

Κόκκινη κλωστή δεμένη, στη γηραιά ήπειρο τυλιγμένη, κάνε κλικ για να γυρίσει, την Ευρώπη να γνωρίσει.

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων

Δημιουργός Σεναρίου: ΒΙΚΥ ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ (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: **«Κόκκινη κλωστή δεμένη, στη γηραιά ήπειρο τυλιγμένη, κάνε κλικ για να γυρίσει, την Ευρώπη να γνωρίσει. »**.

Δημιουργήθηκε στις **07/24/2015 - 11:32** 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/13280>

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

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

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

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

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

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

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

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

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

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

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

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

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

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

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

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

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

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

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: [thesmika_organa.docx](#)
- 4η Φάση: Δεν υπάρχει
- 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

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων (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.

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Το συγκεκριμένο Project παρουσιάζει αναλυτικά τη θεωρητική τεκμηρίωση, το σχεδιασμό, την πραγματοποίηση και την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων μιας καινοτόμου εκπαιδευτικής παρέμβασης. Υλοποιήθηκε στα πλαίσια της εκπόνησης ενός προγράμματος πολιτιστικών και με την ευκαιρία της συμμετοχής μου στην εκπαιδευτική δράση **Europe at Schools through Art and Simulation κκαι Teachers 4 Europe**.

Στο συγκεκριμένο Project με τίτλο «**Κόκκινη κλωστή δεμένη στη γηραιά ήπειρο τυλιγμένη, κάνε κλικ για να γυρίσει την Ευρώπη να γνωρίσει**» συμμετείχαν οι 23 μαθητές της Στ τάξης του 5^{ου} Δημοτικού Σχολείου Κορωπίου Αττικής. Το Project περιλαμβάνει μία σειρά από εκπαιδευτικές βιωματικές δραστηριότητες και θα μπορούσε να αποτελέσει αφορμή για την ένταξη στο δημοτικό σχολείο καινοτόμων εκπαιδευτικών προγραμμάτων εντάσσοντας δημιουργικά την ευρωπαϊκή διάσταση της εκπαίδευσης τόσο μέσω της βιωματικής και ενεργούς μάθησης όσο και μέσα από τη λειτουργική ενσωμάτωση και ένταξη των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Ενδεικτικά, στα πλαίσια της εκπαιδευτικής παρέμβασης:

- Γνώρισαν το λόγο δημιουργίας της Ε.Ε. και τη σταδιακή ένταξη των χωρών σε αυτή.
- Έμαθαν ποια είναι τα κοινά σύμβολα των χωρών της Ε.Ε.
- Αναζήτησαν και βρήκαν πληροφορίες τόσο για την αγαπημένη τους ευρωπαϊκή χώρα όσο και για τα αξιοθέατα και μνημεία που μπορεί να συναντήσει κανείς στις ευρωπαϊκές χώρες.
- Έγιναν οι ίδιοι δημιουργοί πρωτότυπου ψηφιακού υλικού.

Εν συντομία, τα αποτελέσματα από την πραγματοποίηση του εν λόγω Project ήταν ιδιαίτερα ενθαρρυντικά για μελλοντικές και ανάλογες δράσεις. Οι δομημένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες αποδείχτηκαν ιδιαίτερα εποικοδομητικές. Μέσα σε αυτά τα πλαίσια διαπιστώθηκε η σημασία της ένταξης καινοτόμων εκπαιδευτικών δράσεων στην εκπαιδευτική διαδικασία αποδεικνύοντας πως ανάλογες δράσεις μπορούν να κινητοποιήσουν τα παιδιά στη μάθηση με διασκεδαστικό τρόπο, διατηρώντας το ενδιαφέρον των μαθητών αμείωτο και δημιουργώντας ένα πρόσφορο έδαφος για την καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων μέσω της αλληλεπίδρασης. Μέσω των ομαδικών και πρωτότυπων δραστηριοτήτων δόθηκε στους μαθητές η δυνατότητα να εκφράσουν αβίαστα τα συναισθήματά τους και να απελευθερώσουν το δημιουργικό τους πνεύμα.

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

βιωματικό τρόπο τις ευρωπαϊκές αξίες στους μαθητές του.

Συνακόλουθα, λαμβάνοντας υπόψη τα δεδομένα της σύγχρονης συγκυρίας για την ανάγκη δημιουργίας καινοτόμων εκπαιδευτικών παρεμβάσεων υψηλού επιπέδου ευρωπαϊκά προσανατολισμένων στο ελληνικό σχολείο με την ταυτόχρονη αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε η παρούσα εκπαιδευτική παρέμβαση. Τίτλος της εκπαιδευτικής παρέμβασης ορίστηκε να είναι «**Κόκκινη κλωστή δεμένη στη γηραιά ήπειρο τυλιγμένη, κάνε κλικ για να γυρίσει την Ευρώπη να γνωρίσει**» τίτλος που ανταποκρίνεται όσο το δυνατό καλύτερα στο σκεπτικό της παραπάνω καινοτόμου παρέμβασης.

Η παρούσα εργασία θα μπορούσε να θεωρηθεί ως μια αφόρμηση για την εισαγωγή στο σχολείο πρωτότυπων εκπαιδευτικών δράσεων εμπλέκοντας ενεργά τους μαθητές με τις αξίες και τα ιδεώδη της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να γνωρίσουν μέσα από βιωματικές και ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες τον πολιτισμό, τα ήθη, έθιμα.
- Τον πολιτισμό, τη μουσική και τις παραδόσεις των χωρών της Ε.Ε.
- Να γίνουν οι ίδιοι δημιουργοί πρωτότυπου ψηφιακού υλικού.
- Να γνωρίσουν τον μύθο της αρπαγής της Ευρώπης μέσα από την τέχνη
- Να γνωρίσουν τη λειτουργία του Ευρωπαϊκού Συμβουλίου μέσω της προσομοίωσης

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Ευρωπαϊκός Πολιτισμός
- Νέες Τεχνολογίες
- τέχνη
- Προσομοίωση

Υλικοτεχνική υποδομή

laptop, προτζέκτορας, ψηφιακό καταγραφικό φωνής, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή,

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Τα πνευματικά δικαιώματα ανήκουν σε εμένα που ως εκπαιδευτικός υλοποίησα το πρόγραμμα.

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

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

μεσαίο

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: Αρπαγή , τεχνη- Δημιουργία ψηφιακής πινακοθήκης

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Η σχολική τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

2η Φάση: Η σταδιακή ένταξη των ευρωπαϊκών χωρών στην Ε.Ε

Χρονική Διάρκεια: 120λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

3η Φάση: Τα θεσμικά όργανα της Ε.Ε.

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

4η Φάση: Δημιουργία ψηφιακού κομικ

Χρονική Διάρκεια: 120λεπτά

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.

5η Φάση: Ακούγοντας τις μουσικές των χωρών της Ευρωπαϊκής Έ

Χρονική Διάρκεια: 90λεπτά

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: Αρπαγή , τεχνη- Δημιουργία ψηφιακής πινακοθηκης

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Η σχολική τάξη

Η συγκεκριμένη φάση αφορά τη γνωριμία των μαθητών με το μύθο της αρπαγής της Ευρώπης μέσα από τα έργα τέχνης που έχουν φιλοτεχνηθεί από την εποχή της αρχαιότητας μέχρι και σήμερα. Οι μαθητές θα παρακολουθήσουν μια παρουσίαση σε Power Point και ένα σχετικό βιντεάκι[1] με το μύθο της αρπαγής της Ευρώπης. Στη συνέχεια οι μαθητές θα χωριστούν σε τρεις ομάδες και κάθε ομάδα μαθητών θα αναλάβει να βρει μέσα από το Διαδίκτυο εικόνες που να αναπαριστούν το μύθο της αρπαγής σε έργα της αρχαιότητας, σε έργα ζωγράφων της Ευρώπης και τέλος σε γλυπτά που έχουν δημιουργηθεί και κοσμούν διάφορες ευρωπαϊκές πόλεις. Στη συνέχεια οι μαθητές θα περάσουν τις εικόνες που θα βρουν στο λογισμικό παρουσίασης Power Point. Μέσω του Power Point η κάθε ομάδα θα ετοιμάσει τη δική της παρουσίαση και στη συνέχεια θα την παρουσιάσει στην ολομέλεια της τάξης.

[1] <http://www.youtube.com/watch?v=O0FiR6ewGiE >; (προσπέλαση 18/10/2013)

Φύλλα εργασίας:

2η Φάση: Η σταδιακή ένταξη των ευρωπαϊκών χωρών στην Ε.Ε

Χρονική Διάρκεια: 120λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Η έναρξη της πρώτης δραστηριότητας θα στηρίζεται στην παρουσίαση της ιστορικής αναδρομής για τη δημιουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Η παρουσίαση θα αποτελείται από δύο βασικά μέρη. Το πρώτο μέρος θα αφορά τη δημιουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης και τη σταδιακή ένταξη των χωρών σε αυτή.

Οι μαθητές κατά τη διάρκεια που θα παρακολουθούν την παρουσίαση θα συμπληρώναν ταυτόχρονα και την πρώτη δραστηριότητα του Φύλλου Εργασίας 1. Όπου ήταν απαραίτητο η προβολή της παρουσίασης θα σταματά και ακολουθεί συζήτηση με τους μαθητές. Στο σημείο αυτό θα ήταν παράλειψη να μην αναφερθεί ότι η παρουσίαση θα γίνεται με τέτοιο ρυθμό, ώστε οι μαθητές να προλαβαίνουν να συμπληρώνουν την πρώτη τους δραστηριότητα από το αντίστοιχο φύλλο εργασίας. Με την ολοκλήρωση του πρώτου μέρους οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να περιηγηθούν και να δουν όλες τις χώρες που ανήκουν σήμερα στην Ευρωπαϊκή

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.

Ένωση. Οι μαθητές πατώντας πάνω στη λέξη κλικ θα οδηγούνταν αμέσως στην κεντρική ιστοσελίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Από εκεί είχε τη δυνατότητα ο κάθε μαθητής να επιλέξει για ποια χώρα θα ήθελε να μάθει πληροφορίες. Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να επισκεφτούν εικονικά και να μάθουν χρήσιμες πληροφορίες για αρκετές χώρες που ανήκουν σήμερα στην Ευρωπαϊκή Ένωση. Το πρώτο μέρος της παρουσίασης θα ολοκληρωθεί με την παρακολούθηση ενός ολιγόλεπτου βίντεο για τη δημιουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Το δεύτερο μέρος της παρουσίασης αφορούσε τα κοινά σύμβολα των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης, όπως είναι η σημαία, ο ύμνος και το κοινό νόμισμα. Αρχικά παρουσιάστηκε η σημαία και τα χαρακτηριστικά που τη διέπουν. Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές ανασκεύασαν τη λανθασμένη αντίληψη που είχαν για τα 12 αστέρια και κατανόησαν ότι συμβολίζουν την τελειότητα και την ενότητα.

Το επόμενο κοινό στοιχείο που παρουσιάστηκε ήταν ο ύμνος. Οι μαθητές άκουσαν τον Ευρωπαϊκό ύμνο και έμαθαν πρόσθετες πληροφορίες για το δημιουργό του καθώς και για το πότε καθιερώθηκε ως ο ύμνος της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Συνεχίζοντας το κοινό νόμισμα ήταν και το τελευταίο μέρος της παρουσίασης, όπου οι μαθητές έμαθαν πότε εισήχθη επίσημα στις χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Στην τελευταία διαφάνεια της παρουσίασης οι μαθητές καλούνταν να έρθουν στον υπολογιστή και ένας ένας να παίξει ένα πρωτότυπο ψηφιακό παιχνίδι, που αφορούσε το νόμισμα του ευρώ. Κατά το χρονικό διάστημα που ο ένας μαθητής έπαιζε στον υπολογιστή οι υπόλοιποι συμπλήρωναν τις επόμενες δραστηριότητες από το αντίστοιχο Φύλλο Εργασίας 1.

Περιγραφή παιχνιδιού[1]: Το παιχνίδι δημιουργήθηκε με την εφαρμογή Game Maker[2] για το συγκεκριμένο Project. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι ο μαθητής μέσα στο χρονικό διάστημα των 2 λεπτών να κλικάρει όσα περισσότερα κέρματα του ευρώ μπορεί. Στην περίπτωση αυτή κερδίζει 10 βαθμούς, ενώ όταν κλικάρει κάποιο άλλο νόμισμα που δεν είναι το ευρώ, τότε θα χάνει 10 βαθμούς από το συνολικό σκορ.

Όλοι οι μαθητές έπαιξαν από μια φορά το παιχνίδι και επειδή τους άρεσε πολύ ζήτησαν να το παίξουν και δεύτερη φορά. Με δική τους πρωτοβουλία ήθελαν σε ένα χαρτί ο καθένας να καταγράφει το σκορ του για να δουν ποιος θα έχει τη μεγαλύτερη βαθμολογία στο τέλος.

[1] Επισυνάπτεται τόσο στην ψηφιακή παράδοση της εργασίας όσο και στο DVD, που έχει κατατεθεί με την έντυπη μορφή της εργασίας, στο φάκελο Παιχνίδι: Euro

[2] <http://www.yoyogames.com/gamemaker/windows> (προσπέλαση 20/11/2012)

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.

[1] Το Φύλλο Εργασίας 1 παρατίθεται στο Παράρτημα 5.

[2] http://europa.eu/about-eu/countries/index_el.htm

Φύλλα εργασίας:

3η Φάση: Τα θεσμικά όργανα της Ε.Ε.

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Μέσα σε ένα κουτί θα έχουν τοποθετηθεί τόσα καρτελάκια όσα και οι μαθητές της τάξης. Στα καρτελάκια είναι γραμμένα τα θεσμικά όργανα της Ευρωπαϊκής Ένωσης και κάθε θεσμικό όργανο είναι γραμμένο σε χαρτονάκι του ίδιου χρώματος. Ένας μαθητής θα σηκωθεί, θα επιλέξει το δικό του καρτελάκι και στη συνέχεια θα περάσει το κουτί με τα καρτελάκια από όλους τους συμμαθητές του, έτσι ώστε ο καθένας να επιλέξει το δικό του. Στη συνέχεια θα συγκροτηθούν οι 5 ομάδες των μαθητών για τα αντίστοιχα θεσμικά όργανα:

- A) Ευρωπαϊκά Δικαστήριο
- B) Ευρωπαϊκή Επιτροπή
- Γ) Συμβούλιο υπουργών της Ε.Ε.
- Δ) Ευρωπαϊκό Συμβούλιο
- Ε) Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο

Μετά τη συγκρότηση των ομάδων για τα θεσμικά όργανα, η κάθε ομάδα θα αναζητήσει τις αντίστοιχες πληροφορίες που χρειάζεται για το θεσμικό όργανο, που εκπροσωπεί είτε μέσα από τη Wikipedia είτε μέσα από την ιστοσελίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Στη συνέχεια οι ομάδες των μαθητών θα εκτυπώσουν τις πληροφορίες που θα έχουν συγκεντρώσει και θα συμπληρώσουν την ταυτότητα του κάθε θεσμικού οργάνου. Το επόμενο στάδιο θα είναι η ομαδική παρουσίαση του ρόλου του έκαστου θεσμικού οργάνου στην ολομέλεια της τάξης με τον τρόπο που η ίδια θα αποφασίσει.

Φύλλα εργασίας:

1. [thesmika_organa.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.

4η Φάση: Δημιουργία ψηφιακού κόμικ

Χρονική Διάρκεια: 120λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Ο κάθε μαθητής θα πρότεινε στην ολομέλεια της τάξης το μνημείο που θέλει να επιλέξει για να παρουσιάσει. Ο σκοπός της συγκεκριμένης δραστηριότητας είναι να συγκεντρωθούν πληροφορίες για σημαντικά μνημεία της Ευρώπης και να δημιουργηθεί ένας ταξιδιωτικός οδηγός- κόμικ με που θα βασίζεται στις δημιουργίες όλων των μαθητών.

Για την ανάπτυξη της συγκεκριμένης δραστηριότητας προηγήθηκε συζήτηση με τους μαθητές για τη σημασία του κόμικ και τη δημιουργία του. Στη συνέχεια οι μαθητές πρότειναν τον τρόπο με τον οποίο ήθελαν να δημιουργηθεί το κόμικ τους. Οι προτάσεις των μαθητών τέθηκαν στην ολομέλεια της τάξης και στη συνέχεια αποφάσισαν να δημιουργήσει ο καθένας ένα στιγμιότυπο σχετικό με τη χώρα που εκπροσωπούσαν εστιάζοντας ως εκπρόσωποι στα πιο σημαντικά στοιχεία των χωρών τους και παρουσιάζοντάς τα με έναν πρωτότυπο τρόπο. Επίσης, οι ίδιοι οι μαθητές έδωσαν και τον τίτλο στο κόμικ τους «*Ταξιδεύοντας στην Ευρώπη με ένα και μόνο κόμικ*».

Αρχικά, οι μαθητές επέλεξαν τον τρόπο με τον οποίο θα δημιουργούσε ο καθένας το δικό του καρέ για το κόμικ. Για να ολοκληρώσουν οι μαθητές τις δημιουργίες τους και να αναζητήσουν όποιες άλλες πληροφορίες ήθελαν για να συμπληρώσουν το κόμικ τους, μπορούσαν να έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο.

Φύλλα εργασίας:

5η Φάση: Ακούγοντας τις μουσικές των χωρών της Ευρωπαϊκής Έ

Χρονική Διάρκεια: 90λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Ως δραστηριότητα αφόρμησης θα αξιοποιηθεί το βιβλίο *Η Στρεφά και οι χαμένες νότες* του Γιώργου Κωνσταντινίδη. Στη συνέχεια οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες ανάλογα με τις χώρες που εκπροσωπούσαν. Οι μαθητές θα αναζητούν πληροφορίες για τα βιογραφικά στοιχεία των σημαντικών μουσικών και στη συνέχεια θα τα παρουσίασαν στην ολομέλεια της τάξης. Στη συνέχεια οι ομάδες των μαθητών θα αναζητήσουν πληροφορίες για τις παραδοσιακές μουσικές των χωρών.

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 ΥΠ.Π.Ε.Θ.