροφορικής και να ασκηθούν στα βασικά εργαλεία της (π.χ. Επεξεργαστή Κειμένου), ώστε να είναι σε θέση να διαβάζουν και να γράφουν κείμενα καθώς και να επικοινωνούν ως πομποί και δέκτες μέσω Η/Υ.
2. Να ασκηθούν στην αναζήτηση και αξιολόγηση της πληροφορίας μέσω του Διαδικτύου.
3. Να αποκτήσουν ικανότητες επεξεργασίας, αφαίρεσης, ανάλυσης, σύνθεσης κι αξιολόγησης των δεδομένων τους.
4. Να κατανοήσουν τη σημασία που έχουν η σαφήνεια και η ακρίβεια στην περιγραφή και να εξασκηθούν στην παραγωγή περιγραφικών κειμένων.
5. Να μάθουν να οργανώνουν μεθοδικά και υπεύθυνα τη δουλειά τους τόσο σε ατομικό όσο και σε ομαδικό επίπεδο.

Φύλλα εργασίας:

3η Φάση: Διαδικασία

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Οι μαθητές θα χωριστούν σε 4 ανομοιογενείς ομάδες 4-5 παιδιών. Επιδιώκεται η συμμετοχή όλων των μαθητών σε δομημένες και οργανωμένες δραστηριότητες. Η επιλογή αυτή θεωρείται ιδανική, διότι συνδυάζει την αλληλεπίδραση με την τεχνολογία των Η/Υ και περιλαμβάνει ομαδοσυνεργατικές διαδικασίες που ευνοούν

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.

τη διαδικασία της μάθησης. Κάθε ομάδα θα πάρει μια εργασία.

Ομάδα Γεωγράφων (Φύλλο Εργασίας 1)

- Αναζητήστε κατάλληλους χάρτες και φωτογραφίες, ώστε να κατατοπίσετε πλήρως έναν ξένο για το πού βρίσκεται η Αρχαία Ολύμπος.
- Περιγράψτε τη γεωγραφική θέση της περιοχής στο χάρτη της Χαλκιδικής και της Ελλάδας.
- Διατυπώστε σύντομα την άποψή σας για το πώς η γεωγραφική θέση της περιοχής μπορεί να επηρεάσει τη ζωή των κατοίκων, την ιστορία και την εξέλιξή τους.

Ομάδα Ιστορικών (Φύλλο Εργασίας 2)

- Καταγράψτε την περιοχή της Ολύμπου για το ιδιαίτερο ιστορικό και αρχαιολογικό ενδιαφέρον που έχει.
- Αναζητήστε πληροφορίες για το Ν. Χαλκιδικής και καταγράψτε συνοπτικά τα ιστορικά του στοιχεία

Ομάδα Αρχαιολόγων (Φύλλο Εργασίας 3)

- Αναζητήστε και καταγράψτε πληροφορίες για τα κυριότερα μνημεία.
- Αναζητήστε πληροφορίες για προσωπικότητες που γεννήθηκαν κι έζησαν στην περιοχή από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα.

Ομάδα Αρχιτεκτόνων (Φύλλο Εργασίας 4)

- Αναζητήστε πληροφορίες σχετικά με τη ρυμοτομία της Αρχαίας Ολύμπου καθώς και την αρχιτεκτονική κατασκευή των σπιτιών.
- Απαντήστε στο ερώτημα: Τι είναι το ιπποδάμειο πολεοδομικό σύστημα;

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias_geografon.docx](#)
2. [fyllo_ergasias_istorikon.docx](#)
3. [fyllo_ergasias_arhaiologon.docx](#)
4. [fyllo_ergasias_arhitektonon.docx](#)

1. Όλυθος Χαλκιδικής

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12781/1620#23058>

Διευκρίνιση: Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια

2. Προσομοίωση Κατοικίας

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

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/12781/1620#23059>

Διευκρίνιση: Μια καταπληκτική προσομοίωση για το πώς ήταν οι κατοικίες στην Αρχαία Όλυθο μπορείτε να παρακολουθήσετε στο παρακάτω slideshow. Η αναπαράσταση είναι εντυπωσιακή και μπορούμε να παρατηρήσουμε τα στάδια ανέγερσης καθώς επίσης και την εσωτερική διαρρύθμιση

Σχόλιο: Ακόμη να πληροφορηθούμε για τον εσωτερικό διάκοσμο και τα αντικείμενα καθημερινής χρήσης.
(Ευχαριστούμε θερμά τον κ. Τσακράκη για το υλικό που μας παραχώρησε)

3. Το νόμισμα στον αρχαίο ελληνικό κόσμο

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12781/1620#23069>

4. Διατροφή στην αρχαία Ελλάδα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12781/1620#23071>

Διευκρίνιση: Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια

5. Αρχαία Οικία

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12781/1620#23073>

6. Λεξικό για τις άγνωστες λέξεις

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12781/1620#23102>

Διευκρίνιση: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας

7. Μηχανή αναζήτησης ιστορικών στοιχείων του Υπουργείου Πολιτισμού

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

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/12781/1620#23104>

8. e-γεωγραφία για χάρτες

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12781/1620#23106>

Διευκρίνιση: Οι χάρτες. Ένα εργαλείο για τη μελέτη του κόσμου

9. Video αφιέρωμα για την Αρχαία Όλυθο

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12781/1620#23785>

10. Χάρτης Χαλκιδικής

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12781/1620#24401>

11. Σπάνιο φωτογραφικό υλικό

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/12781/1620#25731>

Διευκρίνιση: Σπάνιο φωτογραφικό υλικό από τις ανασκαφές που έγιναν το 1931 στην Αρχαία Όλυθο

4η Φάση: Αξιολόγηση

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση είναι διαμορφωτική και τελική.

Συμμετέχετε και στις δύο φάσεις της αξιολόγησης. Στη φάση της διαμορφωτικής αξιολόγησης ως μέλη της ομάδας θα αυτοαξιολογηθείτε, ενώ στην τελική αξιολόγηση θα αυτοαξιολογηθείτε ως ομάδα και θα αξιολογήσετε το αποτέλεσμα της εργασίας των άλλων ομάδων. Η αξιολόγηση θα γίνει με συγκεκριμένα

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.

κριτήρια, για τα οποία έχει γίνει συζήτηση με τον εκπαιδευτικό εκ των προτέρων.

Ο εκπαιδευτικός σε όλη τη διάρκεια της υλοποίησης του σεναρίου λειτουργεί ως συντονιστής, διαμεσολαβητής, παρατηρητής. Παρατηρεί, καταγράφει, αξιολογεί στάσεις, συμπεριφορές, δεξιότητες, σε επίπεδο ατομικό και σε επίπεδο ομάδας και παρεμβαίνει διορθωτικά, όπου χρειάζεται. Αξιολογεί την εργασία σε κάθε φάση της μέχρι το τελικό αποτέλεσμα. Η αξιολόγηση γίνεται με συγκεκριμένα κριτήρια για τα οποία έχει γίνει συζήτηση εκ των προτέρων.

Οι Ρουμπρίκες Αξιολόγησης, οι οποίες περιέχουν τα στοιχεία σύμφωνα με τα οποία θα αξιολογηθούν οι μαθητές, δίνονται παρακάτω:

Συγκεντρωτικά Κριτήρια αξιολόγησης ομαδικής εργασίας (Φύλλο Εργασίας 1)

Κριτήρια αξιολόγησης ομαδικής εργασίας (Φύλλο Εργασίας 2)

Ατομική αξιολόγηση μαθητή (Φύλλο Εργασίας 3)

Φύλλα εργασίας:

1. [kritiria-axiologisis-omadikis-ergasias.doc](#)
2. [sygkentrotika-kritiria-axiologisis-omadikis-ergasias.doc](#)
3. [atomiki-axiologisi-mathiti.doc](#)

5η Φάση: Συμπέρασμα

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Έχετε φτάσει αισίως στο τέλος του ταξιδιού σας. Ελπίζω να απολαύσατε το ταξίδι και να μην κατάντησε κουραστικό. Στο ταξίδι σας αυτό αποκομίσατε πολλά .

Πρώτα απ' όλα έχετε πάρει γενικές πληροφορίες για το νομό Χαλκιδικής και ιδιαίτερα για την Αρχαία Όλυθο, αποκτήσατε γνώσεις ιστορικές, πολιτιστικές, γεωγραφικές κ.ά...

Το δεύτερο που πετύχατε μέσα από την προσπάθειά σας αυτή ήταν να γνωρίσετε πού περίπου βρίσκονται περιοχές για τις οποίες ακούτε και δεν έχετε επισκεφθεί, αναγνωρίζοντάς τες και πάνω στο γεωγραφικό χάρτη.

Εκτός βέβαια από τις γνώσεις (γεωγραφικές, ιστορικές κτλ.) η εργασία αυτή ελπίζουμε να σας πρόσφερε και άλλα. Την ευκαιρία για δημιουργική εργασία έξω από τον παραδοσιακό τρόπο μελέτης και γραπτής παρουσίασης πληροφοριών και την επαφή με ένα σύγχρονο πολυμέσο (Η/Υ), το οποίο δίνει καινούργιες διαστάσεις στον κόσμο της εκπαίδευσης. Επίσης εμπειρίες συνεργατικής μάθησης μέσω της αλληλεπίδρασης με τους συμμαθητές σας. Έχετε μάθει τόσα πολλά και, σίγουρα, συνθέτοντας τις πληροφορίες σας για τον ιστορικό-πολιτιστικό χάρτη που θα καταρτίσετε με τίτλο: «Η αρχαία Όλυθος ζωντανεύει», θα βοηθήσετε τα

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.

παιδιά από άλλα σχολεία να αντιληφθούν την τεράστια ιστορία του τόπου όπου ζείτε, ώστε να θελήσουν κάποτε να τον επισκεφτούν.

Φύλλα εργασίας:

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.