

Λέσβος: Ο τόπος που μεγάλωσα....

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Διαθεματική Ομάδα

Δημιουργός Σεναρίου: ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΧΑΤΖΗΒΑΣΙΛΕΙΟΥ (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: **«Λέσβος: Ο τόπος που μεγάλωσα....»**.

Δημιουργήθηκε στις **09/06/2015 - 10:00** 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/18896>

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» - 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: [fysiolatres.docx](#) , [erastes tis paradosis.docx](#)
- 3η Φάση: [erotimatologio.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.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Διαθεματική Ομάδα (Γυμνάσιο)

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

Γενικά

Αποτελεί γενική διαπίστωση η αλλοτρίωση του σύγχρονου ανθρώπου - και ιδιαίτερα του νέου - από τον τόπο του, τη φύση, την παράδοση. Το τεχνοκρατικό πνεύμα της εποχής μας έχει επισκιάσει πολύτιμες σχέσεις και αξίες...Οι μαθητές καλούνται εργαζόμενοι ομαδοσυνεργατικά να ανακαλύψουν και να αποκαλύψουν άγνωστες φυσικές ομορφιές και ενδιαφέρουσες παραδόσεις του νησιού τους και έτσι να τονώσουν τη σχέση τους με τις συγκεκριμένες αξίες. Παράλληλα, θα γίνουν διαφημιστές του τόπου τους προβάλλοντας την ομορφιά του με ευφάνταστο και δημιουργικό τρόπο.

Το παιδαγωγικό πλαίσιο του σεναρίου

Το συγκεκριμένο διαθεματικό σενάριο βασίζεται σε εποικοδομιστικές και κοινωνικοπολιτισμικές παιδαγωγικές θεωρίες προκειμένου οι μαθητές να προσεγγίσουν την ομορφιά του τόπου τους. Ειδικότερα, αξιοποιεί προγενέστερες γνώσεις των μαθητών για το νησί τους, πάνω στις οποίες οικοδομούνται νέες. Παράλληλα, κατά τη συλλογή - σύνθεση - παρουσίαση των στοιχείων συνεργάζονται και αλληλεπιδρούν με το κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο λαμβάνει χώρα η μαθησιακή δραστηριότητα.

Ένταξη του σεναρίου στο Πρόγραμμα Σπουδών

Το ψηφιακό σενάριο «Λέσβος: Ο τόπος που μεγάλωσα...» εντάσσεται στην **1^η Ενότητα: Από τον τόπο μου σ' όλη την Ελλάδα** του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας της Β' Γυμνασίου, καθώς και στην Ενότητα «**Λαογραφικά**» των Κειμένων της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Β' Γυμνασίου. Επιπρόσθετα, θα μπορούσε να ενταχθεί σε Πρόγραμμα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης με ενδιαφέρουσες προεκτάσεις στην οικιστική εικόνα της Λέσβου (νεοκλασικά κτίρια) και στην ντοπιολαλιά (διάλεκτος - ιδιώματα) του νησιού.

Ως προς τα ΔΕΠΠΣ το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο εντάσσεται στους ακόλουθους άξονες γνωστικού περιεχομένου (ΔΕΠΠΣ - ΑΠΣ Ελληνικής γλώσσας για το Γυμνάσιο, ΔΕΠΠΣ - ΑΠΣ Νεοελληνικής Λογοτεχνίας για το Γυμνάσιο):

“Κώδικες προφορικής επικοινωνίας»,

“Κώδικες γραπτής επικοινωνίας”,

“Ποικιλία κειμενικών ειδών”,

“Γνωριμία με τον τόπο μας και άλλου τόπους”,

“Λαογραφικά θέματα”

Τέλος, το εκπαιδευτικό σενάριο, σύμφωνα με τις αρχές και τους στόχους των Νέου Προγράμματος Σπουδών του Νέου Σχολείου, προωθεί την ομαδική εργασία ως αποτέλεσμα της συνεργασίας των μαθητών και καλλιεργεί τον πληροφορικό γραμματισμό αξιοποιώντας τις δυνατότητες των ΤΠΕ. Επιπρόσθετα, ο μαθητής

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.

βρίσκεται στο επίκεντρο της μαθησιακής διαδικασίας, εφόσον όλες οι δραστηριότητες απαιτούν και «αυτόνομη δράση» και «συλλογικό κοινωνικό πνεύμα».

Προαπαιτούμενες γνώσεις στις ΤΠΕ για το ψηφιακό διδακτικό σενάριο

Βασική παράμετρος του σεναρίου είναι η αξιοποίηση των ΤΠΕ από εκπαιδευτικούς και κυρίως από μαθητές. Για την υλοποίησή του προϋποτίθενται βασικές γνώσεις υπολογιστή, διαδικτύου και εφαρμογών του Web 2.0. Οι γνώσεις αυτές μπορούν να διακριθούν σε τρεις επιμέρους κατηγορίες: α) γνώσεις που αφορούν το γενικότερο χειρισμό υπολογιστή, β) γνώσεις χρήσης επεξεργαστή κειμένου και γ) γνώσεις χρήσης του διαδικτύου και βασικών εφαρμογών του Web 2.0. (Πίνακας 1)

Χειρισμός υπολογιστή	Γνώσεις χρήσης επεξεργαστή κειμένου	Διαδίκτυο και βασικές εφαρμογές του Web 2.0
- Δημιουργία φακέλων και διαχείρισή τους. - Δημιουργία, αποθήκευση και εκτύπωση αρχείων εφαρμογών.	- Μορφοποίηση κειμένου. - Λειτουργίες αποκοπής/αντιγραφής/επικόλλησης. - Εισαγωγή εικόνων.	- Χρήση φυλλομετρητή (π.χ. Internet explorer, Mozilla Firefox). - Μηχανές αναζήτησης (π.χ. Google). - Μεταφόρτωση και αποθήκευση αρχείων από το διαδίκτυο. Web 2.0: - wiki http://www.wordle.net/show/wrdl/1270551/my_sordle (συννεφόλεξο) http://animoto.com/, (επεξεργασία βίντεο) http://www.thinglink.com/ (διαδραστική αφίσα) http://popplet.com/ (εννοιολογικός χάρτης) https://www.photovisi.com/

Πίνακας 1: Προαπαιτούμενες γνώσεις

ΤΠΕ

Υλικοτεχνική υποδομή και ΤΠΕ

Το διδακτικό σενάριο υλοποιείται στο εργαστήριο της πληροφορικής όπου οι μαθητές εργάζονται σε τέσσερις ομάδες των πέντε ατόμων ανά υπολογιστή. Εναλλακτικά, μπορεί να υλοποιηθεί με φορητούς υπολογιστές στην τάξη των μαθητών με την προϋπόθεση να έχουν σύνδεση στο διαδίκτυο. Επίσης, θα βοηθούσε η ύπαρξη διαδραστικού πίνακα.

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 του σεναρίου

Η αξιολόγηση του διδακτικού σεναρίου θα μπορούσε να κινηθεί σε τρεις διαφορετικές κατευθύνσεις:

- i) **στο περιεχόμενο της μάθησης σχετικά με τον τόπο τους:** Μπορεί να αξιολογηθεί με βάση τις δραστηριότητες των φύλλων εργασίας αλλά και της ψηφιακής αφίσας που δημιουργήσαν οι ίδιοι οι μαθητές για την προβολή του φυσικού και λαογραφικού πλούτου του νησιού τους.
- ii) **στις αλληλεπιδράσεις που είχαν οι μαθητές μεταξύ τους, με τον εκπαιδευτικό αλλά κυρίως με τα εργαλεία των ΤΠΕ:** Μπορεί να αξιολογηθεί το πώς δούλεψαν και συνεργάστηκαν τόσο οι μαθητές μιας ομάδας όσο και οι ομάδες μεταξύ τους αξιοποιώντας τις ΤΠΕ.
- iii) **στις στάσεις και τα μαθησιακά αποτελέσματα για το υπό εξέταση πρόβλημα:** Ο εκπαιδευτικός μπορεί να διαπιστώσει κατά πόσο οι μαθητές ανανέωσαν τη σχέση με τον τόπο τους και συνδέθηκαν ουσιαστικότερα με αυτόν.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο απευθύνεται σε μαθητές της Β΄ Γυμνασίου φιλοδοξώντας να τους ενεργοποιήσει ώστε να οικοδομήσουν μια βαθύτερη και πιο ουσιαστική σχέση με τον γενέθλιο τόπο τους, τη Λέσβο.

Πιο διεξοδικά, οι μαθητές εργαζόμενοι ομαδοσυνεργατικά και αξιοποιώντας προσωπικά βιώματά τους θα συλλέξουν και θα παρουσιάσουν με δημιουργικό τρόπο (με τη βοήθεια των εργαλείων web2) σπάνιες φυσικές ομορφιές και ενδιαφέρουσες παραδόσεις του νησιού τους. Παράλληλα, το παρόν σενάριο θα αποτελέσει συνεκτικό αρμό στις διαπροσωπικές σχέσεις των συγκεκριμένων μαθητών μέσω της αλληλεπίδρασης, της βιωματικότητας και των κοινών εμπειριών.

Το σενάριο υλοποιείται διαμέσου τριών φάσεων.

Στην Φάση 1, που ονομάζεται «Η δική μου Λέσβος», έχει ως στόχο να διερευνήσει τη σχέση των μαθητών με τον γενέθλιο τόπο τους και ειδικότερα να καταγράψει με τη βοήθεια των ΤΠΕ τις ομορφιές (φυσικές και πολιτισμικές) που ήδη γνωρίζουν και ξεχωρίζουν από άλλες.

Η Φάση 2, που τιτλοφορείται «Ανακαλύπτοντας την κρυμμένη γοητεία της Λέσβου...» έχει ως στόχο να συμπληρώσουν οι μαθητές πτυχές του φυσικού και πολιτισμικού πορτρέτου του τόπου τους και να τις αποτυπώσουν με δημιουργικό τρόπο (μέσω εργαλείων web2).

Στην Φάση 3, που ονομάζεται «Αποκαλύπτοντας τη μαγεία του τόπου μου...» οι μαθητές καλούνται να συνεργαστούν ώστε να διαφημίσουν τον τόπο τους αναδεικνύοντας άγνωστες όψεις του που γοητεύουν... Παράλληλα, κατά τη φάση αυτή γίνεται από τους μαθητές μια αξιολόγηση της συγκεκριμένης εμπειρίας.

Διδακτικοί Στόχοι

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

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

- Να γνωρίσουν βαθύτερα τον τόπο τους ανακαλύπτοντας άγνωστες φυσικές ομορφιές και παραδόσεις
- Να ασκηθούν στη χρήση των ΤΠΕ και ειδικότερα- να εξοικειωθούν με τη χρήση των εργαλείων web2
- Να καλλιεργήσουν δεξιότητες συνεργασίας, έρευνας, και συλλογικής δημιουργίας

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Λέσβος
- Τόπος
- φυσικές ομορφιές
- παραδόσεις
- ήθη και έθιμα

Υλικοτεχνική υποδομή

Εργαστήριο πληροφορικής, διαδραστικός πίνακας ή φορητοί υπολογιστές /tablets

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Δεν υπάρχει πρόβλημα πνευματικών δικαιωμάτων ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

12-15

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Γυμνάσιο

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: Η δική μου Λέσβος

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

2η Φάση: Ανακαλύπτοντας την κρυμμένη γοητεία της Λέσβου...

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

3η Φάση: Αποκαλύπτοντας τη μαγεία του τόπου μου...

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

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: Η δική μου Λέσβος

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο πληροφορικής

Οι μαθητές εισέρχονται στο Εργαστήριο Πληροφορικής και κάθε ομάδα παίρνει θέση μπροστά στους υπολογιστές. Έχει προηγηθεί από τον διδάσκοντα ο χωρισμός των μαθητών σε τέσσερις ομάδες των πέντε ατόμων (κριτήριο ανομοιογένειας και διακριτών ρόλων) και η αποθήκευση στην οθόνη κάθε Η/Υ ενός Φάκελου με τον τίτλο «Ο τόπος μου» που εμπεριέχει δύο αρχεία word με αντίστοιχους τίτλους: α) «Η αποστολή μου» και β) «Η δική μου Λέσβος»

- Στο διαδραστικό πίνακα της αίθουσας προβάλλεται ένα σύντομο **video** για τη Λέσβο και τα χωριά της (https://youtu.be/_WSKdZ826E). με τίτλο «**Το καμάρι του Αιγαίου**».
- Στη συνέχεια όλοι οι μαθητές καλούνται να ανοίξουν τον Φάκελο και το αρχείο που τιτλοφορείται «**Η αποστολή μου**» όπου ορίζεται η Ιθάκη του γνωστικού ταξιδιού τους ως εξής: Υποθέστε ότι συμμετέχετε σε έναν μαθητικό ψηφιακό διαγωνισμό με θέμα: «Ο τόπος που μεγάλωσα.... Η κρυφή γοητεία του». Αποστολή σας είναι να δημιουργήσετε μια διαδραστική αφίσα για να αναδείξετε τις λιγότερο γνωστές πτυχές του από άποψη φυσικής ομορφιάς και λαογραφικού πλούτου. Το έπαθλο για τη νικήτρια ομάδα είναι μια δική της Στήλη στην ηλεκτρονική εφημερίδα του σχολείου της με θέμα: «Εραστές του τόπου μας...».
- Στο επόμενο βήμα της συγκεκριμένης φάσης οι μαθητές ανοίγουν το αρχείο «**Η δική μου Λέσβος**». Η οδηγία που περιλαμβάνεται σ' αυτό είναι:

Λέσβος - φύση (για τις ομάδες **Α'** και **Β'**) Λέσβος - παράδοση (για τις ομάδες **Γ'** και **Δ'**): Καταγράψτε τις συγκεκριμένες εικόνες - φράσεις που σας έρχονται στο νου ακούγοντας το συγκεκριμένο δίπτυχο (π.χ. παραλία..., το έθιμο του ...) και δημιουργήστε ένα συννεφόλεξο (http://www.wordle.net/show/wrdl/1270551/my_sordle) για να τις αποτυπώσετε.(20')

Στο τελευταίο βήμα οι μαθητές καλούνται να αναζητήσουν στο διαδίκτυο οπτικό υλικό και πληροφορίες για τις φράσεις που κατέγραψαν με διττό στόχο: α) να δημιουργήσουν ένα κολάζ με το ίδιο θέμα και να β) να συνθέσουν ένα κείμενο που θα αναφέρεται στο συγκεκριμένο θέμα και θα δημοσιευθεί στο wiki της τάξης ώστε να δοθεί η ευκαιρία και στους συμμαθητές τους από τις άλλες ομάδες να κάνουν προσθήκες, παρατηρήσεις.... (20')

Σε περίπτωση που δεν ολοκληρώσουν το κείμενο, το συνεχίζουν εκτός διδακτικού χρόνου (ως εργασία για το σπίτι).

Φύλλα εργασίας:

2η Φάση: Ανακαλύπτοντας την κρυμμένη γοητεία

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.

της Λέσβου...

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο πληροφορικής

Στη δεύτερη φάση του σεναρίου οι μαθητές εργαζόμενοι σε τέσσερις ομάδες παρακινούνται να ανακαλύψουν τις άγνωστες ομορφιές της Λέσβου. Πιο συγκεκριμένα, διανέμονται στους μαθητές δύο φύλλα εργασίας. Το ένα έχει ως θέμα «Ανακαλύπτοντας τις άγνωστες φυσικές ομορφιές της Λέσβου» (κοινό φύλλο εργασίας για τις ομάδες Α' και Β') και το δεύτερο «Ανακαλύπτοντας σπάνια ήθη και έθιμα της Λέσβου» (κοινό φύλλο εργασίας για τις ομάδες Γ' και Δ'). Οι μαθητές όλων των ομάδων, αφού συλλέξουν στοιχεία για το θέμα που ερευνούν, θα αποτυπώσουν/οπτικοποιήσουν μέσω συγκεκριμένου εργαλείου web2 τα αποτελέσματα της μελέτης τους. Παράλληλα, καλούνται να συνθέσουν ψηφιακό κείμενο για το συγκεκριμένο θέμα και να το αναρτήσουν στο wiki της τάξης τους με στόχο τη συνεργατική ολοκλήρωσή του.

Φύλλα εργασίας:

1. [fysiolatres.docx](#)
2. [erastes tis paradosis.docx](#)

3η Φάση: Αποκαλύπτοντας τη μαγεία του τόπου μου...

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο πληροφορικής

Στην τρίτη και τελευταία φάση του διδακτικού σεναρίου που τιτλοφορείται «Αποκαλύπτοντας τη μαγεία του τόπου μου...» οι μαθητές

- Συνέρχονται σε ολομέλεια και παρουσιάζουν τα δημιουργήματά τους στους συμμαθητές τους. Ως προς τα άρθρα που έχουν συντάξει, οι Φυσιολάτρες παρουσιάζουν στους Εραστές της παράδοσης το κοινό κείμενό τους, που συνδιαμόρφωσαν μέσω wiki, και αντίστροφα.(20')
- Συναποφασίζουν τη μορφή και την δομή της τελικής διαδραστικής αφίσας. Σχετικά με το φόντο, θα μπορούσε να είναι προσωπική δημιουργία μαθητή που έχει καλλιτεχνικές ανησυχίες.(15')
- Συμπληρώνουν ανώνυμα ένα σύντομο ερωτηματολόγιο αποτίμησης της εμπειρίας τους.(10')

Φύλλα εργασίας:

1. [erotimatologio.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.