

Τα Λατινικά συναντούν την "ένατη τέχνη"

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Λατινικά

Δημιουργός Σεναρίου: ΜΑΡΙΑΝΝΑ ΒΕΝΟΥΤΣΟΥ (Εκπαιδευτικός)

Έλεγχος Σεναρίου με τα Προγράμματα Σπουδών: ΑΡΑΜΠΑΤΖΗ ΧΡΙΣΤΙΝΑ (Σχολικός Σύμβουλος)

Έλεγχος Επιστημονικής Επάρκειας Σεναρίου: ΞΕΣΤΕΡΝΟΥ ΜΑΡΙΑ (Συντονιστής)

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: «**Τα Λατινικά συναντούν την "ένατη τέχνη"** ».

Δημιουργήθηκε στις **06/27/2015 - 12:31** 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/17622>

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: Δεν υπάρχει
- 3η 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

Λατινικά (Γενικό Λύκειο)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Με το παρόν σενάριο διδασκαλίας οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τη λεγόμενη "ένατη τέχνη" (κόμικς). Η εν λόγω επαφή έχει ως στόχο, μεταξύ άλλων, να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές πως η μεταφορά ενός κειμένου σε μία άλλη τέχνη, στην προκειμένη περίπτωση την τέχνη των κόμικς, προϋποθέτει τη γνώση και χρήση των ιδιαίτερων τεχνικών της τέχνης αυτής για την απόδοση των κειμένων.

Με την παρούσα πρόταση διδασκαλίας οι κύριοι στόχοι είναι οι ακόλουθοι: α. η οπτικοποίηση και εικονοποίηση των κειμένων που εξετάζονται, με σκοπό οι μαθητές με τρόπο ευχάριστο και δημιουργικό θα ασκηθούν στη μετάφραση, β. η επαφή τους με τις ιδέες, αξίες και τα χαρακτηριστικά του ιδιωτικού βίου των αρχαίων Ρωμαίων, όπως εκφράζονται μέσα από τα κείμενα ανεκδοτολογίας του σχολικού τους εγχειριδίου, γ. η γνώση των γραμματικών και συντακτικών φαινομένων των ενοτήτων και δ. η εξοικείωση μέσω της "ένατης τέχνης" με τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων.

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

Το παρόν σενάριο διδασκαλίας προτείνει την αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών, την εξοικείωση και τη δημιουργία από την πλευρά των μαθητών πολυτροπικών κειμένων και την ενασχόληση με τη μετάφραση με έναν τρόπο δημιουργικό και ευχάριστο μέσω της δημιουργίας κόμικς. Όσον αφορά στη μέθοδο διδασκαλίας αξιοποιείται κυρίως η ομαδοσυνεργατική με κύριο στόχο τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, την ανάληψη πρωτοβουλιών και την αυτενέργειά τους.

Το σενάριο χωρίζεται σε τρεις φάσεις. Αρχικώς, οι μαθητές γνωρίζουν την "ένατη τέχνη", τις ιδιαίτερες τεχνικές που χρησιμοποιεί (μοτίβο, χρώμα κ.ά), και μαθαίνουν για τα προγράμματα που μπορούν να χρησιμοποιήσουν, προκειμένου οι ίδιοι να δημιουργήσουν τα δικά τους κόμικς.

Κατά τη δεύτερη φάση, οι μαθητές, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού και του διαθέσιμου λεξιλογίου από το σχολικό εγχειρίδιο, επιχειρούν τη μετάφραση των κειμένων XXIV και XXIX. Ο λόγος που επιλέχθηκαν τα παραπάνω κείμενα είναι αφενός γιατί το περιεχόμενό τους μπορεί ευκολότερα να αποδοθεί με σκίτσα (κόμικς) και αφετέρου γιατί ως κείμενα ανεκδοτολογίας οι μαθητές μπορούν να έρθουν σε επαφή με ιδέες και αξίες του ρωμαϊκού πολιτισμού, αλλά και με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της καθημερινότητας και του ιδιωτικού βίου των αρχαίων Ρωμαίων (ΦΕΚ 940/25-05-2015).

Η τρίτη φάση του σεναρίου αναλώνεται στην παρουσίαση των γραμματικών και συντακτικών φαινομένων των ενοτήτων XXIV και XXIX και στην εμπέδωση από τους μαθητές των αντίστοιχων γραμματικών και συντακτικών κανόνων με μια σειρά ασκήσεων με τη βοήθεια των ΤΠΕ.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να γνωρίσουν οι μαθητές τις ιδιαίτερες τεχνικές που χρησιμοποιεί η τέχνη των κόμικς.
- Να ασκηθούν στη μετάφραση με έναν δημιουργικό και ευχάριστο τρόπο μέσω των κόμικς
- Να εξοικειωθούν με τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων.
- Να γνωρίσουν τα συντακτικά και γραμματικά φαινόμενα των υπό εξέταση ενοτήτων.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- ένατη τέχνη
- κόμικς
- μετάφραση
- ανεκδοτολογία
- υποτακτική υπερσυντελικού
- υποτακτική παρακειμένου
- ακολουθία των χρόνων
- ιστορικός cum
- αφαιρετική πτώση.

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

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

Υλικοτεχνική υποδομή

εργαστήριο πληροφορικής με ικανό αριθμό Η/Υ.

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Πηγή φωτογραφίας: Ιστορία Α΄ Λυκείου, ψηφιακό σχολείο.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

Επίπεδο Διαδραστικότητας

μεσαίο

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

15-18

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Γενικό Λύκειο

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

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

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Γνωριμία με την ένατη τέχνη.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Η ένατη τέχνη
2. Ελληνικά κόμικς

2η Φάση: Μετάφραση των κειμένων με τη συμβολή των κόμικς.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Δημιουργία κόμικς
2. Δημιουργία κόμικς

3η Φάση: Γραμματικό-συντακτικό φαινόμενο της ενότητας.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. ΑΚΟΛΟΥΘΙΑ ΤΩΝ ΧΡΟΝΩΝ - ΙΣΤΟΡΙΚΟΣ CUM
2. ΥΠΟΤΑΚΤΙΚΗ ΠΑΡΑΚΕΙΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΥΠΕΡΣΥΝΤΕΛΙΚΟΥ
3. Η ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΓΕΝΙΚΗΣ ΠΤΩΣΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑ XXIX

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.

ΑΚΟΛΟΥΘΙΑ ΤΩΝ ΧΡΟΝΩΝ - Ο ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ CUM

5. Η ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΓΕΝΙΚΗΣ ΠΤΩΣΗΣ ΣΤΑ ΛΑΤΙΝΙΚΑ ΚΑΙ ΤΑ ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ
6. ΥΠΟΤΑΚΤΙΚΗ ΠΑΡΑΚΕΙΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΥΠΕΡΣΥΝΤΕΛΙΚΟΥ

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

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

1η Φάση: Γνωριμία με την ένατη τέχνη.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο πληροφορικής

Σε αυτήν τη φάση, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με την τέχνη των κόμικς ή αλλιώς την "ένατη τέχνη". Στόχος είναι κυρίως να γνωρίσουν την εν λόγω τέχνη, την ιστορία των κόμικς και τις ιδιαίτερες τεχνικές που χρησιμοποιεί (φόντο, χρώμα κτλ). Για να επιτευχθεί αυτό, αρχικώς μπορεί να προβληθεί στο εργαστήριο πληροφορικής, με τη βοήθεια βιντεοπροβολέα, βίντεο με περιεχόμενο σχετικό με τα κόμικς. Στη συνέχεια, οι μαθητές μπορούν να παρακολουθήσουν από τους σταθμούς εργασίας τους κι άλλα βίντεο ή αποσπάσματά τους σχετικά με την εν λόγω τέχνη. Θα μπορούσαν ενδεικτικά να αναζητήσουν από το ψηφιακό αρχείο της ΕΡΤ βίντεο για την τέχνη των κόμικς στην Ελλάδα.

Στη συνέχεια, η καλλιέργεια των γραμματισμών - και όχι μόνο η παροχή γνώσεων- είναι δυνατό να επιτευχθεί αν ζητηθεί από τους μαθητές, οι οποίοι θα εργαστούν σε ομάδες, να δημιουργήσουν τα δικά τους βίντεο-ντοκιμαντέρ για την "ένατη τέχνη". Στα σύντομης διάρκειας βίντεο που θα δημιουργήσουν μπορούν να αξιοποιήσουν πληροφορίες που συνέλεξαν από την προβολή των βίντεο που πριν λίγο παρακολούθησαν. Επιπλέον, μπορούν να αντλήσουν νέες πληροφορίες από το διαδίκτυο ή να καταθέσουν και τις δικές τους απόψεις για την τέχνη των κόμικς, τις οποίες θα εμπλουτίσουν με φωτογραφικό υλικό, ήχο κτλ, δημιουργώντας έτσι ένα πολυτροπικό κείμενο. Στις απόψεις που οι μαθητές θα καταθέσουν θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν και ιδέες για την απόδοση του λατινικού κειμένου με τη βοήθεια των κόμικς, κάτι που προϋποθέτει μια σύντομης διάρκειας συζήτηση στην τάξη για το περιεχόμενο των κειμένων XXIV και XXIX, με σκοπό την κατανόησή τους. Μια σε βάθος, ωστόσο, κατανόηση του κειμένου θα επιτευχθεί στη β' φάση του σεναρίου. Ενδεικτικά, για τη δημιουργία των βίντεο μπορεί να χρησιμοποιηθεί το πρόγραμμα Windows Movie Maker.

Ας σημειωθεί πως η γνωριμία των μαθητών με την ένατη τέχνη μάλλον καθίσταται αναγκαία, προκειμένου οι ίδιοι στην επόμενη φάση να είναι σε θέση να δημιουργήσουν τα δικά τους κόμικς, μεταφράζοντας τα κείμενα XXIV και XXIX και αποδίδοντας, ταυτοχρόνως, τις ιδέες που αυτά εκφράζουν.

Φύλλα εργασίας:

1. Η ένατη τέχνη

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/17622/2656#17623>

2. Ελληνικά κόμικς

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

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

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

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/17622/2656#17624>

2η Φάση: Μετάφραση των κειμένων με τη συμβολή των κόμικς.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο πληροφορικής

Κατά τη δεύτερη αυτή φάση του σεναρίου, οι μαθητές αρχικώς, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού και του διαθέσιμου λεξιλογίου των ενοτήτων που θα εξετάσουν (XXIV, XXIX), καλούνται να επιχειρήσουν μια πρώτη μετάφραση των λατινικών κειμένων. Για τις μεταφράσεις των παραπάνω κειμένων μπορούν να επισκεφθούν την ιστοσελίδα του ψηφιακού σχολείου (www.study4exams.gr) και να παρακολουθήσουν τα σχετικά με τη μετάφραση βίντεο. Επισημαίνεται πως οι μαθητές για να βοηθηθούν στη μετάφραση των κειμένων θα χρειαστεί να συνεργαστούν με τους συμμαθητές τους και να προσεγγίσουν τις ενότητες κειμενογλωσσικά, να διακρίνουν π.χ. τις προτάσεις των περιόδων (σε κύριες ή δευτερεύουσες), να συντάξουν τους όρους των προτάσεων, βρίσκοντας το υποκείμενο, το αντικείμενο κ.τ.λ. Καλό είναι να δοθεί προβάδισμα σε αυτό το σημείο στην ενεργό συμμετοχή των παιδιών, μέσα στα πλαίσια της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας. Ωστόσο, η βοήθεια του εκπαιδευτικού, όταν ζητηθεί από τις ομάδες των μαθητών, θα είναι καταλυτική.

Στη συνέχεια, ο στόχος είναι διπλός: αφενός οι μαθητές να ασκηθούν περισσότερο στη μετάφραση και αφετέρου να προσπαθήσουν με τη συμβολή μιας άλλης τέχνης, αυτής των κόμικς, να αποδώσουν τις ιδέες που τα κείμενα εκφράζουν, τις οποίες για να κατανοήσουν καλύτερα, καλό είναι να έχουν ήδη διαβάσει τα εισαγωγικά σημειώματα που προηγούνται των κειμένων. Έτσι, από τη μία θα μπορέσουν, διαβάζοντας εκ νέου τα κείμενα XXIV και XXIX, τα οποία αποτελούν ανέκδοτα της εποχής, να κατανοήσουν καλύτερα τις αντιλήψεις της αρχαίας ρωμαϊκής κοινωνίας και τις πτυχές της καθημερινότητάς της, και από την άλλη, αξιοποιώντας τις γνώσεις που απέκτησαν για τα κόμικς κατά την προηγούμενη φάση, να μπορέσουν να αξιοποιήσουν τις τεχνικές των κόμικς και να οπτικοποιήσουν τις ιδέες που εκφράζονται στα παραπάνω κείμενα.

Εδώ πρέπει να σημειωθεί πως οι ομάδες των μαθητών, λόγω της περιορισμένης διάρκειας της διδακτικής ώρας, μπορούν να δημιουργήσουν κάποια κόμικς, ίσως 4-5 καρτέ, τα οποία θα αφορούν είτε στο κείμενο XXIV ή στο XXIX. Τα κόμικς που θα δημιουργήσουν θα έχουν εικόνες τέτοιες που θα ταιριάζουν στις ιδέες και το περιεχόμενο που εκφράζεται στα κείμενα αυτά, ενώ τα λόγια που θα συνοδεύουν τις εικόνες, θα αποτελούν τη μετάφραση των αντίστοιχων χωρίων των κειμένων που οι μαθητές επιλέξουν να αποδώσουν με τη συμβολή της ένατης τέχνης. Συγκεκριμένα, μπορούν οι μαθητές αρχικώς να σχεδιάσουν ένα σενάριο βασισμένο στη μετάφραση του κειμένου, στη συνέχεια να σκεφθούν τις σκηνές, τις εικόνες και τους ήρωες που θα χρησιμοποιήσουν στα δικά τους κόμικς και ακολούθως να μεταφέρουν τον παραπάνω σχεδιασμό στο λογισμικό δημιουργίας κόμικς. Προκειμένου να υπάρξει ανατροφοδότηση μεταξύ των ομάδων των μαθητών, μπορούν να αναρτήσουν τα κόμικς που δημιούργησαν σε κάποιο wiki, blog, e-class - αν υπάρχει ή έχει δημιουργηθεί για τις ανάγκες του μαθήματος. Εναλλακτικά, μπορεί να δημιουργηθεί ένα κολάζ, μία αφίσα με τα κόμικς των ομάδων και να αναρτηθεί στον πίνακα ανακινώσεων της σχολικής τάξης. Τέλος, οι μαθητές,

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.

αξιοποιώντας τόσο τα κόμικς που δημιουργήσαν όσο και τη φαντασία τους μπορούν να τα δραματοποιήσουν ή να τα διαβάσουν μέσα στην τάξη με διαμοιρασμό ρόλων.

Η παραπάνω δραστηριότητα είναι δυνατό να προκαλέσει το ενδιαφέρον των μαθητών, καθώς οι τελευταίοι έχουν κάποια εξοικείωση με τα κόμικς. Άλλωστε, η απόδοση των ιδεών και της μετάφρασης των λατινικών κειμένων με τη βοήθεια των κόμικς από τους μαθητές αποτελεί μία δραστηριότητα, η οποία καλλιεργεί την αυτενέργεια, τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους.

Ας σημειωθεί πως κατά τη φάση αυτή η μέθοδος εργασίας θα είναι η ομαδοσυνεργατική. Άλλωστε, η φαντασία και η δημιουργικότητα των μαθητών μπορεί να αναδειχθεί περισσότερο μέσα από ένα κλίμα συνεργασίας και οικειότητας που προσφέρει η εργασία σε ομάδες.

Ας τονιστεί πως υπάρχουν αρκετά προγράμματα δημιουργίας κόμικς. Εδώ ενδεικτικά θα αναφερθούν τα comicstripcreator και toondoo. Ας διευκρινιστεί πως οι οδηγίες στα παραπάνω ελεύθερα λογισμικά βρίσκονται στην αγγλική γλώσσα, ωστόσο στα συννεφάκια (ballons) οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν την ελληνική γραμματοσειρά (όπως στο comicstripcreator).

Καλό θα είναι, για να μη χαθεί πολύτιμος διδακτικός χρόνος κατά τη φάση αυτή, το πρόγραμμα δημιουργίας κόμικς, που θα επιλεγεί να χρησιμοποιηθεί από τους μαθητές, να είναι ήδη εγκατεστημένο στους σταθμούς εργασίας τους και να έχει γίνει μια επίδειξη του τρόπου χρήσης του, ώστε οι μαθητές να έχουν μια σχετική εξοικείωση. Καλό είναι η εν λόγω επίδειξη να γίνει πριν από την έναρξη μιας πιθανής εφαρμογής του σεναρίου, ώστε οι μαθητές να μην έχουν απορίες ως προς τη χρήση του προγράμματος και να ανταποκριθούν στην προτεινόμενη δραστηριότητα, μέσα στα χρονικά όρια της διδακτικής ώρας. Ας σημειωθεί, επίσης, πως σε αυτήν την φάση δεν προτείνεται φύλλο εργασίας στο παρόν σενάριο, καθώς επαφίεται στη διακριτική ευχέρεια του εκπαιδευτικού που θα κάνει την εφαρμογή στην τάξη- σε συνεργασία με τους μαθητές του- να επιλέξει συγκεκριμένες φράσεις ή περιόδους του λατινικού κειμένου, οι οποίες θα αποδοθούν με την τέχνη των κόμικς.

Φύλλα εργασίας:

1. Δημιουργία κόμικς

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/17622/2657#17625>

2. Δημιουργία κόμικς

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/17622/2657#17626>

3η Φάση: Γραμματικό-συντακτικό φαινόμενο της ενότητας.

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

Κατά την τρίτη φάση του σεναρίου, οι μαθητές διδάσκονται τον σχηματισμό και την κλίση της Υποτακτικής Παρακειμένου και Υπερσυντελικού Ενεργητικής και Παθητικής Φωνής που αποτελεί και το γραμματικό φαινόμενο της ενότητας XXIV του σχολικού εγχειριδίου. Για τη διδασκαλία του μπορεί να χρησιμοποιηθεί και το σχολικό βιβλίο, αλλά και βίντεο που θα περιλαμβάνει τη θεωρία σχηματισμού της Υποτακτικής των παραπάνω χρόνων.

Έπεται η διδασκαλία της ακολουθίας των χρόνων που είναι το συντακτικό φαινόμενο της ενότητας XXIV, μέσω ενός σχετικού βίντεο που περιλαμβάνει τη θεωρία και ενδεικτικά παραδείγματα.

Ακολούθως, αφού έχει παρουσιαστεί από τον εκπαιδευτικό η χρήση της γενικής πτώσης που αποτελεί το συντακτικό φαινόμενο της ενότητας XXIX, οι μαθητές καλούνται να εμπεδώσουν τα παραπάνω συντακτικά και γραμματικά φαινόμενα με μια σειρά από ασκήσεις που αξιοποιούν τις δυνατότητες των Νέων Τεχνολογιών. Ας σημειωθεί πως η άσκηση για τη γενική πτώση περιλαμβάνει και παραδείγματα προτάσεων στα αρχαία ελληνικά, προκειμένου οι μαθητές να αντιληφθούν τις ομοιότητες ή και διαφορές μεταξύ των δύο γλωσσών ως προς τη συντακτική χρήση της γενικής.

Αξίζει να επισημανθεί πως οι δραστηριότητες γραμματικής και συντακτικού, με τις οποίες οι μαθητές ασχολούνται σε αυτήν τη φάση, αφορούν στις ενότητες XXIV και XXIX που εξετάζονται μέσω του σεναρίου. Ωστόσο, σύμφωνα με το ΦΕΚ 940/25-05-2015 που αποτελεί το νέο ΑΠΣ του μαθήματος των λατινικών προτείνεται μαζί με την ενότητα XXIV η διδασκαλία των εννοιών XXII και XXIII. Επιπλέον, μαζί με την ενότητα XXIX προτείνεται και η διδασκαλία των συντακτικών φαινομένων της ενότητας XXVIII. Ωστόσο, λόγω της μικρής διάρκειας της παρούσας φάσης (45') και προκειμένου οι μαθητές να αφομοιώσουν όσο το δυνατό καλύτερα καινούριες έννοιες της γραμματικής και του συντακτικού, θα μπορούσαν τα γραμματικοσυντακτικά φαινόμενα των εννοιών XXII, XXIII και XXVIII να διδαχθούν σε μία επέκταση του παρόντος σεναρίου.

Φύλλα εργασίας:

1. ΑΚΟΛΟΥΘΙΑ ΤΩΝ ΧΡΟΝΩΝ - ΙΣΤΟΡΙΚΟΣ CUM

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/17622/2658#17628>

2. ΥΠΟΤΑΚΤΙΚΗ ΠΑΡΑΚΕΙΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΥΠΕΡΣΥΝΤΕΛΙΚΟΥ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 55

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/17622/2658#17629>

3. Η ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΓΕΝΙΚΗΣ ΠΤΩΣΗΣ ΕΝΟΤΗΤΑ XXIX

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 78

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

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

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/17622/2658#17630>

4. ΑΚΟΛΟΥΘΙΑ ΤΩΝ ΧΡΟΝΩΝ - Ο ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ CUM

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 78

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/17622/2658#17631>

5. Η ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΓΕΝΙΚΗΣ ΠΤΩΣΗΣ ΣΤΑ ΛΑΤΙΝΙΚΑ ΚΑΙ ΤΑ ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 61

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/17622/2658#17632>

6. ΥΠΟΤΑΚΤΙΚΗ ΠΑΡΑΚΕΙΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΥΠΕΡΣΥΝΤΕΛΙΚΟΥ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/17622/2658#17677>

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.