Η Οδύσσεια από το βιβλίο στον υπολογιστή

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Διαθεματική Ομάδα

Δημιουργός Σεναρίου: ΕΥΣΤΑΘΙΟΣ ΒΙΟΛΕΤΗΣ (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: **«Η Οδύσσεια από το βιβλίο στον υπολογιστή »**.

Δημιουργήθηκε στις **09/07/2015 - 18:38** 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 χαρακτηρισθεί 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/19141

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

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνωμόνων (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.ΠΟ.ΠΑΙ.Θ.

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

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλόλογος, Σύμβουλος Α' Υ.ΠΟ.ΠΑΙ.Θ.
Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλόλογος, Σύμβουλος Α' Υ.ΠΟ.ΠΑΙ.Θ.
Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.
Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.
Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλόλογος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

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

- 1η Φάση: fyllo_ergasias.doc
- 2η Φάση: fyllo_axiologisis.doc

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)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Στο πλαίσιο της δραστηριότητας αυτής, αξιοποιείται το λογισμικό δημιουργίας ψηφιακών κόμικς ***Toondoo*** στο μάθημα της αρχαίας ελληνικής γραμματείας από μετάφραση στην Α΄ Γυμνασίου, όπου διδάσκεται η Οδύσσεια του Ομήρου. Επιχειρείται, επομένως, η διασκευή ενός αποσπάσματος του οδυσσειακού κειμένου, ώστε να αναδομηθεί η επική αφήγηση σε μορφή ψηφιακού κόμικ, με την πεποίθηση ότι η πολυτροπική αναπαράσταση του ομηρικού κόσμου με τη βοήθεια του εν λόγω λογισμικού συνιστά μια καινοτόμο διδακτική πρακτική στο συγκεκριμένο μάθημα. Δεδομένου ότι το συγκεκριμένο ψηφιακό περιβάλλον εισάγει τους μαθητές σε νέες πρακτικές γραψίματος, οι τελευταίοι έχουν την ευκαιρία να εξοικειωθούν με τις συμβάσεις της νέας κειμενικότητας και, ιδίως, της ψηφιακής αφήγησης (digital storytelling).

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα – Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».
Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Η προκείμενη διδακτική παρέμβαση συνιστά μία πρόταση για την προσέγγιση του οδυσσειακού έπους που λαμβάνει υπ' όψιν σύγχρονες μαθησιακές αρχές και πλαισιώνεται από τη χρήση ηλεκτρονικών περιβαλλόντων μάθησης. Εκκινεί από την οικεία ενότητα του σχολικού εγχειριδίου και μετασχηματίζει την επική αφήγηση σε ψηφιακό κόμικ μέσω αντίστοιχου διαδικτυακού εργαλείου (Toondoo). Η διδακτική πορεία που ακολουθείται διαρθρώνεται σε επιμέρους στάδια (εκκίνηση/έναρξη της διδασκαλίας, ολική προσέγγιση του υπό επεξεργασία κειμένου, αναδόμηση ομηρικού έπους σε ψηφιακό πολυτροπικό κείμενο, αξιολόγηση του τελικού προϊόντος και της διαδικασίας). Σε όλες τις φάσεις της διδασκαλίας, επιχειρείται η διερευνητική προσπέλαση του ομηρικού κειμένου σε συνθήκες συνεργατικής μάθησης που προσλαμβάνει διαθεματικά χαρακτηριστικά. Στο πλαίσιο αυτό, η αξιοποίηση στη διδακτική πράξη σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων επιτρέπει εναλλακτικούς τρόπους θεώρησης της επικής αφήγησης, διευκολύνοντας την πρόσληψή της από τους μαθητές με βιωματικό τρόπο.

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Ομήρου Οδύσσεια (Α.Ε.Κ. από μετάφραση) Α΄ Γυμνασίου

(αντιστοίχιση προς το σχολικό εγχειρίδιο της *Ομήρου Οδύσσειας* Α΄ Γυμνασίου: **5η Ενότητα: α 361 – 497 /<325 – 444>** [σελ. 39-42])

Κατά την εκτέλεση της δραστηριότητας εμπλέκεται διαθεματικά και το ακόλουθο γνωστικό αντικείμενο:

Νεοελληνική Γλώσσα

Διδακτικοί Στόχοι

- Να είναι σε θέση οι μαθητές να αποκωδικοποιούν το κείμενο ως ενιαίο όλο.
- Να ασκηθούν στην παράφραση του κειμένου με τρόπο συμμετοχικό βάσει της εμπειρίας τους από τα κόμικς.
- Να καλλιεργήσουν δεξιότητες αναφορικά προς την ανάληψη ρόλων και την άσκηση της προφορικότητας.
- Να αναπτύξουν την ικανότητα να εκφράζουν την προσωπική τους άποψη στο πλαίσιο συνεργατικών δράσεων.
- Να εξοικειωθούν με τεχνικές δημιουργίας πολυτροπικού κειμένου μέσω περιβαλλόντων ψηφιακής αφήγησης.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Οδύσσεια
- ομηρικά έπη
- ψηφιακή αφήγηση
- ψηφιακό κόμικ

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 επένδυση στην κοινωνία της γνώσης · ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ · Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης · ΕΣΠΑ 2007-2013 · ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ · ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΕΩΝ · ΙΕΠ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Υλικοτεχνική υποδομή

Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία:
Λογισμικό δημιουργίας κόμικς (Toondoo)
Επεξεργαστής κειμένου (Word)
Φύλλο Εργασίας
Φύλλο Αξιολόγησης

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

2 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Δεν υπάρχουν περιορισμοί χρήσης

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Δύσκολο

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: Φτιάχνω ένα κόμικ

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής (σε συνεργασία με τον καθηγητή της Πληροφορικής)

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Toondoo

2η Φάση: Βλέπουμε, ακούμε, αξιολογούμε

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής (σε συνεργασία με τον καθηγητή της Πληροφορικής)

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ομήρου Οδύσσεια α 361-497

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: Φτιάχνω ένα κόμικ

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής (σε συνεργασία με τον καθηγητή της Πληροφορικής)

Οι μαθητές αναλαμβάνουν να υποδυθούν τον ρόλο του σκιτσογράφου που διασκευάζει το συγκεκριμένο επεισόδιο της ομηρικής Οδύσσειας σε κόμικ. Οι πολυτροπικές δυνατότητες του ψηφιακού εργαλείου *Toondoo* θα συμβάλλουν στην κατανόηση, αφενός, του τρόπου με τον οποίο κατασκευάζονται και οργανώνονται τα αφηγούμενα γεγονότα και, αφετέρου, των διαδικασιών με βάση τις οποίες μια παραδοσιακή λογοτεχνική πλοκή μετασχηματίζεται σε μια σύγχρονη αφηγηματική μορφή.

Α΄ ΦΑΣΗ (1η διδακτική ώρα)

Αρχικά, ο διδάσκων προτείνει στην τάξη να οργανωθεί σε ένα εργαστήρι δημιουργικής γραφής που θα συγγράψει το σενάριο για ένα τεύχος της σειράς κόμικ με τίτλο *«Οδύσσεια».* Επομένως, η τάξη χωρίζεται σε πέντε ανομοιογενείς (ως προς τις μαθησιακές δυνατότητες) ομάδες των τεσσάρων (4) ή πέντε (5) μελών[1]. Με βάση το Φύλλο Εργασίας (κοινό για όλες τις ομάδες) που υπάρχει στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή καθεμιάς ομάδας, οι μαθητές επιλέγουν από το συγκεκριμένο απόσπασμα του ομηρικού κειμένου τα στοιχεία εκείνα που αντιστοιχούν στη δομή των ιστοριών κόμικς και είναι συμβατά με τις δυνατότητες του ψηφιακού εργαλείου με το οποίο καλούνται να εργαστούν. Στο πλαίσιο αυτό, οι ομάδες προσδιορίζουν

α) τα πρόσωπα που δρουν και τα κίνητρα της δράσης τους·

β) τα δρώμενα σε σχέση με τον χώρο και τον χρόνο·

γ) το αφηγηματικό σκηνικό (ως χώρο με τα πράγματα που περιέχει)·

δ) την τεχνική της αφήγησης.

Για την αποτελεσματικότερη διεκπεραίωση του έργου τους δε τα μέλη των ομάδων καλούνται να κατανείμουν μεταξύ τους συγκεκριμένες αρμοδιότητες και ευθύνες. Επομένως, καθεμιά από τις ομάδες ορίζει: *α)* έναν *συντονιστή*, ο οποίος θα δίνει οδηγίες, θα κατευθύνει και θα συντονίζει την ομαδική εργασία • *β)* έναν *διαμεσολαβητή*, που θα συγκεντρώνει τις απορίες και θα καλεί τον διδάσκοντα για τυχόν βοήθεια • *γ)* έναν *χειριστή Η/Υ* επιφορτισμένο με την ηλεκτρονική καταγραφή του αποτελέσματος της ομαδικής εργασίας και, τέλος, *δ)* έναν *παρουσιαστή*, υπεύθυνο για την ανακοίνωση του προϊόντος της εργασίας στην ολομέλεια της τάξης. Προκειμένου να δραστηριοποιηθούν όλα τα μέλη των ομάδων στον μεγαλύτερο δυνατό βαθμό και να διατηρηθεί αμείωτο το ενδιαφέρον τους καθ’ όλη τη διάρκεια εκτέλεσης της δραστηριότητας, ενδείκνυται η εκ περιτροπής ανάληψη των αναγκαίων για την εύρυθμη λειτουργία των ομάδων ρόλων από όλους τους μαθητές. Η διαδικασία αυτή, εξάλλου, σε συνδυασμό με την αμετάβλητη σύνθεση των ομάδων, θα συντελέσει στην ενίσχυση της συνοχής τους και στην καλλιέργεια συνεργατικού κλίματος.

Παράλληλα, ο διδάσκων είναι έτοιμος να παράσχει τη βοήθειά του και να ενθαρρύνει τους μαθητές. Στο πλαίσιο αυτό, παρατηρεί τον βαθμό ενεργού εμπλοκής τους σε αυτή τη δημιουργική δραστηριότητα και

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 επένδυση στην κοινωνία της γνώσης · ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ · Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης · ΕΣΠΑ 2007-2013 · ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ · ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΕΩΝ · ΙΕΠ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

παρεμβαίνει ανατροφοδοτικά, όπου χρειάζεται. Με τις παρεμβάσεις του υποβοηθεί τους μαθητές, εφόσον του ζητηθεί, να αξιολογήσουν ποια από τα δομικά στοιχεία του μελετώμενου οδυσσειακού αποσπάσματος μπορούν να ενσωματώσουν στην πολυτροπική ψηφιακή αφήγηση που συνθέτουν με βάση τις λειτουργικές προδιαγραφές του ηλεκτρονικού εργαλείου που έχουν στη διάθεσή τους.

---

[1] Οι Ομάδες Α΄, Β΄, Γ΄ αποτελούνται από τέσσερα (4) μέλη, ενώ οι Ομάδες Δ΄ και Ε΄ από πέντε (5) μέλη.

Φύλλα εργασίας:

1. fyllo_ergasias.doc

1. **Toondoo**

   Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

   Υπερσύνδεσμος: http://aesop.iep.edu.gr/node/19141/2944#19384

   Διευκρίνιση: Λογισμικό δημιουργίας ψηφιακού κόμικ

   Σχόλιο: Οι μαθητές αξιοποιούν το εν λόγω εναλλακτικό περιβάλλον ψηφιακής αφήγησης προκειμένου να διασκευάσουν τη σχετική ενότητα του οδυσσειακού έπους σε ψηφιακό κόμικ.

2η Φάση: Βλέπουμε, ακούμε, αξιολογούμε

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο Πληροφορικής (σε συνεργασία με τον καθηγητή της Πληροφορικής)

Β΄ ΦΑΣΗ (2η διδακτική ώρα)

Μόλις ολοκληρωθεί η δημιουργία των κόμικς, κάθε ομάδα αποθηκεύει το δικό της, κατά τρόπο ώστε να έχουν πρόσβαση σε αυτό και οι υπόλοιπες ομάδες, αξιοποιώντας τη σχετική δυνατότητα του ψηφιακού εργαλείου και ακολουθώντας την αντίστοιχη οδηγία του Φύλλου Εργασίας. Εν συνεχεία, κάθε ομάδα παρουσιάζει το δικό της κόμικ στην ολομέλεια της τάξης, ενώ οι υπόλοιπες ομάδες παρακολουθούν από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή που έχουν μπροστά τους. Παράλληλα, κατά τη διάρκεια της παρουσίασης και πέντε λεπτά μετά το τέλος της οι μαθητές παροτρύνονται να συμπληρώνουν τον πρώτο πίνακα του Φύλλου Αξιολόγησης. Σε αυτό

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.

αναφέρονται: *α)* το όνομα της ομάδας που αξιολογεί, *β)* το όνομα της ομάδας που παρουσιάζει και *γ)* συγκεκριμένα κριτήρια βάσει των οποίων αξιολογούν οι μαθητές τη δημιουργία της ομάδας που παρουσιάζει. Αφού παρουσιαστεί το κόμικ της κάθε ομάδας, ακολουθεί σύντομος σχολιασμός για τις τυχόν διαφορές που υπάρχουν στις απεικονίσεις. Επιπλέον, οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν τον δεύτερο πίνακα του Φύλλου Αξιολόγησης, με τον οποίον αποτιμούν την όλη μαθησιακή διαδικασία βάσει συγκεκριμένων δεικτών. Και τους δύο αυτούς πίνακες του Φύλλου Αξιολόγησης, το οποίο τους έχει διανεμηθεί ως φωτοαντίγραφο, τους αντιγράφουν στον επεξεργαστή κειμένου όσες φορές χρειάζεται.

Σκοπός αυτής της φάσης και της δομής του Φύλλου Αξιολόγησης είναι να παρωθήσει τους μαθητές να μην ακούνε απλώς παθητικά τις παρουσιάσεις των άλλων, αλλά

α) να συγκρατούν τα βασικά σημεία των παρουσιάσεων ·

β) να σκέφτονται για τις παρουσιάσεις που ακούνε και να εντοπίζουν τα θετικά και τα αρνητικά σημεία ·

γ) να αναστοχάζονται και να αξιολογούν τη διδακτική διαδικασία ως ενεργοί συμμέτοχοι σε αυτήν.

Μετά το πέρας των παρουσιάσεων, κάθε ομάδα μοιράζει στις υπόλοιπες τη σελίδα του Φύλλου Αξιολόγησης που την αφορά. Κατόπιν, οι ομάδες διαβάζουν τα σχόλια που τους έχουν κάνει οι υπόλοιπες ομάδες και λαμβάνουν ανατροφοδότηση για το τελικό προϊόν της ομαδικής εργασίας τους. Τέλος, ακολουθεί ψηφοφορία για την ανάδειξη του καλύτερου κόμικ με βάση τις προτιμήσεις των μαθητών. Ο διδάσκων, μάλιστα, προσπαθεί να προσδώσει στη διαδικασία αυτή τον χαρακτήρα ενός διαγωνισμού, μέσα από τον οποίο θα αναδειχθεί η πιο ενδιαφέρουσα δημιουργία.

Φύλλα εργασίας:

1. fyllo_axiologisis.doc

1. **Ομήρου Οδύσσεια α 361-497**

   Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 103

   Υπερσύνδεσμος: http://aesop.iep.edu.gr/node/19141/2945#19661

Διευκρίνιση: Δείγμα διασκευής του οικείου οδυσσειακού αποσπάσματος σε ψηφιακό κόμικ

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.