

Ο Οδυσσέας ήταν Ένας μα ο Πολύφημος..κανέννας!

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Προσχολική Παιδαγωγική

Δημιουργός Σεναρίου: ΣΟΦΙΑ ΚΑΡΑΔΗΜΑ (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: « **Ο Οδυσσέας ήταν Ένας μα ο Πολύφημος..κανένας!** ».

Δημιουργήθηκε στις **07/26/2015 - 17:27** 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/13470>

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: [kyklopas.xlsx](#)
- 2η Φάση: [ennoiologikos_xarths.docx](#) , [istiriogrammnh.docx](#) , [xarakthrismos.docx](#)
- 3η Φάση: [ftiaxe ta dika soy aggeia.docx](#)
- 4η Φάση: [o_odysseas_mas_empneei_2.pdf](#) , [stayrolexo.docx](#)
- 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 Υ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Προσχολική Παιδαγωγική (Προσχολική)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Με το παρόν σενάριο καλούνται να γνωρίσουν οι μαθητές τον Ομηρικό ήρωα Οδυσσέα και τις περιπέτειές του στο νησί των Κυκλάδων.

Να έρθουν σε επαφή με τις αντιλήψεις των αρχαίων Ελλήνων και την ιδιαίτερη αξία που απέδιδαν στις αρετές της ανδρείας, της λογικής και της ευφυίας, να αντιληφθούν την σπουδαιότητα των ομηρικών επών, τη διαχρονικότητά τους και την επιρροή που ασκούν στις τέχνες.

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

Περιγραφή

Το σενάριο εντάσσεται στη μεθοδολογία της Θεματικής προσέγγισης όπως αναφέρεται στο ΔΕΠΠΣ του Νηπιαγωγείου. Οι μαθησιακοί στόχοι επιλέχθηκαν και καθορίστηκαν από τη νηπιαγωγό ώστε να εμπίπτουν στα Α.Π των επιμέρους γνωστικών περιοχών :

Παιδί και Περιβάλλον

Παιδί και Γλώσσα

Παιδί και Μαθηματικά

Παιδί δημιουργία- Έκφραση

Παιδί και Η/Υ.

Το σενάριο πραγματεύεται έναν από τους σταθμούς του Οδυσσέα, την περιπέτειά του στο νησί των Κυκλώπων.

Μέσα από αυτό οι μαθητές γνωρίζουν τις περιπέτειές του με τον Κύκλωπα Πολύφημο. Το σενάριο χρησιμοποιεί τις ΤΠΕ και τα εργαλεία της πλατφόρμας.

Στόχοι

Ως προς τα γνωστικά αντικείμενα

Παιδί και Γλώσσα

Να μπορούν να αντλούν και να αντιλαμβάνονται πληροφορίες από τα κείμενα και να τα αξιοποιούν. Να επιχειρηματολογούν για τις απόψεις τους.

Να μπορούν να ανασυνθέτουν κείμενα σε λογική σειρά χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες που κατέκτησαν .

Να μπορούν να αντιλαμβάνονται τα ψυχολογικά χαρακτηριστικά ενός ήρωα και να αποδίδουν χαρακτηρισμούς.

Παιδί και Περιβάλλον

Να γνωρίσουν τον Όμηρο και τα έργα του.

Να αντιληφθούν τις πεποιθήσεις των αρχαίων Ελλήνων για τους ήρωες και τα τέρατα.

Να κατανοήσουν πως τα ψυχικά και διανοητικά χαρίσματα είναι εκείνα που έχουν αξία.

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.

Παιδί και Μαθηματικά

Να χρησιμοποιούν λογιστικά φύλλα για να κάνουν καταμετρήσεις.

Να αντιληφθούν τις έννοιες περισσότερο λιγότερο.

Παιδί Δημιουργία - Έκφραση

Να εκφραστούν δημιουργικά μέσα από τη ζωγραφική.

Να εκφραστούν με ποικίλους τρόπους με συμβατικά μέσα αλλά και μέσα από τα λογισμικά έκφρασης δημιουργίας.

Να έρθουν σε επαφή με έργα τέχνης.

Παιδί και Υπολογιστής

Να εξασκήσουν τη δυνατότητα «σύρε κι άφησε».

Να γράψουν με διαφορετικό τρόπο χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή.

Να έρθουν σε επαφή με τις δυνατότητες των λογισμικών.

Να χειρίζονται υπερσυνδέσεις.

Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ

Να έρθουν σε επαφή με διαφορετικά λογισμικά όπως παρουσίασης, κειμενογράφου, εννοιολογικής χαρτογράφησης, και να κατανοήσουν τη λειτουργία τους.

Να αναπτύξουν θετική στάση απέναντι στον υπολογιστή και να τον θεωρήσουν ως εργαλείο μάθησης.

Να χειρίζονται ψηφιακά εργαλεία.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

Να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας και αλληλοβοήθειας.

Να μάθουν να ακολουθούν οδηγίες και να επαναλαμβάνουν τις διαδικασίες με βάση τις οδηγίες που τους δόθηκαν πριν.

Να μάθουν να μπορούν να περιμένουν τη σειρά τους για να εργαστούν στον υπολογιστή.

Να ακούν τη γνώμη των άλλων και να σέβονται την άποψή του.

Να υπακούουν στην πλειοψηφία.

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 αποκτήσουν μεταγνωστικές ικανότητες.

Η υλοποίηση του σεναρίου λαμβάνει χώρα στηριζόμενη στις εναλλακτικές αντιλήψεις των νηπίων και στις προαπαιτούμενες γνώσεις τους.

Οι εναλλακτικές αντιλήψεις των μαθητών

Όπως είναι γνωστό από τη βιβλιογραφία :«Η αντίληψη για την έννοια και τα χαρακτηριστικά του ήρωα αλλάζει με το πέρασμα της ηλικίας. Τα παιδιά της προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας (5-6 ετών) θεωρούν ως ήρωα κάποιον με εξαιρετικές φυσικές ή υπερφυσικές δυνάμεις ή κάποιον που είναι όμορφος και ελκυστικός» (Μ.Πλατσίδου, 2001)

Αλλά και από την εμπειρία προκύπτει πως τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας έλκονται από ήρωες και τέρατα με περίεργη εμφάνιση. Για την διερεύνηση των αντιλήψεών τους για τον Οδυσσέα μπορεί να διενεργηθεί μια συζήτηση, όπου αναφέρονται κάποια γενικά ενημερωτικά στοιχεία και καταγράφονται οι απόψεις τους για τις ικανότητές του ήρωα.

Δεν αναμένεται να αναφερθεί από τα νήπια η ικανότητα κάποιου να χρησιμοποιεί την λογική, την εξυπνάδα και την πονηριά ως εξαιρετική. Ως κάτι που αποδίδει ηρωικές ικανότητες.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι μαθητές θα πρέπει να είναι σχετικά εξοικειωμένοι με την Αρχαία Ελλάδα και με τον τρόπο ζωής και τις πεποιθήσεις των αρχαίων Ελλήνων.

Ακόμη θα πρέπει να κατέχουν κάποια εξοικείωση με τις βασικές λειτουργίες του Η/Υ όπως :άνοιγμα ,κλείσιμο και κάποιες ορολογίες όπως :αναζήτηση ,εκτύπωση,επιλογή,

Θεωρητική προσέγγιση

Το σενάριο σχεδιάστηκε με βάση τη θεωρία του εποικοδομισμού και κυρίως του κοινωνικού εποικοδομισμού. Στηρίζει κυρίως δραστηριότητες που απαιτούν, αυτενέργεια, κριτική σκέψη, έκφραση δημιουργικότητας και κυρίως ομαδική συνεργασία. Κάποιες δραστηριότητες εμπέδωσης, οι οποίες στηρίζονται σε λογισμικά κλειστού τύπου, είναι σχεδιασμένες με βάση τη θεωρία του συμπεριφορισμού.

Μεθοδολογική προσέγγιση

Ακολουθείται η ομαδοσυνεργατική μέθοδος και η μέθοδος της ανάλυσης και μελέτης περίπτωσης, αφού ο στόχος είναι να γνωρίσουν εκείνα τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά του ήρωα και της ιστορίας.

Οργάνωση της Τάξης

Τα παιδιά θα δουλέψουν στην ολομέλεια αλλά και χωρισμένα σε ισοδύναμες ομάδες.

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.

Ο ρόλος της νηπιαγωγού θα είναι υποστηρικτικός και οργανωτικός. Θα δίνει προφορικές οδηγίες και θα κατευθύνει όπου χρειάζεται τις διαδικασίες.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να κατανοήσουν τα ψυχικά διανοητικά χαρίσματα του Οδυσσέα Να γνωρίσουν τον κόσμο των Αρχαίων Ελλήνων
- Να επεξεργάζονται κείμενα να ανασυνθέτουν, να αποδίδουν χαρακτήρους στους ήρωες, να επιχειρηματολογούν
- Να εκφράζονται δημιουργικά μέσα από την τέχνη, τα υλικά και τα λογισμικά έκφρασης
- Να εξοικειωθούν με Η/Υ και τα διαφορετικά είδη λογισμικών και με τα ψηφιακά εργαλεία
- Να κατανοούν μαθηματικές έννοιες λιγότερο-περισσότερο και να κάνουν καταμετρήσεις

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Οδυσσέας
- Κύκλωπας
- εξυπνάδα
- ήρωας. χαρακτηρισμός.

Υλικοτεχνική υποδομή

Η/Υ

Λογισμικά: εννοιολογικής χαρτογράφησης, παρουσίασης, γενικής χρήσης, δημιουργίας -έκφρασης.

Συμβατικά υλικά: καρτέλες, χρώματα, παραμύθια, μολύβια, χαρτόνια

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Η ιστορία οπτικοποιημένη βασίστηκε στα εξής βιβλία μυθολογίας: Φ.Μανδηλαράς (2010) «Οι περιπέτειες του Οδυσσέα» Αθήνα: Παπαδόπουλος

Σ.Ζαραμπούκα (1999) «Ομήρου Οδύσεια» Αθήνα: Κέδρος

Οι εικόνες αντλήθηκαν από τον

ιστότοπο: <http://users.sch.gr/ipap/Ellinikos%20Politismos/Yliko/OMHROS%20ODYSSEIA/Eikones.Odyseia/Eikones.htm>

Η χρήση των λογισμικών: tux paint, powerpoint, inspiration, movie maker είναι ελεύθερη

Η ταινία κινουμένων σχεδίων αντλήθηκε από: <https://youtu.be/N104fBLr6qQ>

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.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

Επίπεδο Διαδραστικότητας

μεσαίο

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 Υ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: 1.Γνωστική προετοιμασία: Επιλέγω την περιπέτεια

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη,ολομέλεια και στη συνέχεια ομάδες στη γωνιά του Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Παρατηρώ και αποφασίζω

2η Φάση: 2.Διδ/λία αντικειμένου: Ο Κανένας και ο Κύκλωπας

Χρονική Διάρκεια: 50λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: ολομέλεια,ομάδες, γωνιά υπολογιστή

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Δες την ταινία *
2. Περίγραψε την εικόνα και επέλεξε τον σωστό χαρακτηρισμό για τον Οδυσσέα
3. βρες τι ταιριάζει
4. βρες τι ταιριάζει
5. βρες τι ταιριάζει
6. βρες τι ταιριάζει
7. βρες τη σωστή λέξη

3η Φάση: 3.Εμπέδωση γν. αντικειμένου: Η δική μας περιπέτεια

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: γωνιά Η/Υ

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.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Πώς θα ήταν η ταινία μας;

4η Φάση: 4.Αξιολόγηση γν.αντικειμένου: Βλέπω και θυμάμαι

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Ολομέλεια και γωνιά Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. ο Οδυσσέας μας εμπνέει
2. θυμήσου τη λέξη
3. Βρες τι θα γίνει

5η Φάση: Μεταγνωστική διαδικασία: Βρε τι μου θυμίζει....

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: ολομέλεια, γωνιά Η/Υ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Τι μου θυμίζεις;

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: 1.Γνωστική προετοιμασία: Επιλέγω την περιπέτεια

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη,ολομέλεια και στη συνέχεια ομάδες στη γωνιά του Η/Υ

Δραστηριότητες αφόρμησης

1. Συζήτηση και ψηφοφορία

Στην ολομέλεια διενεργείται συζήτηση για τους γνωστούς ήρωες των παιδιών.Αναφέρονται κάποιοι και προτείνονται ήρωες από τα παραμύθια και τη μυθολογία. Αναφέρονται επιγραμματικά οι περιπέτειες του Οδυσσέα και τα παιδιά γνωρίζουν σε γενικές γραμμές τον Ομηρικό ήρωα. Δημιουργούνται πίνακες αναφοράς με τις τέσσερις πρώτες περιπέτειες- σταθμούς του Οδυσσέα: Κίκονες, Λωτοφάγοι ,Κύκλωπες, Αίολος.

Προτείνεται η ενασχόληση με τον ομηρικό ήρωα και την περιπέτεια του στο νησί των Κυκλώπων,ως η πιο ενδιαφέρουσα.

Σε περίπτωση διαφωνιών προτείνεται ψηφοφορία.Προτείνεται να ψηφίσουν και όποια επιλογή-περιπέτεια πάρει τις περισσότερες ψήφους με αυτή να ασχοληθούν.

Παρέχεται πληροφορία πως η ψηφοφορία μπορεί να γίνει στον Η/Υ.

Η πρώτη ομάδα μεταφέρεται στη γωνιά του υπολογιστή και σε ένα φύλλο λογιστικό excel υπάρχουν εικόνες όπου η κάθε μια αντιστοιχεί σε μια περιπέτεια . Κίκονες, Λωτοφάγοι Κύκλωπες , Αίολος. Η νηπιαγωγός δίνει στα παιδιά τις κινητές καρτέλες με τους τίτλους και η ομάδα τους αντιγράφει κάτω από την αντίστοιχη εικόνα. Αποφασίζουν τα ίδια ποια λέξη αντιστοιχεί στην εικόνα συμβουλευόμενα τον πίνακα αναφοράς που είχε δημιουργηθεί στην ολομέλεια. Αφού δημιουργηθεί το φύλλο εργασίας κάθε παιδί ξεχωριστά ψηφίζει τικάροντας την επιλογή του.

Στη συνέχεια καταμετρούνται και συγκρίνονται οι ψήφοι για κάθε ιστορία.Αποφασίζεται ποια έχει τις περισσότερες ψήφους και πόσες. Τα αποτελέσματα αναμένεται να μας δείξουν την αδυναμία τους στην περιπέτεια με τον Πολύφημο,δεδομένης της προτίμησής τους στα περίεργα όντα όπως οι γίγαντες.

Αποφασίστηκε να μάθουν περισσότερα για αυτήν την περιπέτεια. αλλά και για τις επόμενες κατά σειρά ψήφων.(Συνημμένο ενδεικτικό φύλλο εργασίας)

Στόχος προς επίτευξη: Να κατανοούν μαθηματικές έννοιες λιγότερο-περισσότερο και να κάνουν καταμετρήσεις

2. Ψηφιακά εργαλεία πλατφόρμας:Κάρτες ερωτήσεων

Τα παιδιά μελετούν τις εικόνες στις κάρτες και περιγράφουν τι βλέπουν.Επιλέγουν την κάρτα που τους

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

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

φαίνεται πιο ενδιαφέρουσα και δικαιολογούν την απάντησή τους. Ακολουθεί διαλογική συζήτηση και ενασχόληση με την περιπέτεια.

Στόχος προς επίτευξη: Να επιχειρηματολογούν για τις απόψεις τους.

Φύλλα εργασίας:

1. [kyklopas.xlsx](#)

1. Παρατηρώ και αποφασίζω

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 116

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13470/1765#13804>

2η Φάση: 2.Διδ/λία αντικειμένου: Ο Κανένας και ο Κύκλωπας

Χρονική Διάρκεια: 50λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: ολομέλεια, ομάδες, γωνιά υπολογιστή

Δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου

1. Ανάγνωση ιστορίας

Στην ολομέλεια τα νήπια παρακολουθούν την ανάγνωση του βιβλίου: «Οι περιπέτειες του Οδυσσέα» Κύκλωπες. Στη συνέχεια ενθαρρύνονται να σχολιάσουν και να απαντήσουν σε συγκεκριμένες ερωτήσεις που δίνουν τη δυνατότητα να χωριστεί σε ξεκάθαρες φάσεις η ιστορία. Χωρίζεται σε ενότητες και αποδίδεται τίτλος στην κάθε μία. Η νηπιαγωγός καταγράφει κάθε ενότητα και τον τίτλο με εικόνες και λέξεις φτιάχνοντας πίνακα αναφοράς.

Στόχοι προς επίτευξη: Να αντλούν πληροφορίες μέσα από κείμενα, να τα ανασυνθέτουν.

2. Χωρισμός σε ενότητες με το λογισμικό Inspiration

Η επόμενη ομάδα μεταφέρεται στη γωνιά του υπολογιστή. Με τη συμβολή του πίνακα αναφοράς με τις ενότητες και τους τίτλους που είχαν δοθεί στην ολομέλεια θα συμπληρώσουν έναν ημιδομημένο χάρτη και τα υπόλοιπα παιδιά δρουν ως ομάδα ελέγχου και ως βοηθοί. Στον ημιδομημένο χάρτη του λογισμικού Inspiration υπήρχε η κεντρική έννοια κι στους κόμβους εικόνες από κάθε ενότητα. Τα παιδιά με κινητές

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.

καρτέλες αποδίδουν τίτλο στις ενότητες. (Συνημμένο ενδεικτικό Φύλλο εργασίας)

Στόχος προς επίτευξη: Να εξοικειωθούν με τα λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης. Να αντλούν πληροφορίες από κείμενα.

3. Δημιουργία ιστοριογραμμής με το power Point

Αφού τα παιδιά κατανοήσουν πλήρως τις ενότητες και το νόημα της περιπέτειας του Οδυσσέα ,παρουσιάζεται η ιστοριογραμμή και ζητείται από την επόμενη ομάδα να δουλέψει στη γωνιά του υπολογιστή. Δίνονται μόνο οδηγίες και επεξηγήσεις της διαδικασίας. Θα έπρεπε να χρησιμοποιηθεί η δυνατότητα " σύρε και άφησε" στις εικόνες ώστε να μπει η ιστορία σε λογική σειρά και ένα από τα μέλη της ομάδας να διηγείται την ιστορία.(Συνημμένο ενδεικτικό Φύλλο εργασίας)

Στόχοι προς επίτευξη:ναγνωρίσουν τα λογισμικά γενικής χρήσης και να μελετούν κείμενα ανασυνθέτοντας τα με σωστή χρονική σειρά.

4. Παρακολούθηση ταινίας κινουμένων σχεδίων *

Στη συνέχεια τα παιδιά παρακολουθούν ταινία κινουμένων σχεδίων με τις περιπέτειες του Οδυσσέα και του Κύκλωπα ώστε να μπορούν πλέον να οπτικοποιήσουν και να παρακολουθήσουν με ιδιαίτερο ενδιαφέρον και συμμετοχή.

5.Γράψιμο ονομάτων στο word και υπερσύνδεση με ήχο

Ανακεφαλαιώνεται η ιστορία και στη συνέχεια τίθενται ερωτήσεις στα παιδιά .Η νηπιαγωγός ρωτά τι ήταν αυτό που τα εντυπωσίασε σε σχέση με τον κύκλωπα και τι ήταν αυτό που τους εντυπωσίασε σε σχέση με τον Οδυσσέα. Οι απαντήσεις που αφορούσαν στον Κύκλωπα αναμένεται να σχετίζονται όλες με την τερατόμορφη όψη του και την υπερφυσική του δύναμη. Οι απαντήσεις που αφορούσαν στον Οδυσσέα είχαν να κάνουν με την εξυπνάδα του και τη γενναιότητά του.'

Καταγράφονται χαρακτηρισμοί για τον Οδυσσέα όπως :«Έξυπνος», «Γενναίος» και αντίστοιχα για τον κύκλωπα "δυνατός", "κακός".

Η νηπιαγωγός τις γράφει σε κινητές καρτέλες και έπειτα προτείνεται να τις γράψουν τα παιδιά στον Υπολογιστή .

Και η επόμενη ομάδα μεταφέρθηκε στη γωνιά Υπολογιστή.

Σε ένα έγγραφο word κάθε ένα παιδί αντιγράφει τη λέξη από κινητή καρτέλα. Προτείνεται να τις συνδέσουν με τον ήχο αφού δεν μπορούν να διαβάσουν μόνοι τους έτσι θα μπορούν να θυμούνται ποιες αναφέρονται στον Οδυσσέα και ποιες στον Κύκλωπα. Δίνονται οδηγίες πώς γίνεται η υπερσύνδεση και κάθε ένα μέλος της ομάδας εκτελεί το ίδιο για τις υπόλοιπες λέξεις. Οι οδηγίες είναι οι εξής :.1Κάνε δεξί κλικ πάνω στη λέξη.

2 .Στο παραθυράκι που θα ανοίξει πάτησε εκεί που θα δεις το σύμβολο της αλυσίδας.

3.Επίλεξε την λέξη ,που είναι ίδια με τη λέξη στην οποία έκανες κλικ ,στο φάκελο που θα ανοίξει.

Κάνε κλικ στο Ο.Κ.

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.

Έτσι όταν επιλέξουν χαρακτηρισμό κάνουν κλικ και στον υπερσύνδεσμο ακούν τον ήχο της λέξης και αποφάσιζαν σε ποιον ταιριάζει στον Οδυσσέα ή στον Κύκλωπα. Και δικαιολογούσαν την απάντησή τους (Συνημμένο ενδεικτικό Φύλλο εργασίας).

Στόχοι προς επίτευξη: Να επεξεργάζονται κείμενα ,να κατανοούν τα ψυχικά και διανοητικά χαρίσματα των ηρώων και να αποδίδουν χαρακτηρισμούς. Να έρχονται σε επαφή με λογισμικά γενικής χρήσης. Να χειρίζονται υπερσυνδέσμους.

6. Διαδραστικά εργαλεία Πλατφόρμας: ήχος ,εικόνα,Ερώτηση επιλογής

Ακόμη παρακολουθώντας μια εικόνα από ένα στιγμιότυπο της ιστορίας ,επιλέγουν ποιος χαρακτηρισμός ταιριάζει από τα αρχεία ήχου που ακούν,στη συνέχεια εντοπίζουν την οπτική γραφή των λέξεων που άκουσαν χρησιμοποιώντας και συμβουλευόμενοι κινητές καρτέλες και επιλέγουν τις αντίστοιχες λέξεις.

Στόχοι προς επίτευξη: Να αποδίδουν χαρακτηρισμούς, να γνωρίσουν ψηφιακά εργαλεία.

Φύλλα εργασίας:

1. [ennoiologikos_xarths.docx](#)
2. [istiriogrammeh.docx](#)
3. [xarakthrismos.docx](#)

1. Δες την ταινία *

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13470/1766#13500>

2. Περίγραψε την εικόνα και επέλεξε τον σωστό χαρακτηρισμό για τον Οδυσσέα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13470/1766#13505>

3. βρες τι ταιριάζει

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13470/1766#13511>

4. βρες τι ταιριάζει

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13470/1766#13512>

5. βρες τι ταιριάζει

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: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13470/1766#13513>

6. βρες τι ταιριάζει

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13470/1766#13515>

7. βρες τη σωστή λέξη

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: Εικόνα με διαδραστικά σημεία

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13470/1766#13549>

Αυτό το εργαλείο περιέχει διαδραστική εικόνα και η λειτουργία διαδραστικότητας παρουσιάζεται στον παραπάνω υπερσύνδεσμο.

3η Φάση: 3.Εμπέδωση γν. αντικειμένου: Η δική μας περιπέτεια

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: γωνιά Η/Υ

Δραστηριότητες εμπέδωσης γνωστικού αντικειμένου

1. Ζωγραφική της ιστορίας πάνω σε αμφορείς με λογισμικό tux paint

Στην ολομέλεια τα παιδιά παρατηρούν κάποια αγγεία που σχετίζονται με την Οδύσσεια αλλά και την συγκεκριμένη περιπέτεια. Στη συνέχεια συζητούν για τα αγγεία στην αρχαιότητα και για τον τρόπο που τα διακοσμούσαν μελανόμορφα, ερυθρόμορφα κτλ. Τα παιδιά αποφασίζουν να διακοσμήσουν τα δικά τους αγγεία και πάνω να ζωγραφίσουν την ιστορία του Οδυσσέα και του Κύκλωπα.

Τα παιδιά μεταφέρονται στη γωνιά του Η/Υ. Κάθε παιδί της ομάδας αναλαμβάνει να ζωγραφίσει μια παράσταση στο λογισμικό TUXPAINT. Η σειρά των εικόνων πάνω στα αγγεία θα αφηγείται την περιπέτεια του Οδυσσέα στο νησί των Κυκλώπων. (Συνημμένο ενδεικτικό φύλλο εργασίας)

Στόχοι προς επίτευξη: Να γνωρίσουν τον κόσμο των Αρχαίων Ελλήνων. Να εκφραστούν μέσα από λογισμικά έκφρασης-δημιουργίας.

2. Δημιουργία ταινίας στο movie maker και παράλληλη αναδιήγησή της

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.

Στη συνέχεια τα παιδιά επιλέγουν μέσα από διαφορετικές μουσικές αυτή που θα τους αρέσει και η νηπιαγωγός αναλαμβάνει με το λογισμικό monie maker να τα συνθέσει σε ταινία. Τα παιδιά παρακολουθούν την ταινία τους στην ολομέλεια.

Στόχοι προς επίτευξη: Να γνωρίσουν λογισμικά δημιουργίας, να αναδιηγούνται μια ιστορία .

3. Ψηφιακά εργαλεία Πλατφόρμας: Διαδραστικά βίντεο

Με αυτό το ψηφιακό εργαλείο τα παιδιά θα μπορούν να συνθέσουν τα δικά τους έργα τέχνης και αγγεία σε μια ταινία με σκοπό να την συζητήσουν στην ολομέλεια και να διαχύσουν τη δουλειά τους στους υπόλοιπους.

Στόχοι προς επίτευξη: Γνωριμία με ψηφιακά εργαλεία, συζήτηση , επιχειρηματολογία και συνεργασία.

Φύλλα εργασίας:

1. [ftiaxe ta dika soy aggeia.docx](#)

1. **Πώς θα ήταν η ταινία μας;**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13470/1767#13984>

Διευκρίνιση: Μετά από τη ζωγραφική στο λογισμικό Tuxpaint, τα νήπια θα μπορούσαν να συνθέσουν τις δημιουργίες τους σε μια ταινία με σκοπό την προβολή και αναδιήγησή της μερτη σωστή σειρά.

4η Φάση: 4.Αξιολόγηση γν.αντικειμένου: Βλέπω και θυμάμαι

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Ολομέλεια και γωνιά Η/Υ

Δραστηριότητες αξιολόγησης

1.Παρουσίαση έργων τέχνης που σχετίζονται και συσχετίσή τους με την περιπέτεια που επεξεργαζόμαστε

Τα παιδιά στην ολομέλεια παρακολουθούν εικόνες με έργα τέχνης εμπνευσμένα από τον Οδυσσέα και τον Κύκλωπα, όπως πίνακες ζωγραφικής ,αγγεία με παραστάσεις. Η νηπιαγωγός ζητά κάθε φορά να διηγηθούν το

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.

κομμάτι εκείνο που απεικονίζεται πάνω στα έργα.Θέτει ερωτήσεις όπως:

Τι δείχνει εδώ;

Τι κάνει ο Οδυσσέας

Κατόπιν τι γίνεται;

Στη συνέχεια τι θα ακολουθήσει;

Τα παιδιά παρακολουθούν μια παρουσίαση με όλα τα έργα συγκεντρωμένα, στη συνέχεια αναδιηγούνται την ιστορία με τη σωστή χρονική σειρά (Φύλλο εργασίας).

Στόχοι προς επίτευξη: Να γνωρίσουν την επιρροή των Ομηρικών επών στα έργα τέχνης, την αξία και την διαχρονικότητά τους. Να αντιλαμβάνονται τη σωστή χρονική σειρά μιας ιστορίας και να μπορούν να τη διηγηθούν χρησιμοποιώντας σωστές συνδετικές λέξεις

2. Δημιουργία σταυρόλεξου στο hotpotatoes

Η επόμενη ομάδα συμπληρώνει σταυρόλεξο στο λογισμικό Hot Potatoes. Με κινητές καρτέλες γράφουν τους ορισμούς που ζητούνταν. Όλα τα παιδιά παρακολουθούν και βοηθούν ή συμπληρώνουν. Οι ορισμοί διαβάζονταν από τη νηπιαγωγό αλλά υπάρχουν και εικόνες για διευκόλυνση των παιδιών (ενδεικτικό Φύλλο εργασίας).

Στόχοι προς επίτευξη: Γνωριμία με λογισμικό, εξάσκηση και ανάκληση και χρησιμοποίηση πληροφοριών,

3. Ψηφιακά εργαλεία Πλατφόρμας: Διαδραστική παρουσίαση -Ερώτηση επιλογής λέξεων

Τα παιδιά παρατηρούν την παρουσίαση και εντοπίζουν τις κατάλληλες λέξεις που την χαρακτηρίζουν. Εντοπίζουν χαρακτηρισμούς για τον Οδυσσέα και τον Κύκλωπα και με τη συμβολή πίνακα αναφοράς και καρτελών.

Στόχοι προς επίτευξη: Να επεξεργάζονται κείμενα, να χρησιμοποιούν διαδραστικά εργαλεία

Φύλλα εργασίας:

1. [o_odysseas_mas_empneeii_2.pdf](#)
2. [stayrolexo.docx](#)

1. **ο Οδυσσέας μας εμπνέει**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13470/1768#13590>

2. **Θυμήσου τη λέξη**

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: Εικόνα με διαδραστικά σημεία

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13470/1768#13594>

Αυτό το εργαλείο περιέχει διαδραστική εικόνα και η λειτουργία διαδραστικότητας παρουσιάζεται στον παραπάνω υπερσύνδεσμο.

3. Βρες τι θα γίνει

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13470/1768#13986>

5η Φάση: Μεταγνωστική διαδικασία: Βρε τι μου θυμίζει....

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: ολομέλεια,γωνιά Η/Υ

ε. Μεταγνωστικές δραστηριότητες

1.Αφήγηση παραμυθιών.

«Κοντορεβουθούλης»

« Το σοκολατένιο σπίτι». Αφού άκουσαν τα παραμύθια ,η νηπιαγωγός θέτει ερωτήσεις:

- 1.Ο Κοντορεβουθούλης ήταν ψηλός και δυνατός;
2. Τον εμπόδισε το γεγονός ότι ήταν μικρούλης να ξεχωρίσει;
- 3.Τι ήταν αυτό που χρησιμοποίησε για να βγει από τη δύσκολη θέση;

Το ίδιο και για τους ήρωες «στο σοκολατένιο σπίτι»

Τα παιδιά καταλήγουν στο γεγονός ότι η δύναμη του Κοντορεβουθούλη ήταν στην εξυπνάδα του και όχι στο σώμα του..

Η Νηπιαγωγός ρώτησε αν και σε τι μοιάζει ο Κοντορεβουθούλης με τον Οδυσσέα .Τα παιδιά καταλήγουν πως και οι δυο είχαν πολλή εξυπνάδα και χρησιμοποιούσαν το μυαλό τους για να βγουν από τη δύσκολη θέση. Στη συνέχεια η νηπιαγωγός ρώτησε τα παιδιά να πουν τι είναι εκείνο που φοβούνται πιο πολύ και πως θα μπορούσαν να το νικήσουν χρησιμοποιώντας τη λογική και τον νου τους. Αποφασίστηκε να ζωγραφίσουν τους φόβους τους και η νηπιαγωγός να γράψει δίπλα τη λύση που πρότεινε κάθε παιδί.

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. Ψηφιακό εργαλείο Πλατφόρμας :Κάρτες ερωτήσεων

Τα παιδιά παρατηρούν τις κάρτες και απαντούν στις ερωτήσεις δικαιολογώντας την απάντησή τους, Μπορούν να γράψουν την απάντησή τους με τη βοήθεια της νηπιαγωγού ή κινητών καρτελών.

Στόχοι προς επίτευξη: Να αντιληφθούν πως ήρωας είναι αυτός που χρησιμοποιεί την ευφυΐα του και τα ψυχικά του χαρίσματα για να τα καταφέρει .Να συσχετίζουν ήρωες και χαρακτηριστικά από διαφορετικά κείμενα

Αξιολόγηση

Αξιολόγηση των μαθητών

Η αξιολόγηση των μαθητών ήταν διαμορφωτική και διενεργήθηκε μέσα από τις δραστηριότητες εμπέδωσης και αξιολόγησης .Σε κάθε πιθανή δυσκολία τροποποιείται η διδασκαλία ή επανέρχεται σε πρότερα σημεία για ανατροφοδότηση.

Οι στόχοι κάθε γνωστικού αντικείμενου επιτυγχάνονται σε μικρό ή μεγάλο βαθμό και κυρίως επιτυγχάνεται ο σκοπός του σεναρίου να γίνει κατανοητό από τα παιδιά ότι ξεχωρίζουμε για το μυαλό, την υπομονή και όχι για την περίεργη ή μη εμφάνιση .Οι ομάδες στις οποίες χωρίζονται τα παιδιά λειτουργούσαν ανατροφοδοτικά και ως συλλογικός νους. Δίνουν έτσι βοήθεια ο ένας στον άλλο και το τελικό αποτέλεσμα θα είναι όλοι να ωφελούνται και να μαθαίνουν να συνεργάζονται.

Αξιολόγηση του σεναρίου

Το σενάριο είναι σαφές ,απλό και κατανοητό. Με συνάφεια στόχων και δραστηριοτήτων.

Κάθε περιγραφόμενος στόχος υλοποιείται από συμβατικές δραστηριότητες αλλά και από δραστηριότητες βασισμένες σε ΤΠΕ.

Υπήρχε ομαλή ροή ανάμεσα στις δραστηριότητες και επανάληψη κάποιων από αυτές με διαβαθμισμένη δυσκολία ώστε να μπορούν να συμμετέχουν όλοι.

Το συγκεκριμένο σενάριο αναδεικνύει την προστιθέμενη αξία των λογισμικών και ψηφιακών εργαλείων τα οποία αν και απευθύνονται σε μεγαλύτερες ηλικίες προσαρμόζονται και χρησιμοποιούνται με παιδαγωγικό αλλά και παιγνιώδη τρόπο.

Φύλλα εργασίας:

1. Τι μου θυμίζεις;

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 116

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13470/1769#13988>

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.