

Με το βλέμμα μου στο χάρτη γνωρίζω τον πολιτισμό της πατρίδας μου !

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Προσχολική Παιδαγωγική

Δημιουργός Σεναρίου: ΔΗΜΗΤΡΑ ΚΩΤΣΙΟΠΟΥΛΟΥ (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: «**Με το βλέμμα μου στο χάρτη γνωρίζω τον πολιτισμό της πατρίδας μου !**».

Δημιουργήθηκε στις **07/29/2015 - 21:37** 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/13773>

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

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

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

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

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

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

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

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

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

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

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

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

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

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

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

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

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

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

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: [vres sto pinaka anaforas ta onomata ton poleon kai antegrapseta sta sosta koytakia.docx](#) , [kataskevi xarti apo mathites.docx](#) , [ellinikos hartis sto google earth 0.docx](#)
- 3η Φάση: [zografizo sto revelation.docx](#) , [zografizo me karvoyno.docx](#) , [vrisko to gramma a.docx](#)
- 4η Φάση: [pinakas psifoforias-1.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 Υ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Προσχολική Παιδαγωγική (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.

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Η εισαγωγή των υπολογιστών στο χώρο της εκπαίδευσης αποτελεί μια αδιαμφισβήτητη πραγματικότητα, καθώς θεωρείται απαραίτητη προϋπόθεση για τη βελτίωση της διδασκαλίας και για την ποιοτική αναβάθμιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Ένα σχολείο που θέλει να είναι επίκαιρο πρέπει να στραφεί στη παιδαγωγική χρήση των δυνατοτήτων των τεχνολογικών εργαλείων (Ράπτης & Ράπτη, 2004). Ποτέ άλλοτε δεν είχαν τοποθετηθεί στα χέρια των μαθητών τόσο ισχυρά και πρωτοποριακά εργαλεία. Τα νέα αυτά εργαλεία προσφέρουν εκπαιδευτικές εμπειρίες μεταβάλλοντας παράλληλα το μαθητή από δέκτη γνώσης σε ενεργό συμμετοχό.

Είναι πολύ σημαντικό να προετοιμάσεις τους νέους ανθρώπους με εφόδια όπως οι δεξιότητες στη χρήση των ψηφιακών εργαλείων ώστε να μπορέσουν να ανταποκριθούν στις ανάγκες της κοινωνίας της πληροφορίας. Η ενεργή συμμετοχή πρέπει να διέπεται από αρχές και ηθικούς κανόνες που να καθορίζονται μέσα από μια κοινωνικά ηθική και υπεύθυνη πολιτική. Ο πραγματικός τεχνολογικά εγγραμματισμός θα πρέπει να βασίζεται σε μια διερεύνηση ηθικών ζητημάτων που να αφορά στη χρήση των τεχνολογικών επιτευγμάτων από τη στιγμή που αναφερόμαστε σε νεαρές ηλικίες και όχι σε ενήλικους (Seidel, 1988).

Σκοπός διδασκαλίας του παρόντος σεναρίου, είναι να εμψυχήσουμε στα παιδιά την αγάπη προς την πατρίδα μας, τον πολιτισμό μας. Να τα βοηθήσουμε στην καλλιέργεια και στην αρμονική ανάπτυξη του πνεύματος, να ενεργοποιήσουμε τις αισθήσεις τους, να τα εισάγουμε σε εικαστικές εμπειρίες που να οξύνουν την εικαστική αντίληψη/γνώση, να αποκτήσουν κοινωνική συνείδηση, να αναπτύξουν τη συναισθηματική τους νοημοσύνη να έρθουν σε επαφή με τα τεχνολογικά μέσα και να εμπλακούν σε αυθεντικές δραστηριότητες με τη βοήθεια της τεχνολογίας. Αυθεντικές δραστηριότητες μπορεί να οριστούν ως οι δραστηριότητες που είναι παρόμοιες με δραστηριότητες από τον πραγματικό κόσμο και αναπαριστούν καταστάσεις ή συνθήκες της πραγματικής ζωής, συντείνοντας έτσι στην ανάπτυξη των γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων των μαθητών για αντιμετώπιση αυθεντικών προβλημάτων που θα συναντήσουν στην πραγματική τους ζωή.

Σχεδιασμός:

- Διαμόρφωση και οργάνωση του μαθησιακού περιβάλλοντος.
- Ανάδειξη ιδεών, σκέψεων, εμπειριών, υποθέσεων, σχετικά με θέματα « Πολιτισμού και Τεχνολογίας ».
- Δημιουργία κοινής βάσης εμπειριών αναφορικά με τα παραπάνω θέματα.
- Ανάπτυξη δραστηριοτήτων συνεργασίας μέσω δημιουργίας κοινότητας μάθησης με στόχο την ανάπτυξη συνεργασίας και την ανατροφοδότηση μέσω της αλληλεπίδρασης.
- Αξιολόγηση

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές:

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 Πληροφορική, Παιδί και Δημιουργία Έκφραση: κουκλοθέατρο-εικαστικά, Παιδί και Γλώσσα.

Συμβατότητα με το ΑΠΣ και το ΔΕΕΠΣ:

Το σενάριο που παρατίθεται ανταποκρίνεται στις αρχές και τους στόχους των προγραμμάτων σπουδών για την Προσχολική εκπαίδευση, ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ και των Νέων Προγραμμάτων Σπουδών καθώς προάγει την ενεργοποίηση της γνώσης, τη διεύρυνση της οπτικής και τη σύνδεση με την Τεχνολογία. Ταυτόχρονα, γίνεται προσπάθεια αξιοποίησης των εγκάρσιων δράσεων που ορίζουν τα Νέα Προγράμματα Σπουδών με τη χρήση πολλαπλών πηγών μάθησης μέσα από δραστηριότητες που αξιοποιούν και προάγουν τις Τέχνες (Λογοτεχνία, Δραματοποίηση) και χρήση μεθόδων και τεχνικών που προάγουν τον τομέα των σχέσεων και την ανάπτυξη συνεργατικού κλίματος.

Παράλληλα οι διδακτικές μέθοδοι στηρίζονται στη Βιωματική μάθηση, τη Διαθεματική προσέγγιση, τη Διαφοροποιημένη διδασκαλία, την Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία καθώς και σε διδακτικές αρχές όπως αρχή της παιδοκεντρικότητας, της ενεργητικής συμμετοχής και της διερεύνησης, της δημιουργικότητας, της επικαιρότητας-αμεσότητας και της σύνδεσης με την καθημερινή ζωή. Τέλος, δίνεται έμφαση στο ρόλο του εκπαιδευτικού ο οποίος λαμβάνει υπόψη του το κοινωνικό-πολιτισμικό πλαίσιο της τάξης του και γίνεται ερευνητής στο εκπαιδευτικό του έργο μέσα από μια διαρκή αξιολόγηση.

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

Η σύμπραξη όλων των μαθησιακών περιοχών με τις νέες τεχνολογίες δημιουργεί ένα ενδιαφέρον πλαίσιο μάθησης για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας καθώς χτίζει γέφυρες επικοινωνίας της γνώσης με την τεχνολογία. Στο νέο Πρόγραμμα Σπουδών τονίζεται επίσης η αξιοποίηση της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική πρακτική και οι Τ.Π.Ε θεωρούνται βασικά εργαλεία για την προώθηση της μάθησης. Το παρόν σενάριο με τίτλο: **Με το βλέμμα μου στο χάρτη γνωρίζω τον πολιτισμό της πατρίδας μου** αφορά το σχεδιασμό, την εφαρμογή και την αξιολόγηση ενός σεναρίου που είχε ως στόχο τη συνοικοδόμηση της γνώσης σε όλα τα επίπεδα με την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών. Σκοπός της εισαγωγής των Νέων Τεχνολογιών στο Νηπιαγωγείο είναι να εξοικειωθούν οι μαθητές με τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και να αποκομίσουν σημαντικά οφέλη.

Ο υπολογιστής ως γνωστικό εργαλείο

Η χρήση του υπολογιστή ως γνωστικό εργαλείο αποτελεί τον κύριο άξονα των Προγραμμάτων σπουδών και έρχεται να φέρει μια μικρή παιδαγωγική επανάσταση σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης. Κι αυτό έχει να κάνει με την ίδια τη φύση του ως τεχνολογικού, επιστημονικού, και γνωστικού εργαλείου. Έχει γίνει φανερό ότι τα έξυπνα εργαλεία μπορούν να συμβάλλουν στην καλλιέργεια και την ανάπτυξη ικανοτήτων που έμεναν ανεκμετάλλετες με τη χρήση άλλων εργαλείων ιδιαίτερα αν οι δυνατότητες τους αξιοποιούνται κατάλληλα για εκπαιδευτικούς και αναπτυξιακούς σκοπούς.

Ο υπολογιστής ως εποπτικό μέσο.

Η χρήση του υπολογιστή ως δυναμικό εποπτικό μέσο διδασκαλίας διευκολύνει το δάσκαλο στη διδακτική πρακτική του με τη χρησιμοποίηση πολυμέσων, δημιουργίας προσομοιώσεων καθώς και πολλών άλλων ανοιχτών περιβαλλόντων μάθησης. Αποτελεί σημαντικό εργαλείο καθώς δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να εφαρμόσει και να αναπτύξει καινούργιες στρατηγικές μάθησης.

Ο υπολογιστής ως εργαλείο επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών.

Ο υπολογιστής χρησιμοποιείται ως εργαλείο για την ηλεκτρονική επικοινωνία με άλλους μαθητές, σχολεία, φορείς, καθώς και για την αναζήτηση στοιχείων από βάσεις δεδομένων όπως ηλεκτρονικά, αρχεία βιβλιοθήκες ενώ παράλληλα αποκτά δεξιότητες κριτικής ανάγνωσης, αξιολόγησης και ελέγχου των πληροφοριών που αποτελούν βασικά στοιχεία για την υιοθέτηση ανακαλυπτικών και ερευνητικών μεθόδων εργασίας.

Οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα όταν ...

- Συμμετέχουν ενεργά στη μάθηση μέσα σ'ένα παιδοκεντρικό μοντέλο διδασκαλίας
- Συνεργάζονται μεταξύ τους αναζητώντας την κατάλληλη λύση προβλημάτων
- Οικοδομούν με πολλαπλούς τρόπους τη γνώση σένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον
- Συμμετέχουν σε αυθεντικές δραστηριότητες
- Τους παρέχεται συχνή ανατροφοδότηση

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.

Έχουν πρόσβαση σε εργαλεία και πληροφορίες για οικοδόμηση της γνώσης

Το παρόν σενάριο έχει υλοποιηθεί και πραγματοποιηθεί σε πραγματικό χρόνο το σχολικό έτος 2013-2014.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να εμφυσήσουμε στα παιδιά την αγάπη για τον πολιτισμό.
- Να αποκτήσουν κοινωνική συνείδηση μέσα από διάφορους τρόπους επικοινωνίας.
- Να εξοικειωθούν οι μαθητές με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
- Να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο χρησιμοποιώντας λογισμικό σχεδίασης.
- Να καλλιεργήσουμε το ομαδικό πνεύμα συνεργασίας.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Τεχνολογικός εγγραμματισμός
- πολιτιστική κληρονομιά
- μουσεία
- εικαστικά
- κουκλοθέατρο
- ταινία.

Υλικοτεχνική υποδομή

Ηλεκτρονικός υπολογιστής, σύνδεση στο διαδίκτυο, projector, πανί προβολής εικόνας, φωτογραφική μηχανή, βιντεοκάμερα, λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, google earth.

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

3 ώρες

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: Αξιοποίηση λογισμικού εννοιολογικής χαρτογραφησης

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ανίχνευση ιδεών των μαθητών

2η Φάση: Αξιοποίηση του Google Earth .

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ελάτε να παίξουμε !

3η Φάση: Μνημεία Πολιτιστικής κληρονομιάς

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Αναστύλωση γλυπτών Ακροπόλεως
2. Εικονική περιήγηση στο Μουσείο της Ακρόπολης

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: Αξιολόγηση Σεναρίου

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. ΓΙΑ ΝΑ ΔΩ ΤΙ ΘΥΜΑΣΑΙ!
2. ΕΛΑ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΤΙ ΜΑΘΑΜΕ !
3. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ
4. ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ ΤΟ ΜΥΘΟ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΑΡΑΧΝΗΣ

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.

1η Φάση: Αξιοποίηση λογισμικού εννοιολογικής χαρτογραφησης

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Αξιοποιήθηκε το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης kidspiration.

Ανιχνεύτηκαν πρότερες ιδέες των μαθητών για το γεωγραφικό προσδιορισμό της πατρίδας μας και τα παιδιά εξέφρασαν τις εμπειρίες τους από τις πόλεις που έχουν επισκεφτεί. Στη συνέχεια ανιχνεύτηκαν ιδέες και εμπειρίες σχετικά με πολιτιστικά μνημεία που έχουν επισκεφτεί. Οι ιδέες των παιδιών καταγράφηκαν με τη βοήθεια του παραπάνω λογισμικού.

Φύλλα εργασίας:

1. Ανίχνευση ιδεών των μαθητών

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13773/1824#13882>

Διευκρίνιση: Χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης για να καταγραφούν οι ιδέες των παιδιών για το υπό διερεύνηση θέμα.

2η Φάση: Αξιοποίηση του Google Earth .

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Το Google Earth είναι πρόγραμμα γραφικής απεικόνισης - οπτικοποίησης- της Γης που μας επιτρέπει να μεταβαίνουμε οπουδήποτε στη γη και να βλέπουμε δορυφορικές εικόνες, χάρτες, έδαφος. Με τη βοήθεια του προγράμματος τα παιδιά ταξίδεψαν εικονικά στις διάφορες πόλεις τις Ελλάδας και μας διηγήθηκαν τις δικές τους προσωπικές εμπειρίες. Στη συνέχεια κατασκεύασαν τους δικούς τους χάρτες .

Φύλλα εργασίας:

- [vres sto pinaka anaforas ta onomata ton poleon kai antegrapseta sta sosta koytakia.docx](#)
- [kataskevi xarti apo mathites.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.

[ellinikos hartis sto google earth 0.docx](#)

1. Ελάτε να παίξουμε !

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 116

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13773/1825#13819>

Διευκρίνιση: Προσπαθούμε να διατυπώνουμε ερωτήσεις που να συνδέονται άμεσα με το περιεχόμενο του υπό διερεύνηση θέματος.

3η Φάση: Μνημεία Πολιτιστικής κληρονομιάς

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Το ταξίδι μας στα μνημεία της χώρας μας ξεκινά από την Αθήνα. Πρώτη στάση στο μουσείο της Ακρόπολης. Τα παιδιά περιηγήθηκαν με τη βοήθεια της τεχνολογίας στο Μουσείο της Ακρόπολης όπου θαύμασαν τα εκθέματα και έπαιξαν διαδραστικά παιχνίδια. Παρακολούθησαν βίντεο με έργα συντήρησης του μουσείου όπου ενθουσιάστηκαν. Στη συνέχεια χρησιμοποιώντας φυσικά υλικά αλλά και με τη βοήθεια του λογισμικού Revelation Natural Art δημιούργησαν τα δικά τους αριστουργήματα.

Φύλλα εργασίας:

1. [zografizo sto revelation.docx](#)
2. [zografizo me karvoyno.docx](#)
3. [vrisko to gramma a.docx](#)

1. Ανασύλωση γλυπτών Ακροπόλεως

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13773/1826#15460>

Σχόλιο: Τα παιδιά ενθουσιάστηκαν παρακολουθώντας το συγκεκριμένο βίντεο και ζητούσαν να το παρακολουθήσουν ξανά και ξανά.

2. Εικονική περιήγηση στο Μουσείο της Ακρόπολης

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

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

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13773/1826#18508>

Διευκρίνιση: Η σχέση των παιδιών με την τεχνολογία ήταν αρκετά καλή και μπορούσαν να χειριστούν πολλά τεχνολογικά μέσα

Σχόλιο: Η περιήγηση στα εκθέματα του μουσείου προκαλεί τεράστιο ενδιαφέρον στους μικρούς μαθητές.

4η Φάση: Αξιολόγηση Σεναρίου

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Αξιολόγηση

Αρχική Αξιολόγηση:

Η αρχική αξιολόγηση πραγματοποιήθηκε με τη χρήση της τεχνικής του Καταιγισμού των Ιδεών. Επιπλέον, για την ενίσχυση της ανάδειξης των ιδεών αξιοποιήθηκε η παρακολούθηση σχετικού βίντεο από το You Tube που αφορούσε πολιτιστικά μνημεία της Ελλάδας. Τα αποτελέσματα της αρχικής αξιολόγησης που αφορούσαν πρότερες γνώσεις των μαθητών καταγράφηκαν σε εννοιολογικό χάρτη με τη χρήση του λογισμικού Kidspiration.

Διαμορφωτική Αξιολόγηση:

Για τους σκοπούς της διαμορφωτικής αξιολόγησης έγινε χρήση των τεχνικών της Παρατήρησης και καταγραφής καθώς και της Συζήτησης σε επίπεδο ομάδας, όπου ο εκπαιδευτικός και τα παιδιά σε ένα πλαίσιο αναστοχαστικό και αλληλεπιδραστικό εντόπισαν αδυναμίες και προβλήματα στην υλοποίηση του σεναρίου τα οποία έγινε προσπάθεια βελτίωσης τους.

Τελική Αξιολόγηση

Αξιολόγηση Μαθησιακών στόχων

Η αξιολόγηση των μαθησιακών στόχων πραγματοποιήθηκε μέσα από εναλλακτικές τεχνικές αξιολόγησης όπως δημιουργία νέων δραστηριοτήτων για αξιοποίηση των γνώσεων που απέκτησαν (αξιολόγηση επίδοσης), ημερολόγιο νηπιαγωγού, συζήτηση (ερωταπαντήσεις, σωστό-λάθος, συμπλήρωσης), Portfolio.

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.

Αξιολόγηση μαθησιακής διαδικασίας

Η μαθησιακή διαδικασία αξιολογήθηκε σε δύο επίπεδα, η πρώτη αφορούσε την αξιολόγηση από τα ίδια τα παιδιά και η δεύτερη την αυτοαξιολόγηση του εκπαιδευτικού. Η αξιολόγηση από την ομάδα των παιδιών πραγματοποιήθηκε με τη χρήση των τεχνικών της συζήτησης και των ερωτοαπαντήσεων. Τα παιδιά εξέφρασαν απόψεις ως προς τη διαδικασία που ακολουθήθηκε στην ανάπτυξη της πρακτικής. Τι τους άρεσε ή δεν τους άρεσε, που συνάντησαν δυσκολίες, πως συνεργάστηκαν, ποια τεχνική ή δραστηριότητα τους άρεσε και θα ήθελαν να την επαναλάβουν, κλπ. Επιπλέον, τα παιδιά παρακολούθησαν βιντεοσκοπημένες δράσεις και αξιολόγησαν την ομάδα τους ως προς ορισμένα κριτήρια όπως η συνεργασία, η συμμετοχή και το ενδιαφέρον. Δημιούργησαν με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού ταινία μικρού μήκους παίρνοντας ενεργό μέρος σε όλα τα στάδια της διαδικασίας (αποφασίζοντας με ψηφοφορία ακόμα και το ποιά μουσική θα πλαισιώσει την ταινία) αποδεικνύοντας πως οι συνεργατικές δραστηριότητες ακόμα και σε πολύ μικρές ηλικίες μπορούν να κάνουν θαύματα.

Η νηπιαγωγός αναστοχάστηκε και αξιολόγησε τα θετικά σημεία, τις δυσκολίες και αδυναμίες του σχεδιασμού και της εφαρμογής της διδασκαλίας, το ρόλο της και το ρόλο των παιδιών, την οργάνωση του περιβάλλοντος, τα μέσα και υλικά που χρησιμοποιήθηκαν καθώς και τη μεθοδολογία που ακολούθησε. Για τη συλλογή των πληροφοριών έγινε χρήση του Ημερολογίου της νηπιαγωγού, παρακολούθηση βιντεοσκοπημένων δράσεων και παρατήρηση πλούσιου φωτογραφικού υλικού.

Φύλλα εργασίας:

1. [pinakas_psisoforias-1.docx](#)

1. ΓΙΑ ΝΑ ΔΩ ΤΙ ΘΥΜΑΣΑΙ!

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 78

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13773/1827#13871>

Σχόλιο: Στη διαδικασία αξιολόγησης η νηπιαγωγός διαβάζει στα παιδιά και τις δυο εκφράσεις και τα παιδιά επιλέγουν τη σωστή .

2. ΕΛΑ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΤΙ ΜΑΘΑΜΕ !

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13773/1827#14913>

Διευκρίνιση: Δραστηριότητα αξιολόγησης των γνώσεων που κατέκτησαν τα παιδιά.

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.

3. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΝΗΜΗΣ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 113

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13773/1827#14925>

4. ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ ΤΟ ΜΥΘΟ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΑΡΑΧΝΗΣ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/13773/1827#18428>

Διευκρίνιση: Για ευνόητους λόγους έχουν υποστεί αλλοίωση τα πρόσωπα και τα αντικείμενα.

Σχόλιο: Η ενεργή συμμετοχή των μαθητών ήταν το ζητούμενο. Με μεγάλη προσοχή συμμετείχαν στο σχεδιασμό και στην οργάνωση όλης της δραστηριότητας. Φωτογράφησαν, κινηματογράφησαν τους συμμαθητές τους οργάνωσαν το χώρο, κατασκεύασαν την αφίσα, μοίρασαν προσκλήσεις και βίωσαν τη χαρά της συνδημιουργίας και της ανακαλυπτικής μάθησης.

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.