

Μες στο μουσείο θέλω να γίνω πορτρέτο κι εγώ

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Ευέλικτη Ζώνη

Δημιουργός Σεναρίου: Στέλα-Μαρίνα Κωστάκη (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: «**Μες στο μουσείο θέλω να γίνω πορτρέτο κι εγώ**».

Δημιουργήθηκε στις **08/29/2015 - 19:58** 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/17330>

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: [hamogelaste_parakalo_fyllo_ergasias.docx](#)
- 3η Φάση: [dimioyrgia_psifiakoy_mouseiou_eikastikon_fyllo_ergasias.docx](#)
- 4η 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

Ευέλικτη Ζώνη (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Σκοπός του σεναρίου είναι να δημιουργήσουν οι μαθητές ψηφιακά έργα και να τα επικοινωνήσουν μέσω των ΤΠΕ.

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

Ως εκπαιδευτικό σενάριο χαρακτηρίζεται μια σειρά εννοηστρομένων δράσεων που εστιάζονται σε ένα ή περισσότερα γνωστικά αντικείμενα χρησιμοποιώντας τόσο “συμβατικά” εργαλεία όσο και εργαλεία “νέων τεχνολογιών”. Είναι ένα υπερσύνολο των σχολικών βιβλίων, των φύλλων εργασίας, του λογισμικού, των θεωριών μάθησης και των διδακτικών πρακτικών. (Αθανασιάδης, Σαλονικίδης & Σιμωντάς, 2010).

Το παρόν σενάριο αφορμάται από την ενότητα της Μελέτης Περιβάλλοντος “Μια επίσκεψη στο μουσείο” (Πλακίτση, Κοντογιάννη, Σπυράτου & Μανώλη, 2012), συνδυάζει την ενότητα των Εικαστικών “Πρόσωπα που μιλούν” (Ζωγράφος, Μπέσσας & Μπέσσα, 2009) και υλοποιείται στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης. Υποστηρίζει τη συνεργατική και μαθητοκεντρική μάθηση, προωθεί τις διερευνητικές και ανακαλυπτικές μεθόδους, κινητοποιεί τους μαθητές στη σχολική τάξη και προάγει τρόπους επικοινωνίας οι οποίοι ενσωματώνουν πολλαπλές αναπαραστάσεις, εικόνες, κείμενα, σύμβολα, νοητικούς χάρτες κ.ά.

Το σενάριο βασίζεται στη χρήση των ΤΠΕ οι οποίες ευνοούν τόσο την πρόσβαση των μαθητών σε τεράστιο απόθεμα πληροφοριών μέσω του Διαδικτύου, όσο και τη δημιουργία κοινοτήτων μάθησης (ιδιαίτερα μέσω των εφαρμογών web2.0), θεμελιώδους σημασίας για τη δημιουργία του σχολείου της Κοινωνίας της Γνώσης. Σημαντικοί παράγοντες για την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ θεωρούνται το ενδιαφέρον των μαθητών για τον υπολογιστή, το οποίο λειτουργεί ως κίνητρο μάθησης, η ενεργός συμμετοχή των μαθητών μέσω αλληλεπιδραστικών δραστηριοτήτων και το κατάλληλο λογισμικό. (Μικρόπουλος & Μπέλλου, 2010).

Τέλος, στην εποχή της εξάπλωσης του διαδικτύου και της ψηφιακής εικόνας πολλές φορές παρουσιάζεται η ανάγκη επεξεργασίας των φωτογραφιών μας. Ορισμένες φορές μάλιστα, θέλοντας να ξεφύγουμε τελείως από ορισμένους συμβατικούς κανόνες αισθητικής, επιθυμούμε να δημιουργήσουμε με την ψηφιακή παλέτα που μας προσφέρουν διάφορα εξειδικευμένα προγράμματα, ένα δικό μας εικαστικό έργο, στο πλαίσιο της ανάγκης μας για εικαστική έκφραση ή και απλή ψυχαγωγία. Αυτού του είδους η παραγωγή-επεξεργασία εικαστικών έργων με τη χρήση του Η/Υ σε συνδυασμό με κατάλληλα λογισμικά δεν είναι κάτι νέο και αναφέρεται συχνά με τον όρο ψηφιακή εικαστική (Μαρκατάτος, 2012). Η ψηφιακή εικαστική χρησιμοποιείται συχνά στην εκπαίδευση προκειμένου να εξοικειωθούν οι μαθητές εύκολα κι αβίαστα με βασικές αρχές των ΤΠΕ.

Διδακτικοί Στόχοι

- Οι μαθητές να παρατηρήσουν τα βασικά χαρακτηριστικά του προσώπου και του ρόλου τους στην έκφραση.
- Οι μαθητές να αναπτύξουν πνεύμα συνεργασίας και να αναγνωρίζουν τη συμβολή τους στην ομάδα.
- Οι μαθητές να χρησιμοποιήσουν λογισμικά ψηφιακής εικαστικής και να δημιουργήσουν εικόνες.
- Οι μαθητές να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό μουσείο εικαστικών.
- Οι μαθητές να προβληματιστούν για τις επιπτώσεις της χρήσης των ΤΠΕ στον πολιτισμό.

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.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Μελέτη Περιβάλλοντος
- εικαστικά
- μουσείο
- Πολιτισμός
- Συνεργατική μάθηση
- διερεύνηση και ανακάλυψη
- ψηφιακή εικαστική

Υλικοτεχνική υποδομή

Για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου θα χρησιμοποιηθεί τόσο το σχολικό εργαστήριο Πληροφορικής όσο και η γωνιά του υπολογιστή στην τάξη. Απαραίτητη σε αυτή την περίπτωση είναι η χρήση βιντεοπροβολέα. Επιπλέον, για την υλοποίηση της δραστηριότητας “Χαμογελάστε, παρακαλώ!” θα χρειαστεί ψηφιακή φωτογραφική μηχανή.

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Τα πνευματικά δικαιώματα ανήκουν στην εκπαιδευτικό

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Εύκολο

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: Τι είναι Μουσείο;

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

2η Φάση: Χαμογελάστε, παρακαλώ!

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Οδηγίες χρήσης funny.pho.to

3η Φάση: Δημιουργία ψηφιακού μουσείου εικαστικών

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Πώς να στήσετε ένα εικονικό μουσείο βήμα προς βήμα

4η Φάση: Τελικά τι είναι Μουσείο;

Χρονική Διάρκεια: 25λεπτά

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

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

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
ανάπτυξη στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ



ΕΣΠΑ
2007-2013
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ 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.

1η Φάση: Τι είναι Μουσείο;

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Οι αντιλήψεις των μαθητών σχετικά με το μουσείο μπορεί να ανιχνευθούν με τη δημιουργία ενός εννοιολογικού χάρτη. Την κατεύθυνση αυτή υποστηρίζει η χρήση του ανοιχτού λογισμικού έκφρασης και εννοιολογικής χαρτογράφησης **kidspiration**. Η εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας υπολογιστή και βιντεοπροβολέα στην τάξη, εισάγει στο περιβάλλον του λογισμικού τις έννοιες που διατυπώνουν οι μαθητές απαντώντας σε ερωτήσεις όπως: «Τι σας έρχεται στο μυαλό ακούγοντας τη λέξη μουσείο;», «έχετε επισκεφτεί ποτέ κάποιο μουσείο;», «τι σας έκανε εντύπωση;», «τι θυμάστε;», «θα θέλατε να επισκεφτείτε ξανά κάποιο μουσείο;» κλπ. δημιουργώντας ένα διάγραμμα, το οποίο μπορεί να εκτυπωθεί και να φιλοξενηθεί στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης.

Φύλλα εργασίας:

2η Φάση: Χαμογελάστε, παρακαλώ!

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Σημαντική σημείωση: Για την πραγματοποίηση της συγκεκριμένης δραστηριότητας απαιτείται η έγκαιρη εξασφάλιση έγγραφης συγκατάθεσης των γονιών των μαθητών.

Η εκπαιδευτικός έχει, μέρες πριν, παρακινήσει τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή και να φωτογραφίσουν ο ένας το πρόσωπο του άλλου. Οι φωτογραφίες έχουν συγκεντρωθεί σε φάκελο με τίτλο “Χαμογελάστε παρακαλώ” ο οποίος είναι διαθέσιμος στην επιφάνεια εργασίας κάθε υπολογιστή του εργαστηρίου Πληροφορικής.

Αυτή τη διδακτική ώρα η εκπαιδευτικός προτρέπει τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν το διαδικτυακό λογισμικό έκφρασης **funny.pho.to** το οποίο προσφέρει πάμπολλες δυνατότητες επεξεργασίας εικόνας. Πρόκειται για εξαιρετικά απλό λογισμικό το οποίο παρέχει, μεταξύ

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.

άλλων, τη δυνατότητα δημιουργίας φωτογραφικού άλμπουμ με τη μορφή κινούμενης εικόνας (.gif). Επιπλέον υπάρχει δυνατότητα τροποποίησης και επεξεργασίας της εργασίας σε κάθε στάδιο, γεγονός που καθιστά το λογισμικό αρκετά εύχρηστο.

Οι μαθητές σε δυάδες επεξεργάζονται τις φωτογραφίες τους προσθέτοντας εφέ της αρεσκείας τους, δημιουργώντας ένα νέο εικαστικό αποτέλεσμα. Είναι σημαντικό, προς αποφυγή παρεξηγήσεων, κάθε μαθητής να επεξεργαστεί τη δική του φωτογραφία. Τα αποτελέσματα μπορούν να διαμοιραστούν είτε με τη χρήση συνδέσμων (link), είτε αποθηκεύοντας τις εικόνες, τοπικά, στους υπολογιστές, επιλογή η οποία και συνιστάται.

Μετά το πέρας της δραστηριότητας και την προβολή των φωτογραφιών πριν και μετά την επεξεργασία οι μαθητές αναμένεται να εντοπίσουν τις εμφανείς αλλαγές των εικόνων τους και να οδηγηθούν, μέσω συζήτησης, σε συμπεράσματα σχετικά με την ασφάλειά τους στο διαδίκτυο, όταν ιδιαίτερα αναρτούν φωτογραφικό υλικό, καθώς και με την εγκυρότητα των πηγών που υπάρχουν σ' αυτό.

Επεκτασιμότητα

Τα έργα των μαθητών που έχουν παραχθεί κατά την υλοποίηση του παρόντος σχεδίου δράσης θα μπορούσαν να αποτελέσουν υλικό για τη **δημιουργία ψηφιακών κολάζ** με τη χρήση κάποιου λογισμικού ψηφιακής εικαστικής, όπως, παραδείγματος χάρη του διαδικτυακού λογισμικού **befunky**, αλλά και του προαναφερθέντος λογισμικού **Funny.Pho.to**. Οι δυνατότητες που παρέχουν και τα δύο λογισμικά είναι πολλές και η απλότητά τους τα καθιστά εύχρηστα ακόμα και για μαθητές μικρής ηλικίας.

Επίσης, επεκτείνοντας την ενότητα Β3 των Εικαστικών "Πρόσωπα που μιλούν" (ΒΜ σ. 39-42 και ΤΕ σ.26), οι ψηφιακές φωτογραφίες των μαθητών θα μπορούσαν να αποτελέσουν βάση **επιχρωματισμού** με τη χρήση των προαναφερθέντων λογισμικών δημιουργικής έκφρασης, αλλά και άλλων, όπως π.χ. των διαδικτυακών λογισμικών **piZap**, **FuntasticFace** και **pixlr**.

Οι φωτογραφίες των μαθητών θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ακόμα και για τη

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.

δημιουργία κόμικς. Καθώς τα περισσότερα διαδικτυακά λογισμικά δεν υποστηρίζουν την ελληνική γλώσσα, οι μαθητές, ακολουθώντας τις οδηγίες της εκπαιδευτικού, θα μπορούσαν να εισάγουν τις φωτογραφίες τους στο περιβάλλον του **κειμενογράφου word**, να εισάγουν στη συνέχεια “μπαλονάκια ομιλίας” και να μετατρέψουν τους εαυτούς τους σε ήρωες κόμικς.

Όλα τα έργα των μαθητών θα μπορούσαν να παρουσιαστούν στους συμμαθητές, τους γονείς αλλά και στο ευρύ κοινό με τη **δημιουργία έκθεσης εικαστικών** η οποία θα μπορούσε να υλοποιηθεί στο πλαίσιο εκδηλώσεων του σχολείου.

Φύλλα εργασίας:

1. hamogelaste.parakalo.fyllo.ergasias.docx

1. **Οδηγίες χρήσης funny.pho.to**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/17330/2590#17769>

Διευκρίνιση: Ανάρτηση σε ιστολόγιο σειράς φωτογραφιών για τη βήμα προς βήμα χρήση του διαδικτυακού λογισμικού ψηφιακής εικαστικής funny.pho.to.

Σχόλιο: Το ιστολόγιο ανήκει στην εκπαιδευτικό. Έχει δημιουργηθεί στο πλαίσιο διαθεματικού σχεδίου δράσης με τίτλο eurofykius project και απευθύνεται σε μαθητές Α' Δημοτικού. Ο ήρωας του project επικοινωνεί με τους μαθητές αναρτώντας οδηγίες χρήσης διαφόρων λογισμικών και τους προτρέπει να τα χρησιμοποιήσουν. Λειτουργεί ως μια μορφή εναλλακτικού φύλλου εργασίας.

Η παραπάνω ανάρτηση αφορά σε οδηγίες χρήσης του λογισμικού funny.pho.to και μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές, ανεξάρτητα από το πλαίσιο δημιουργίας του blog. Η ηλεκτρονική διεύθυνση δίνεται στους μαθητές γραμμένη σε ένα αυτοκόλλητο χαρτάκι (post it) το οποίο μπορούν να βρουν κολλημένο δίπλα από την οθόνη του υπολογιστή τους.

3η Φάση: Δημιουργία ψηφιακού μουσείου εικαστικών

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.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής

Σε αυτή τη δραστηριότητα περιγράφεται η δημιουργία ψηφιακής έκθεσης φωτογραφίας με έργα τα ψηφιακά πορτρέτα των μαθητών. Το διαδικτυακό λογισμικό **artsteps** έχει σκοπό να δώσει εικονικό χώρο σε νέους καλλιτέχνες να εκθέσουν τις δημιουργίες τους σε μορφή εικόνων, βίντεο και τρισδιάστατων αναπαραστάσεων. (Ανδρεάδου, Μιχαηλίδης & Τερζίδης, 2013). Παρέχει δυνατότητα επιλογής της μορφής του χώρου (δάπεδο, επιφάνειες - τοίχους προς αξιοποίηση, οροφή) και υποστηρίζει την περιγραφή των έργων (εικόνων ή και βίντεο) που φιλοξενούνται στο περιβάλλον του. Επίσης, παρέχεται η δυνατότητα τα έργα να τροποποιηθούν στις διαστάσεις (να μεγαλώσουν ή να μικρύνουν) και να παρουσιαστούν με κάποια κορνίζα ή χωρίς. Τέλος, υποστηρίζεται ο διαμοιρασμός της εικονικής έκθεσης μέσω ανάρτησης σε ιστολόγιο.

Η διαδικασία είναι απλή και επιτρέπει στους μαθητές να δώσουν βάρος στην επικοινωνιακή διάσταση της δημιουργίας ενός τέτοιου μουσείου. Απαιτείται λογαριασμός πρόσβασης στο λογισμικό ο οποίος δημιουργείται από την εκπαιδευτικό. Η συγκεκριμένη έκθεση αποτελείται από 30 έργα (μέγιστος αριθμός αναρτήσεων ανά έκθεση) τα οποία φιλοξενούνται σε μία αίθουσα. Οι μαθητές στο εργαστήριο Πληροφορικής συνεργάζονται σε δυάδες και, ακολουθώντας τις οδηγίες της εκπαιδευτικού, εισάγουν στο περιβάλλον του λογισμικού τα έργα τους. Δίνουν σύντομη περιγραφή για αυτά (τίτλο και όνομα καλλιτέχνη) και επιλέγουν τη μορφή κορνίζας η οποία θα τα πλαισιώσει. Οι μαθητές αναμένεται να εργαστούν με αυξανόμενο βαθμό αυτονομίας. Η εκπαιδευτικός συντονίζει, ελέγχει και παρεμβαίνει όποτε της ζητηθεί.

Εφόσον η ανάρτηση και επεξεργασία των έργων ολοκληρωθεί, η περιήγηση στην ψηφιακή έκθεση μπορεί να γίνει τόσο με τη χρήση ποντικιού όσο και με συνδυασμό πλήκτρων του πληκτρολογίου. Βαρύτητα αναμένεται να δοθεί στους διαλόγους και τις κριτικές που διατυπώνουν οι μαθητές καθώς παρατηρούν τα έργα τους αναρτημένα σε έναν τέτοιο χώρο πολιτισμικής αναφοράς.

Φύλλα εργασίας:

1. [dimioyrgia psifiakoy moyseiou eikastikon fyllo ergasias.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.

Πώς να στήσετε ένα εικονικό μουσείο βήμα προς βήμα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/17330/2591#17966>

Διευκρίνιση: Η παρουσίαση αποτελεί βήμα προς βήμα οδηγό χρήσης για την εισαγωγή έργων σε εικονικό μουσείο εικαστικών, μέσω του διαδικτυακού λογισμικού έκφρασης artsteps.

Σχόλιο: Το ιστολόγιο ανήκει στην εκπαιδευτικό. Έχει δημιουργηθεί στο πλαίσιο διαθεματικού σχεδίου δράσης με τίτλο eurofykious project και απευθύνεται σε μαθητές Α' τάξης Δημοτικού. Ο ήρωας του project, Φύκιος Ποσειδώνιος, επικοινωνεί με τους μαθητές μέσω ιστολογίου και τους παρακινεί να χρησιμοποιήσουν διάφορα λογισμικά. Κάποιες αναρτήσεις αποτελούν εναλλακτικά φύλλα εργασίας.

Η συγκεκριμένη ανάρτηση εμπεριέχει παρουσίαση που θα μπορούσε να αποτελέσει έναν οδηγό βήμα προς βήμα για την εισαγωγή ψηφιακών έργων σε εικονικό μουσείο εικαστικών. Η διεύθυνση της ανάρτησης μπορεί να δοθεί στους μαθητές μέσω ενός αυτοκόλλητου χαρτιού (post it) που μπορεί να τοποθετηθεί δίπλα από τον υπολογιστή τους. Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να δουν την παρουσίαση με τις οδηγίες ακολουθώντας τους δικούς τους ρυθμούς και να πλοηγηθούν στις διαφάνειες βάσει των αναγκών τους.

4η Φάση: Τελικά τι είναι Μουσείο;

Χρονική Διάρκεια: 25λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα θα μπορούσε να θεωρηθεί ως **αξιολόγηση του σεναρίου**. Η εκπαιδευτικός στη σχολική τάξη, με τη χρήση υπολογιστή και βιντεοπροβολέα προβάλλει ημιδομημένο διάγραμμα kidspiration με κεντρική τη λέξη "Μουσείο", αντίστοιχο με το αρχικό διάγραμμα διερεύνησης των αντιλήψεων των μαθητών σχετικά με το μουσείο. Ζητά από τους μαθητές να εισάγουν έννοιες σχετικές με το θέμα μετά την ενασχόλησή τους με τις δραστηριότητες του σεναρίου. Τα δυο διάγραμμα με ιδέες των μαθητών πριν και μετά την ενασχόληση με το παρόν σενάριο προβάλλονται ταυτόχρονα και αναμένεται να προκαλέσουν συζήτηση σχετικά με την προσφορά των ΤΠΕ στην καθημερινή ζωή, στις αξίες και τον πολιτισμό.

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.

Επεκτασιμότητα

Κάθε δραστηριότητα θα μπορούσε να φιλοξενηθεί στο **ιστολόγιο** του σχολείου, εφόσον υπάρχει. Θα μπορούσε επίσης να δημιουργηθεί για τους σκοπούς της υποστήριξης και του διαμοιρασμού των δραστηριοτήτων του παρόντος σεναρίου ένα ιστολόγιο το οποίο θα αποτελούσε σημείο αναφοράς και άμεσης ανάδρασης για τους μαθητές. Η κοινωνική δικτύωση μέσω εργαλείου web2.0 (ιστολογίου) υποστηρίζει τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης και αποτελεί θεμελιώδη αναφορά για τη δημιουργία του σύγχρονου σχολείου.

Φύλλα εργασίας:

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

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