

Ένα μαγευτικό ταξίδι στον Αρχαίο Ελληνικό Πολιτισμό

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων

Δημιουργός Σεναρίου: Στυλιανή Τούντα (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: « **Ένα μαγευτικό ταξίδι στον Αρχαίο Ελληνικό Πολιτισμό** ».

Δημιουργήθηκε στις **07/26/2015 - 12:24** 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/13447>

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.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.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.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.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: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: [test_1o.doc](#)
- 3η Φάση: [moyseio.doc](#) , [omadopoiisi.doc](#) , [mes_to_moyseio.pdf](#)
- 4η Φάση: Δεν υπάρχει
- 5η Φάση: [test_1.doc](#) , [test_2.doc](#)

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

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

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων (Προσχολική)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Ο γενικός σκοπός του σεναρίου είναι η γνωριμία των παιδιών με τον Αρχαίο Ελληνικό Πολιτισμό και βασική επιδίωξή μας είναι να γίνουν περισσότερο συνειδητοί γνώστες της πολιτιστικής μας κληρονομιάς αλλά και της πολιτιστικής κληρονομιάς των λαών όλου του κόσμου.

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.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Περίληψη

Το εκπαιδευτικό σενάριο που παρουσιάζεται, απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας και αφορά στον Αρχαίο Ελληνικό Πολιτισμό. Το περιεχόμενό του είναι απόλυτα συμβατό με τους γενικούς και ειδικούς σκοπούς του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών (Α.Π.Σ.) και του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) για το νηπιαγωγείο. Επιχειρείται η διαθεματική-διεπιστημονική προσέγγιση της γνώσης, καθώς και η εμπλοκή των γονέων στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στο παρόν σενάριο εμπλέκονται δραστηριότητες απ' όλες τις γνωστικές περιοχές, όπως Παιδί και Γλώσσα (προφορική επικοινωνία, γραφή, ανάγνωση), Παιδί και Μαθηματικά, Παιδί και Περιβάλλον (ανθρωπογενές περιβάλλον και αλληλεπίδραση), Παιδί και Δημιουργία-Έκφραση, Παιδί και Πληροφορική (εγκάρσια σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα) (Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2003). Μέσω της αξιοποίησης των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία, της συνεργατικής μάθησης και του παιχνιδιού, παρέχονται κατάλληλες ευκαιρίες στα παιδιά για ανάπτυξη κοινωνικών, μαθησιακών δεξιοτήτων, καθώς και καλλιέργεια δεξιοτήτων όπως αυτή της αυτοεκτίμησης και του σεβασμού των ατομικών ιδιοτήτων.

Εισαγωγή: Το σενάριο εντάσσεται στο μοντέλο διδασκαλίας και μάθησης που ακολουθεί την κοινωνικο-επικοινωνιακή προσέγγιση. Οι μαθητές έχοντας προϋπάρχουσες γνώσεις, βοηθούνται στο να οικοδομήσουν νέες πάνω σ' αυτές που ήδη κατέχουν, μέσα και από την κοινωνική αλληλεπίδραση στο σχολικό περιβάλλον. Η εκπαίδευση λειτουργεί αντισταθμιστικά, καθώς κύριος σκοπός είναι η γεφύρωση του χάσματος ανάμεσα στις άτυπες και τις τυπικές γνώσεις των παιδιών, ενώ η διαδικασία αυτή προκύπτει μέσα απ' την κοινωνική αλληλεπίδραση και τη συνεργασία (Ειδικό Μέρος ΙΤΥ, 2008).

Οργάνωση Διδασκαλίας: η οποία μπορεί να πάρει τρεις βασικές μορφές: εργασία με το σύνολο της τάξης, ατομική εργασία (υποστηρικτικό διδακτικό υλικό), εργασία σε ομάδες των δύο, τριών και τεσσάρων ατόμων. Ο ρόλος της νηπιαγωγού είναι βοηθητικός, διευκολυντικός ή συνεργατικός ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών. Οι δραστηριότητες του σεναρίου θα ενταχθούν στην ώρα των προγραμματισμένων ημερήσιων διαθεματικών δραστηριοτήτων, από τις 9:00 περίπου ως τις 10:30. Το σενάριο περιλαμβάνει δραστηριότητες από 10-40 λεπτά με την ευελιξία αυξομείωσης κατά την υλοποίησή, λόγω πολλών παραγόντων όπως: ενδιαφέροντα παιδιών, προηγούμενες εμπειρίες, υλικό κ.ά..

Είναι αναγκαίο τα παιδιά να είναι εξοικειωμένα με τον υπολογιστή (χρήση πληκτρολογίου/ποντικιού). Ο υπολογιστής χρησιμοποιείται σαν εργαλείο ενίσχυσης της δημιουργικότητας, επικοινωνίας, αξιολόγησης και καλλιεργείται ο οπτικός και πληροφορικός γραμματισμός των μαθητών.

Σκοπός και στόχοι: ο γενικός σκοπός του σεναρίου είναι η γνωριμία των παιδιών με τον Αρχαίο Ελληνικό Πολιτισμό και βασική επιδίωξή μας είναι να γίνουν περισσότερο συνειδητοί γνώστες της πολιτιστικής μας κληρονομιάς αλλά και της πολιτιστικής κληρονομιάς των λαών όλου του κόσμου. Παράλληλα επιδιώκεται η επίτευξη επιμέρους στόχων ως προς το γνωστικό αντικείμενο, όπως: να αποκτήσουν θετικές στάσεις και συμπεριφορές για την πολιτιστική τους κληρονομιά μέσα από την εξοικείωσή τους με το χώρο του μουσείου και να γνωρίσουν ορισμένα έργα τέχνης, να καλλιεργηθεί η ιστορική-κοινωνική-πολιτιστική τους συνείδηση, να

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με έδαφος 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.

καλλιεργηθεί η αισθητική τους, να εξοικειωθούν με την παρατήρηση και την «ανάγνωση» αρχαιολογικών ευρημάτων, να αποκτήσουν κοινωνική ταυτότητα, να γνωρίσουν το μουσείο ως χώρο που φυλάσσονται αντικείμενα του πολιτισμού μας, να έρθουν σε επαφή και γνωριμία με διάφορα υλικά, να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο με νέες λέξεις, να παρατηρούν και να περιγράφουν, να συνειδητοποιήσουν ότι ο γραπτός λόγος είναι αναπαράσταση της γλώσσας και η εικόνα είναι αναπαράσταση του κόσμου, να εξασκήσουν δεξιότητες: παρατήρησης, σύγκρισης, μέτρησης και αναγνώρισης, να προσανατολίζονται στο χώρο και να προσεγγίσουν διαισθητικά την έννοια της κλίμακας.

Παρουσίαση: γενικότερη επιδίωξη είναι, οι μαθητές να γίνουν όσο το δυνατό περισσότερο συνειδητοί γνώστες του πολιτισμού μας και κατ' επέκταση και των άλλων πολιτισμών. Μέσα από την προσέγγισή τους αυτή θα αναπτύξουν την παρατηρητικότητα τους, θα καλλιεργήσουν τη δημιουργική τους σκέψη, θα κινητοποιηθεί η φαντασία τους, θα αφυπνιστεί η περιέργειά τους. Μέσω της ενασχόλησής τους με το μαγευτικό κόσμο του παρελθόντος, θα γοητευτούν, θα συγκινηθούν και τέλος θα τους δοθεί η ευκαιρία να πειραματιστούν με υλικά. Με αυτό τον τρόπο θα δημιουργηθεί ο αυριανός συνειδητός πολίτης με σεβασμό στην πολιτιστική του κληρονομιά και κατ' επέκταση στην τέχνη σαν μέσο έκφρασης και επικοινωνίας ανά τους αιώνες.

Αφόρμηση: στην τάξη μας έχουν οριστεί δύο μέρες τη βδομάδα, για την πραγματοποίηση της δραστηριότητας «το τιμώμενο πρόσωπο». Το παιδί που θα είναι το «τιμώμενο πρόσωπο» μπορεί να φέρει εκείνη την ημέρα ό,τι θέλει από το σπίτι του όπως: αγαπημένα αντικείμενα, βιβλία, φωτογραφίες, κάποιο γλυκό ή φαγητό που έχει φτιάξει με τη μαμά για τους φίλους του κ.ά. Μία μέρα μια μαθήτριά, στα πλαίσια της συγκεκριμένης δραστηριότητας, έφερε το αγαπημένο της βιβλίο που ήταν «η εγκυκλοπαίδεια της Αρχαίας Ελλάδας» (J.Chisholm, L.Miles, S.Reid, 2000).

Τα παιδιά ενθουσιάστηκαν με την εικονογράφηση και ζητούσαν ξανά και ξανά να τους το ξεφυλλίζει μπρος-πίσω. Έγινε αντιληπτό ότι είχαν πολλές απορίες και «διψούσαν» για απαντήσεις. Μετά από προτροπή της ηγηγωγού αποφασίστηκε η ενασχόληση με τον Αρχαίο Ελληνικό Πολιτισμό και τους θησαυρούς του.

Διδακτικοί Στόχοι

- να καλλιεργηθεί η ιστορική-κοινωνική-πολιτιστική τους συνείδηση και να καλλιεργηθεί η αισθητική τους
- να εξοικειωθούν με την παρατήρηση και την «ανάγνωση» αρχαιολογικών ευρημάτων
- να γνωρίσουν το μουσείο ως χώρο που φυλάσσονται αντικείμενα του πολιτισμού μας
- να αποκτήσουν θετικές στάσεις και συμπεριφορές για την πολιτιστική τους κληρονομιά μέσα από την εξοί
- να ταυτίσουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία του και που μπορεί να

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Αρχαίος Πολιτισμός
- Νέες Τεχνολογίες
- διαθεματικότητα.

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.

Υλικοτεχνική υποδομή

Θα χρησιμοποιηθούν: Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, πλαστικοποιημένες εικόνες, πίνακες αναφοράς, χάρτες, έντυπες πηγές, CD-ROM, φύλλα εργασίας (υποστηρικτικό διδακτικό υλικό), CD Λιλιπούπολης, υλικά για την ανασκαφή μας (σπάτουλα, πινέλο, κουτάλι, σκαλιστήρι, κούτες, χαρτιά, χάρτες και σχεδιαγράμματα), καθώς και υλικά για τη δημιουργία της μουσειακής γωνιάς (πηλός, κορδόνια, σύρμα, χρυσόχαρτο, χάντρες, μακαρόνια κ.ά.).

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Κανένα

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

-6

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Προσχολική

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: Γνωριμία με τον Αρχαίο Ελληνικό Πολιτισμό.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Εικ.:2: Η αίθουσα του Εθνικού Μουσείου.
2. Εικ.:3: Κυκλαδικό Ειδώλιο.
3. Εικ.:1:Μιλώντας στην τάξη για τον Αρχαίο Ελληνικό Πολιτισμό
4. Το έργο στο Scratch: "Χρονογραμμή".
5. Η παρουσίαση στο Youtube
6. Αρχαίος Ελληνικός Πολιτισμός
7. Χρονολόγιο

2η Φάση: Ανασκαφή και Μουσειακά Εκθέματα.

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εντός και εκτός σχολικής τάξης

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Εικ.:1: Προσομοίωση Ανασκαφής.
2. Εικ.:2: Η Μουσειακή μας Γωνιά
3. Παιχνίδι μνήμης με τα αρχαιολογικά ευρήματα

3η Φάση: Ο θαυμαστός κόσμος των Μουσείων.

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

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: Εντός και εκτός σχολικής τάξης

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Εικ.:1: Επίσκεψη στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης
2. Εικ.:2: Η δημιουργία των δικών μας εκθεμάτων
3. Εικ.:3: Ομαδοποίηση αρχαιολογικών ευρημάτων στο Kidspiration
4. Μουσειακά εκθέματα

4η Φάση: Ιστορικά Μνημεία & Αξιοθέατα των χωρών της Ευρώπης

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Εικ.:1: Η Ευρώπη στο Google Earth.
2. Εικ.:2: Τα μνημεία στο Tuxpaint.
3. Το έργο στο Scratch: Οι χώρες της Ευρώπης και τα αξιοθέατα-μνημεία τους
4. Μνημεία και αξιοθέατα της Ευρώπης

5η Φάση: Αξιολόγηση

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εντός και εκτός σχολικής τάξης

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Πρόσκληση καλοκαιρινής γιορτής

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: Γνωριμία με τον Αρχαίο Ελληνικό Πολιτισμό.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Η συζήτηση ξεκίνησε για το που μπορούμε να βρούμε αυτούς τους θησαυρούς. Έχοντας πλαστικοποιημένες εικόνες από εκθέματα μουσείων, αρχαιολογικών χώρων θεάτρων, κ.ά., καθόμαστε σε ένα κύκλο και τοποθετούμε στο πάτωμα όλες τις εικόνες. Ερωτήσεις που μπορούμε να θέσουμε είναι: Τι απεικονίζουν; Πού βρίσκονται αυτά τα εκθέματα; Τι είναι το μουσείο; Γνωρίζουμε ότι υπάρχει Παγκόσμια Ημέρα εορτασμού των μουσείων που είναι στις 18 Μαΐου; Τι σημαίνει το όνομά του; Μιλάμε για τις 9 Μούσες. Υπάρχουν πολλά και διαφορετικά μουσεία; Πώς βρέθηκαν αυτά τα εκθέματα στο μουσείο; Από τι είναι φτιαγμένα; Γιατί οι άνθρωποι φυλάνε παλιά αντικείμενα στα μουσεία; Ποιοι βρήκαν αυτά τα αντικείμενα; Όταν μπαίνουμε στα μουσεία πληρώνουμε;

Ακολουθεί συζήτηση κι αφού λυθούν όλες οι απορίες των μαθητών, συνεχίζουμε ακούγοντας τις εμπειρίες κάποιων παιδιών μετά από μία επίσκεψή τους στο μουσείο. Εντοπίζουμε ότι τα μουσεία έχουν κανόνες: δεν πρέπει να τρώμε μέσα σ' αυτά, οι δυνατές φωνές μπαίνουν στο μαγικό κουτί του μουσείου και μπορούμε να τις βγάλουμε όταν τελειώσει η ξενάγησή μας και τέλος, δεν πρέπει να αγγίζουμε ούτε να φωτογραφίζουμε τα εκθέματα παρά μόνο όταν, σε ελάχιστες εξαιρέσεις, μας το επιτρέπουν. Στη συνέχεια, προτείνουμε στα παιδιά να επισκεφτούμε, μέσω υπολογιστή, τις αίθουσες κάποιων μουσείων που έχουν εκθέματα της αρχαίας ελληνικής τέχνης μέσω του λογισμικού «Αρχαιομανία», του δημοσιογραφικού οργανισμού Λαμπράκη στο οποίο παρουσιάζονται αντιπροσωπευτικά δείγματα από μερικά μουσεία της Ελλάδας, όπως το Εθνικό Μουσείο, το μουσείο της Ακρόπολης, της Ολυμπίας, του Ηρακλείου, της Θεσσαλονίκης και των Δελφών.

Παρουσιάζεται μια αίθουσα με μερικά εκθέματα. Πατάμε πάνω σε ένα κυκλαδικό ειδώλιο και προβάλλεται στην οθόνη. Σε κάθε έκθεμα υπάρχουν ακουστικές και γραπτές πληροφορίες πατώντας το αντίστοιχο σύμβολο. Μπορούμε να μεγεθύνουμε το έκθεμα σε πλήρη οθόνη ή να πάρουμε πληροφορίες για την κατηγορία που ανήκει. Τα παιδιά ενθουσιάζονται μ' αυτή την ψηφιακή περιπλάνηση και θέλουν να δουν ένα μουσείο ακόμα. Πατάμε το μουσείο του Ηρακλείου και παρουσιάζεται μπροστά μας ένας καινούριος θησαυρός. Όλοι οι μαθητές δοκιμάζουν να πατήσουν το ποντίκι πάνω σε κάποιο έκθεμα.

Αποφασίσαμε να παρουσιάσουμε στους γονείς τα όσα μάθαμε για τον Αρχαίο Ελληνικό Πολιτισμό. Μοιράσαμε αρμοδιότητες και ανέλαβαν όλα τα παιδιά να συγκεντρώσουν εικόνες από όλη την ιστορική αναδρομή της ιστορίας των αρχαίων χρόνων και να τα συνθέσουμε, με σκοπό να φτιάξουμε μια παρουσίαση για τους γονείς και το άλλο τμήμα του σχολείου μας. Η παρουσίασή μας έγινε σε 28 διαφάνειες και σαν μουσική υπόκρουση βάλλαμε ένα κομμάτι από το δίσκο «Το χαμόγελο της Τζοκόντα» του Μ. Χατζηδάκη, το: «Όταν έρχονται τα σύννεφα». Προσπαθήσαμε να προσθέσουμε λίγα λόγια και πολλές εικόνες.

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

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με έδαφος 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.

Προέκταση:

Δραστηριότητα στο Scratch: Πατήστε πάνω στις ημερομηνίες για να δείτε τις περιόδους της Αρχαίας Ελληνικής Ιστορίας, από το 1600 π.Χ. ως το 146 π.Χ..

<https://scratch.mit.edu/projects/.....>

Φύλλα εργασίας:

1. Εικ.:2: Η αίθουσα του Εθνικού Μουσείου.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1753#18810>

2. Εικ.:3: Κυκλαδικό Ειδώλιο.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1753#18811>

3. Εικ.:1:Μιλώντας στην τάξη για τον Αρχαίο Ελληνικό Πολιτισμό

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1753#18834>

4. Το έργο στο Scratch: "Χρονογραμμή".

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1753#18859>

5. Η παρουσίαση στο Youtube

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1753#18860>

6. Αρχαίος Ελληνικός Πολιτισμός

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1753#21078>

Διευκρίνιση: Το βίντεο των 28 διαφανειών που ανεβάσαμε στο youtube

7. Χρονολόγιο

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: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1753#21966>

Σχόλιο: Χρονολόγιο ιστορικής περιόδου από 1600 π.Χ. - 146 π.Χ.

2η Φάση: Ανασκαφή και Μουσειακά Εκθέματα.

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εντός και εκτός σχολικής τάξης

Την επόμενη μέρα ξεκινήσαμε στη γωνιά της συζήτησης, να λύσουμε την απορία κάποιων παιδιών για το πώς και ποιοί βρίσκουν αυτά τα παλιά αρχαία αντικείμενα. Μιλήσαμε για το έργο των αρχαιολόγων στην ανακάλυψη και τη συντήρηση των αρχαϊκών εκθεμάτων και προτείνουμε στα παιδιά να γίνουν και εκείνα αρχαιολόγοι και να ανακαλύψουν τους δικούς τους θησαυρούς. Συμφωνούν και προχωράμε στην προσομοίωση μιας ανασκαφής. Έχουμε ήδη δημιουργήσει ένα χάρτη με διαδρομές αφού τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με το παιχνίδι του χαμένου θησαυρού.

Παίρνουμε τα εργαλεία στα χέρια μας και εξηγούμε τη χρησιμότητά τους. Τοποθετούμε το χάρτη στο πάτωμα και επεξεργαζόμαστε τη διαδρομή. Ποια σημεία μας δείχνει το σχεδιάγραμμα; Πού μας οδηγεί; Έξω στην αυλή... Σε ποιο όμως σημείο της; Εδώ δείχνει την τοποθεσία κοντά στο σκάμμα. Δίπλα στην αμμοδόχο υπάρχει χώμα σε παρτέρι που δεν έχουμε ακόμα φυτέψει. Τι ξεχάσαμε όμως; Να φορέσουμε τις ποδιές μας για να μη λερωθούμε. Έχουμε ανοίξει τρύπες σε σακούλες σκουπιδιών και τις φοράμε... Ξεκινάμε την ανακάλυψη. Προσοχή όμως που θα πατάμε, σκάβουμε προσεκτικά και πετάμε το χώμα σε μία άκρη.

Στο σημείο που υποδεικνύει ο χάρτης έχουν ήδη τοποθετηθεί, απ' την προηγούμενη μέρα, κομμάτια σπασμένων πήλινων αντικειμένων. Εναλλακτικά θα μπορούσαν να τοποθετηθούν και μικρές πλαστικοποιημένες εικόνες ευρημάτων, αλλά θεωρήθηκε πιο ρεαλιστική η προσομοίωση με πήλινα αντικείμενα. (εικ.1)

Αφού τα ανακαλύψαμε στην πράξη ας τα ανακαλύψουμε και στο χαρτί. Ας κάνουμε μία διαδρομή με το μολύβι μας και ας βοηθήσουμε τον αρχαιολόγο της φωτοτυπίας να φτάσει στο αγείο. (test_1o)

Αφού ανακαλύψουμε τα δικά μας ευρήματα προσπαθούμε να τα καθαρίσουμε, να τα τυλίξουμε ένα-ένα με χαρτί και κατόπιν να τα τοποθετήσουμε προσεκτικά σε μία χαρτόκουτα. Τοποθετούμε τα ευρήματά μας στη μουσειακή γωνιά που έχουμε ήδη αρχίσει να δημιουργούμε. Αύριο θα την εμπλουτίσουμε με τα αντικείμενα που έχουμε ζητήσει απ' τους γονείς. Έτσι θα συγκεντρώσουμε ό,τι παλιό αντικείμενο υπάρχει στο σπίτι μας ή κάποια σουβενίρ και θα έχουμε το δικό μας μουσείο. Μία μουσειακή έκθεση με τη δική της αφίσα και αντίστοιχα καρτελάκια κάτω από κάθε έκθεμα, που θα φτιάξουμε την ώρα των εικαστικών. (εικ.2)

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.

[test_1o.doc](#)

1. Εικ.:1: Προσομοίωση Ανασκαφής.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1754#18845>

2. Εικ.:2: Η Μουσειακή μας Γωνιά

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1754#18846>

3. Παιχνίδι μνήμης με τα αρχαιολογικά ευρήματα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 113

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1754#22233>

Σχόλιο: Βρες τα ζεύγη των αρχαιολογικών ευρημάτων

3η Φάση: Ο θαυμαστός κόσμος των Μουσείων.

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εντός και εκτός σχολικής τάξης

Έχοντας προηγηθεί πραγματική (Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης) και ψηφιακή περιπλάνηση (μέσω υπολογιστή) σε μουσειακές αίθουσες και θέλοντας να δούμε αν τα παιδιά μπορούν να συσχετίσουν το Μουσείο με τα αντικείμενα που φυλάσσονται μέσα σ' αυτό, τους δίνουμε το παρακάτω φύλλο εργασίας. (εικ.1 και φύλλο 1)

Εξασκώντας λοιπόν την παρατηρητικότητά τους προσπαθούν να ξεχωρίσουν, μέσα από διάφορα αντικείμενα, αυτά που ανήκουν στο χώρο του Μουσείου.

Αφού έχουμε γενικά ομαδοποιήσει τα αρχαία ελληνικά εκθέματα σε 3 κατηγορίες χωριζόμαστε σε 3 ομάδες. Η μία ομάδα θα είναι οι γλύπτες της τάξης μας, η άλλη ομάδα οι αγγειοπλάστες και η τρίτη οι χρυσοχόοι. Περιεργαζόμαστε ανά ομάδα τις αντίστοιχες εικόνες των αντικειμένων που θα δημιουργήσουμε. Οι γλύπτες παρατηρούν ότι απ' τη γεωμετρική εποχή με τα κυκλαδικά ειδώλια σε ορθή στάση και με τα χέρια σταυρωμένα μέχρι τα αρχαϊκά και τέλος τα κλασικά χρόνια τα χέρια είναι στην αρχή πλάι στο σώμα και αργότερα απομακρύνονται. Οι κούροι πάντα γυμνοί και οι κόρες χαμογελαστές, με ίχνη χρώματος σε στάση προσοχής και με χιτώνες όλο πτυχώσεις. Ας ξεκινήσουμε να δούμε πως θα μας βγουν και τα δικά μας γλυπτά.

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 ομάδα των αγγειοπλαστών παρατηρεί ότι τα αγγεία χωρίζονται σε 3 κατηγορίες: σε ανοικτού τύπου (π.χ. κρατήρας), σε κλειστού (π.χ. αμφορέας) ή σε στενόστομα (π.χ. λήκυθος). Αυτό συνέβαινε γιατί τα χρησιμοποιούσαν για τις καθημερινές ανάγκες της ζωής τους προσπαθώντας κάθε φορά ανάλογα να προσαρμόσουν τα σχήματα χωρίς να παραμελούν την αισθητική. Κάποιοι αποφασίζουν ότι θα τα βάψουν μελανόμορφα διακοσμώντας τα με φιγούρες ή γεωμετρικά μοτίβα και άλλοι επιλέγουν να τα βάψουν ερυθρόμορφα. Τέλος η ομάδα των χρυσοχών προσπαθεί να αποφασίσει τα υλικά που θα χρησιμοποιήσει. Αφού ολοκληρώσει κάθε ομάδα τις κατασκευές της τα αφήνουμε να στεγνώσουν πάνω σε εφημερίδες για να δημιουργήσουμε και τη δική μας μουσειακή έκθεση. (εικ.2).

Με αφορμή τα συγκεκριμένα εκθέματα γνωρίζουμε έννοιες όπως: μάρμαρο, κούρος, κόρη, ταφή, κτερίσματα, κρατήρας, αμφορέας, λήκυθος, χαλκός, χρυσός, κ.ά. Ξέρουμε ότι πολλά απ' αυτά βρίσκονται σε ξένα μουσεία; Σαν προέκταση μπορούμε αναλυτικότερα να μιλήσουμε για τις κατηγορίες των αγγείων (μελανόμορφα, ερυθρόμορφα) ή για την τέχνη των γλυπτών ανά εποχή (Γεωμετρική-Αρχαϊκή-Κλασική) ή για τα κοσμήματα που ανακαλύφθηκαν κυρίως μέσα σε τάφους.

Μέσα στα πλαίσια εξοικείωσης με τους θησαυρούς της πολιτιστικής μας κληρονομιάς και θέλοντας τα παιδιά να μπορούν να ομαδοποιούν τα μουσειακά εκθέματα και να διακρίνουν τις διαφορές τους, φτιάξαμε το παρακάτω φύλλο εργασίας.(φύλλο 2)

Τέλος, δημιουργήσαμε και το εικονόλεξο του τραγουδιού «Μες το Μουσείο» από το cd της Λιλιπούπολης. (φύλλο 3)

Προέκταση και στο kidspiration. Τα παιδιά ταξινομούν ανάλογα με την κατηγορία τους: αγγείο, γλυπτό ή κόσμημα. (εικ.3)

Φύλλα εργασίας:

1. [moyseio.doc](#)
2. [omadopoiisi.doc](#)
3. [mes to moyseio.pdf](#)

1. **Εικ.:1:Επίσκεψη στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1755#18847>

2. **Εικ.:2: Η δημιουργία των δικών μας εκθεμάτων**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1755#18849>

3. **Εικ.:3: Ομαδοποίηση αρχαιολογικών ευρημάτων στο Kidspiration**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

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/13447/1755#18850>

4. Μουσειακά εκθέματα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 60

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1755#22254>

Διευκρίνιση: Τα εκθέματα που φυλάσσονται σε ένα Μουσείο!

4η Φάση: Ιστορικά Μνημεία & Αξιοθέατα των χωρών της Ευρώπης

Χρονική Διάρκεια: 35λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική τάξη

Μέσα στην τάξη έχουμε αναρτήσει έναν ευρωπαϊκό πολιτικό χάρτη. Έχουμε μιλήσει από πριν για τα σημαντικά ιστορικά μνημεία των χωρών της Ευρώπης, στην οποία ανήκουμε και εμείς. Μέσω του προγράμματος περιήγησης στο Διαδίκτυο Google Chrome και μέσω της μηχανής αναζήτησης Google τα παιδιά θα πλοηγηθούν στο Google Earth για να εντοπίσουν κι εκεί την Ευρώπη. (εικ.1).

Είχαμε πλαστικοποιήσει μικρές εικόνες μνημείων και μιλήσαμε για το καθένα ξεχωριστά. Τοποθετήσαμε και αντιστοιχίσαμε χώρες-μνημεία και δημιουργήθηκε ένας πίνακας αναφοράς που μας βοήθησε στη δραστηριότητα που ακολούθησε. Δυο-δυο τα παιδιά, ενώ τα υπόλοιπα ήταν απασχολημένα στις γωνιές, έρχονταν στον υπολογιστή και κάναμε την άσκηση στο *Tuxpaint*. Τα παιδιά πατούν πάνω στο εικονίδιο, αφού προηγουμένως έχουν αυξομειώσει το μέγεθος. Με πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, σύρουν την εικόνα και την τοποθετούν στο αντίστοιχο σημείο του χάρτη. (εικ.2).

Σαν προέκταση δημιουργήσαμε και πρόταση διδασκαλίας στο λογισμικό scratch.(εικ.3).

<https://scratch.mit.edu/projects.....>

Φύλλα εργασίας:

1. Εικ.:1: Η Ευρώπη στο Google Earth.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1756#18856>

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. Εικ.:2: Τα μνημεία στο Tuxpaint.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1756#18857>

3. Το έργο στο Scratch: Οι χώρες της Ευρώπης και τα αξιοθέατα-μνημεία τους

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1756#18862>

4. Μνημεία και αξιοθέατα της Ευρώπης

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1756#22311>

Διευκρίνιση: Ας ξεκινήσουμε τη μικρή μας ξενάγηση...

5η Φάση: Αξιολόγηση

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εντός και εκτός σχολικής τάξης

Μέσα στη γενικότερη ενασχόλησή μας με τις συνήθειες και τη ζωή στην Αρχαία Ελλάδα, μιλήσαμε για τη θρησκεία των αρχαίων ελλήνων και τη διαφορά της με τη σημερινή που είναι μονοθεϊστική. Οι αρχαίοι έλληνες είχαν 12 θεούς που ο καθένας προστάτευε κάτι και είχε το αντίστοιχο σύμβολο. (test_1).

Σε όλη την πορεία του σχεδίου διδασκαλίας το ενδιαφέρον των παιδιών ήταν αμείωτο. Από τις ερωτήσεις των μαθητών έγινε αντιληπτό ότι ήταν ένα θέμα που τους κέντρισε το ενδιαφέρον, καθώς γνώρισαν έναν καινούριο κόσμο, αυτόν του παρελθόντος. Απέκτησαν πολλές γνώσεις και δεξιότητες, όπως συνεργασίας, επικοινωνίας, αμοιβαίου σεβασμού (διαμορφωτική αξιολόγηση). Οι διδακτικοί στόχοι ήταν σαφείς και συνδεδεμένοι με το Αναλυτικό Πρόγραμμα για το νηπιαγωγείο. Οι περισσότεροι επιτεύχθηκαν καθώς τα παιδιά απέκτησαν νέες γνώσεις, δεξιότητες, γνώρισαν καινούρια υλικά, άσκησαν την παρατηρητικότητά τους, καλλιέργησαν την αισθητική τους και εκφράστηκαν μέσα απ' την ενασχόλησή τους με την Τέχνη γενικότερα (τελική αξιολόγηση).

Η ενασχόληση με τον υπολογιστή ήταν μία ευχάριστη εμπειρία και συνέβαλε στην προώθηση των δεξιοτήτων παρατήρησης και περιγραφής των παιδιών. Η χρήση των νέων τεχνολογιών στη διαδικασία της διδασκαλίας αποδείχτηκε απαραίτητη και πάρα πολύ σημαντική. Τα παιδιά έδειξαν μεγάλο ενθουσιασμό.

Τέλος, μέσα απ' την ενασχόλησή μας με τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό αποφασίσαμε να ανεβάσουμε στο τέλος

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.

της χρονιάς μία θεατρική παράσταση για τους 12 θεούς. Με αφορμή την υπόθεση της θεατρικής μας παράστασης για το τι επάγγελμα θα είχαν οι θεοί στη σύγχρονη Ελλάδα, φτιάξαμε ένα φύλλο εργασίας. (test_2).

Εκτιμάται πως η παρουσίαση, λόγω της πληρότητάς της, θα συμβάλλει στην ολιστική προσέγγιση του θέματος. Οι μαθητές απέκτησαν ολιστική γνώση για τον Αρχαίο Ελληνικό Πολιτισμό, καθώς ήταν ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό σενάριο που λειτούργησε στο να υπάρξει θετική προσέγγιση στη γνώση...

Φύλλα εργασίας:

1. [test 1.doc](#)
2. [test 2.doc](#)

1. Πρόσκληση καλοκαιρινής γιορτής

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13447/1757#18863>

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.