

## Classroom Objects

**Βέλτιστο  
Σενάριο**

### Γνωστικό αντικείμενο:

Αγγλική Γλώσσα

**Δημιουργός Σεναρίου:** Μαριάνθη Διαμαντέλλη (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: «**Classroom Objects**».

Δημιουργήθηκε στις **08/08/2015 - 00:19** 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/14636>

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

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

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

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

### ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

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

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

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

**Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:**

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

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

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

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

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

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

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

## Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

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

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: [classroom\\_objects.docx](#)
- 3η Φάση: [classroom\\_objects.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

Αγγλική Γλώσσα (Δημοτικό)

### Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Οι μαθητές καλούνται να διερευνήσουν και να γνωρίσουν το λεξιλόγιο των αντικειμένων της σχολικής τάξης, να εξασκηθούν με σκοπό την κατανόηση και εμπέδωσή του αλλά και να το χρησιμοποιήσουν σε απλές δραστηριότητες.

### Γενική περιγραφή περιεχομένου

Αρχικά, παρουσιάζεται στους μαθητές το λεξιλόγιο που αφορά στα αντικείμενα της σχολικής τάξης. Ακολουθούν διάφορες δραστηριότητες που σχεδιάστηκαν για την καλλιέργεια της διερευνητικής και ενεργητικής μάθησης και αποσκοπούν στην οπτικοακουστική διερεύνηση του σχετικού λεξιλογίου αλλά και στην εξάσκηση, την εμπέδωση και τη χρήση του. Η επίτευξη των προαναφερθέντων στόχων βασίζεται στη δυαδική ή ομαδική εργασία των μαθητών (ομαδοσυνεργατική μέθοδος). Προαπαιτούμενο για τη διεκπεραίωση των περισσότερων δραστηριοτήτων αποτελεί το ήδη διδαγμένο λεξιλόγιο των χρωμάτων και των αριθμών έως το δέκα καθώς και ο βασικός κανόνας της προσθήκης του τελικού -s για το σχηματισμό του πληθυντικού αριθμού ενώ η υλοποίηση και των τριών φάσεων προϋποθέτει την εξοικείωση των μαθητών με βασικές λειτουργίες χρήσης η/υ.

### Διδακτικοί Στόχοι

- Να γνωρίσουν το λεξιλόγιο που αφορά στα αντικείμενα της σχολικής τάξης.
- Να εξασκηθούν στο συγκεκριμένο λεξιλόγιο προκειμένου να οδηγηθούν στην εκμάθησή του.
- Να το χρησιμοποιήσουν.
- Να εμπεδώσουν το ήδη διδαγμένο λεξιλόγιο των χρωμάτων και των αριθμών έως το 10.

### Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Πίνακας
- θρανίο

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.

- καρέκλα
- βιβλίο
- τετράδιο
- μολύβι
- στυλό
- χάρακας
- γόμα
- αντικείμενα σχολικής τάξης
- σχολική τάξη
- σχολείο
- Αγγλικά

### Υλικοτεχνική υποδομή

Ηλεκτρονικοί υπολογιστές (κατά προτίμηση ένας υπολογιστής ανά δύο ή τρεις το πολύ μαθητές) ή διαδραστικός πίνακας ή προβολικό μηχάνημα

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

1 ώρα

### Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Αναφέρονται οι πηγές και τα δικαιώματα σε κάθε εικόνα, βίντεο και αρχείο ήχου του σεναρίου. Η κεντρική εικόνα καθώς και οι εικόνες που έχουν συμπεριληφθεί στα φύλλα εργασίας προέρχονται από το <https://openclipart.org/>.

### Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

### Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

### Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

### Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

6-9

### Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Δημοτικό

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

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

## Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

### 1η Φάση: Ας γνωρίσουμε τα αντικείμενα της σχολικής τάξης

**Χρονική Διάρκεια:** 10λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών ή σχολική τάξη

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Can you guess?
2. Look!
3. Listen!

### 2η Φάση: Ας εξασκηθούμε

**Χρονική Διάρκεια:** 20λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών ή σχολική τάξη

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Can you remember?
2. What can you see?
3. Choose the correct answer

### 3η Φάση: Ας εξακριβώσουμε τι μάθαμε

**Χρονική Διάρκεια:** 15λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών ή σχολική τάξη

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Count and write

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.

## Classroom Objects

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: Ας γνωρίσουμε τα αντικείμενα της σχολικής τάξης

**Χρονική Διάρκεια:** 10λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών ή σχολική τάξη

Για την καλύτερη δυνατή επίτευξη των στόχων του παρόντος σεναρίου συνιστάται η υλοποίηση των δραστηριοτήτων και των τριών φάσεων να πραγματοποιηθεί στο εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών, όπου ιδανικά θα αντιστοιχεί ένας υπολογιστής σε δύο ή το πολύ τρεις μαθητές. Σε περίπτωση, όμως, που κάτι τέτοιο δεν είναι εφικτό και η αίθουσα διδασκαλίας διαθέτει προβολικό μηχάνημα ή διαδραστικό πίνακα, προτείνεται οι μαθητές να εργαστούν ομαδικά, αφού πρώτα χωριστούν σε ομάδες των τριών-τεσσάρων ατόμων, και κάθε ομάδα να στέλνει από ένα διαφορετικό μέλος κάθε φορά στο διαδραστικό πίνακα ή στον υπολογιστή που θα είναι συνδεδεμένος με το προβολικό μηχάνημα για να εκτελεί την απόφαση που θα έχει προηγουμένως ληφθεί από κοινού από όλα τα μέλη της ομάδας.

## Warm-up

**Δραστηριότητα 1:** Ο εκπαιδευτικός, αφού πρώτα χαιρετίσει τους μαθητές και τους ρωτήσει τι κάνουν, προβάλλει την εικόνα (Can you guess?). Τους ζητά να διαβάσουν τη φράση που είναι γραμμένη στον πίνακα και να μαντέψουν τι σημαίνει κοιτάζοντας τις εικόνες που την περιβάλλουν. Τους ανακοινώνει ότι στο σημερινό μάθημα θα ασχοληθούν με τα αντικείμενα της σχολικής τάξης και τους ρωτά (brainstorming) εάν γνωρίζουν πώς λέγονται κάποια από αυτά στα Αγγλικά. Είναι πολύ πιθανό να θυμούνται κάποια μέσα από επαναλαμβανόμενες οδηγίες κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας, όπως: Open your book, Close your book, Open your notebook, Come to the board.

## Presentation

**Δραστηριότητα 2:** Οι μαθητές καλούνται να διερευνήσουν και να γνωρίσουν πώς προφέρεται το σχετικό λεξιλόγιο μέσω της διαδραστικής παρουσιάσής του (Listen!). Με αυτόν τον τρόπο, ακούγοντας δηλαδή οι μαθητές πώς προφέρονται οι λέξεις προτού δουν τη γραπτή μορφή τους, θα οδηγηθούν ευκολότερα στη σωστή εκμάθηση της προφοράς τους.

**Δραστηριότητα 3:** Με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα (Look!) οι μαθητές έρχονται σε επαφή, μέσω της διερεύνησης και της διάδρασης, με τη γραπτή μορφή των λέξεων με σκοπό την κατανόηση και αφομοίωσή τους.

Φύλλα εργασίας:

### 1. Can you guess?

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: 67**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/14636/2024#14901>

**Διευκρίνιση:** Μαντέψτε το λεξιλόγιο με το οποίο θα ασχοληθούμε στο σημερινό μάθημα.

## 2. Look!

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/14636/2024#14929>

**Διευκρίνιση:** Πατήστε επάνω στις κουκκίδες για να δείτε πώς γράφονται οι λέξεις.

**Σχόλιο:** Κάνοντας κλικ σε μια κουκκίδα, θα εμφανίζεται μια λευκή καρτέλα με την αντίστοιχη λέξη. Ξανακάνοντας κλικ στην ίδια κουκκίδα, θα εξαφανίζεται η καρτέλα με τη λέξη προκειμένου να είστε σε θέση να επιλέξετε το επόμενο αντικείμενο και να κάνετε κλικ στην επόμενη κουκκίδα.

## 3. Listen!

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/14636/2024#15101>

**Διευκρίνιση:** Κάντε κλικ στο τριγωνάκι που υπάρχει επάνω στα αντικείμενα και ακούστε πώς προφέρονται.

# 2η Φάση: Ας εξασκηθούμε

**Χρονική Διάρκεια:** 20λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών ή σχολική τάξη

Η συγκεκριμένη φάση έχει ως στόχο την εξάσκηση του σχετικού λεξιλογίου μέσα από μια σειρά διαδραστικών δραστηριοτήτων που θα οδηγήσουν στην εκμάθηση και εμπέδωσή του.

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.

## Practice

Δραστηριότητα 1: Οι μαθητές καλούνται να παίξουν ένα παιχνίδι μνήμης (Can you remember?).

Δραστηριότητα 2: Οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν τη σωστή απάντηση σε μια ερώτηση μοναδικής επιλογής που συνοδεύει την εικόνα κάθε διαφάνειας (Choose the correct answer).

Δραστηριότητα 3: Οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας.

Δραστηριότητα 4: Οι μαθητές καλούνται να κοιτάξουν προσεκτικά την εικόνα και να αποφασίσουν ποια αντικείμενα υπάρχουν σε αυτήν (What can you see?).

## Φύλλα εργασίας:

1. [classroom\\_objects.docx](#)

### 1. Can you remember?

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 113

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/14636/2025#15036>

**Διευκρίνιση:** Οι κάρτες ανά δύο περιέχουν ίδια αντικείμενα. Μπορείτε να τα βρείτε με τις λιγότερες δυνατές προσπάθειες;

**Σχόλιο:** Κάντε κλικ επάνω σε δύο κάρτες για να ανοίξουν. Εάν περιέχουν τα ίδια αντικείμενα, θα παραμείνουν ανοιχτές. Διαφορετικά θα ξανακλείσουν. Γι'αυτό θα πρέπει να είστε συγκεντρωμένοι και να θυμάστε τι περιέχουν οι κάρτες που ανοίγετε κάθε φορά.

### 2. What can you see?

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 72

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/14636/2025#15081>

**Διευκρίνιση:** Κοιτάξτε προσεκτικά την εικόνα και επιλέξτε όλα τα αντικείμενα που βλέπετε να

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

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

απεικονίζονται σε αυτή.

**Σχόλιο:** Για να επιλέξετε τα αντικείμενα που υπάρχουν στην παραπάνω εικόνα, αρκεί να κάνετε κλικ στο κουτάκι που υπάρχει πριν από κάθε λέξη. Όταν είστε έτοιμοι, πατήστε στο πλαίσιο " Έλεγχος απαντήσεων" και διαπιστώστε εάν απαντήσατε σωστά.

### 3. Choose the correct answer

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 103

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/14636/2025#15552>

**Διευκρίνιση:** Σε κάθε διαφάνεια υπάρχει μία εικόνα και μία ερώτηση μοναδικής επιλογής. Δείτε προσεκτικά την εικόνα και επιλέξτε τη σωστή απάντηση κάνοντας κλικ επάνω της.

**Σχόλιο:** Στο κάτω μέρος κάθε διαφάνειας υπάρχουν δύο βελάκια. Εάν κάνετε κλικ στο δεξί βελάκι, θα οδηγηθείτε στην επόμενη διαφάνεια. Αν κάνετε κλικ στο αριστερό, θα οδηγηθείτε στην αμέσως προηγούμενη. Η τελευταία διαφάνεια σας ενημερώνει για το συνολικό ποσοστό επιτυχίας σας επί τοις εκατό.

## 3η Φάση: Ας εξακριβώσουμε τι μάθαμε

**Χρονική Διάρκεια:** 15λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών ή σχολική τάξη

Η φάση αυτή αποσκοπεί στη χρήση του σχετικού λεξιλογίου και την αυτοαξιολόγηση των μαθητών ως προς την επίτευξη των γνωστικών στόχων.

Production

**Δραστηριότητα 1:** Οι μαθητές καλούνται να δουν το διαδραστικό βίντεο Classroom Objects. Κάθε φορά που το βίντεο θα σταματά, θα τους ζητά να απαντούν στην ερώτηση "What's this?" συμπληρώνοντας τη φράση "It's a ...".

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.

Δραστηριότητα 2: Οι μαθητές καλούνται να μετρήσουν τα αντικείμενα που υπάρχουν σε κάθε κάρτα και να γράψουν σύντομες φράσεις (Count and write).

Δραστηριότητα 3: Οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας.

Φύλλα εργασίας:

1. [classroom\\_objects.docx](#)

## 1. Count and write

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 116

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/14636/2026#15109>

**Διευκρίνιση:** Να γράφετε μόνο με μικρά γράμματα και να μην ξεχνάτε να αφήνετε κενό ανάμεσα στις λέξεις. Όταν έχετε ολοκληρώσει τη φράση σας, πατήστε στο μπλε πλαίσιο " Έλεγχος Απαντήσεων " και διαπιστώστε εάν απαντήσατε σωστά.

**Σχόλιο:** Το δεξί βελάκι, που υπάρχει κάτω από κάθε κάρτα, σας οδηγεί στην επόμενη κάρτα ενώ το αριστερό σας επιστρέφει στην αμέσως προηγούμενη.

## 2. Classroom Objects

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 68

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/14636/2026#22191>

**Διευκρίνιση:** Ενώ θα παρακολουθείτε το βίντεο, αυτό θα σταματά ρωτώντας σας "What's this?". Εσείς θα πρέπει να κάνετε κλικ επάνω στο διαδραστικό κουμπί "Fill in" και να συμπληρώνετε τη φράση "It's a ..."

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.

**Σχόλιο:** Προσοχή: Μην ξεχνάτε ότι πρέπει να γράφετε μόνο με μικρά γράμματα!

Όταν είστε έτοιμοι, πατήστε στο μπλε πλαίσιο " Έλεγχος απαντήσεων" για να εξακριβώσετε εάν απαντήσατε σωστά και στη συνέχεια κάντε κλικ στο "x" για να επιστρέψετε στο βίντεο και να επιλέξετε τη συνέχιση της αναπαραγωγής του πατώντας επάνω στο τριγωνάκι που συμβολίζει την έναρξη.



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ  
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
Πολύπτυχο στην Κοινωνία της Γνώσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΕΙΔΙΚΗ  
ΥΠΗΡΕΣΙΑ  
ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ  
ΔΡΑΣΕΩΝ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

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.



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ  
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
Πολύπτυχο στην Κοινωνία της Γνώσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΕΙΔΙΚΗ  
ΥΠΗΡΕΣΙΑ  
ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ  
ΔΡΑΣΕΩΝ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ