

## Αξίες της Ευρωπαϊκής Ένωσης

**Βέλτιστο  
Σενάριο**

### Γνωστικό αντικείμενο:

Κοινωνικές - Πολιτικές επιστήμες

**Δημιουργός Σεναρίου:** Μαρίνα Καζάκου (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: «**Αξίες της Ευρωπαϊκής Ένωσης**».

Δημιουργήθηκε στις **09/07/2015 - 20:43** 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/19173>

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: [fyllo\\_ergasias\\_1.docx](#)
- 2η Φάση: [fyllo\\_ergasias\\_2.docx](#) , [fyllo\\_ergasias\\_3.docx](#)
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει
- 4η Φάση: [fyllo\\_ergasias\\_4.docx](#) , [aytoaxiologisi\\_omadas.docx](#)

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

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

## Γενική Περιγραφή Σεναρίου

### **Γνωστικό Αντικείμενο**

Κοινωνικές - Πολιτικές επιστήμες (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.

## Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Βασικός σκοπός του Γενικού Λυκείου, σύμφωνα με τον Νόμο 4186/2013 περί «Αναδιάρθρωσης της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και λοιπών διατάξεων», είναι «η ενδυνάμωση των αξιών της ελευθερίας, της δημοκρατίας, της συλλογικότητας και της αλληλεγγύης και η διαμόρφωση συνείδησης ενεργού πολίτη». Το μάθημα «Πολιτική Παιδεία» των Α' και Β' τάξεων του Γενικού Λυκείου είναι το πλέον κατάλληλο μάθημα για την υλοποίηση αυτού του σκοπού.

Πιο συγκεκριμένα, ένας από τους σκοπούς του μαθήματος «Πολιτική Παιδεία» της Β' τάξης αφορά στην «ανάπτυξη πολιτικής συνείδησης και κριτικής σκέψης των μαθητών, έτσι ώστε να συμμετέχουν ενεργά στο τοπικό, εθνικό, ευρωπαϊκό και παγκόσμιο κοινωνικό, οικονομικό και πολιτικό γίνεσθαι ως ελεύθεροι και υπεύθυνοι πολίτες». Όσον αφορά στην Ευρωπαϊκή Ένωση (Ε.Ε.), οι μαθητές θα πρέπει «να κατανοούν τη λειτουργία της, να νοιώσουν Ευρωπαίοι πολίτες και να συμμετέχουν ενεργά στο ευρωπαϊκό γίνεσθαι» (Υ.Α. 53250/Γ2/07-4-2014/ΦΕΚ 934/τ.Β/14-4-2014).

Δεδομένης της σύνθετης και διαρκώς μεταβαλλόμενης οικονομικής και κοινωνικής επικαιρότητας σε ευρωπαϊκό επίπεδο, σε συνδυασμό με το γεγονός ότι συναντά κανείς περιορισμένο αριθμό σεναρίων για την Ε.Ε. στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, το παρόν διδακτικό σενάριο επιχειρεί να υλοποιήσει τους παραπάνω στόχους, εστιάζοντας στις αξίες που θεμελιώνουν και διέπουν την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι μαθητές αυτής της ηλικίας είναι αρκετά ώριμοι για να προβληματιστούν και να εφαρμόσουν στην πράξη όσα μελέτησαν. Ταυτόχρονα, η διαμόρφωση ενός τέτοιου σεναρίου έχει πλεονεκτήματα σε σχέση με τη συμβατική διδασκαλία καθώς αισθητοποιεί σφαιρικότερα την υπό μελέτη έννοια. Πρόκειται για ένα θεωρητικό μάθημα, το περιεχόμενο και την πρακτική αξία του οποίου τα παιδιά δυσκολεύονται να καταλάβουν και να αντιληφθούν.

## ΤΠΕ και εκπαίδευση

Η ραγδαία εξέλιξη των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) σε όλους τους τομείς των ανθρώπινων δραστηριοτήτων και η αξιοποίησή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία έχει δημιουργήσει τις κατάλληλες συνθήκες για την εξυπηρέτηση των βασικών αρχών των σύγχρονων θεωριών μάθησης. Θεωρίες όπως της ενεργού οικοδόμησης της γνώσης μέσω της ανακάλυψης και της διερεύνησης, της αλληλεπίδρασης του μαθητή με το κοινωνικό, ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο δραστηριοποιείται, της συνεργασίας και της επικοινωνίας (Αβούρης & Κόμης, 2004).

Σύμφωνα με τη διερευνητική μάθηση ο εκπαιδευτικός δεν προσφέρει έτοιμη τη γνώση, αλλά δημιουργεί τις ευκαιρίες στους εκπαιδευόμενους να την ανακαλύψουν μόνοι τους. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω μιας σκόπιμης διερευνητικής διαδικασίας, η οποία θα έχει δομηθεί γύρω από σύνθετα, αυθεντικά ερωτήματα και προσεκτικά σχεδιασμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Η προσέγγιση της διερευνητικής μάθησης είναι μια μαθητοκεντρική προσέγγιση κατά την οποία ο εκπαιδευόμενος λειτουργεί ως μικρός εξερευνητής που διεξάγει την έρευνά του και καταλήγει στα δικά του αποτελέσματα (Κόμης, 2004).

Η συνεργατική μάθηση βασίζεται στις σύγχρονες θεωρίες, οι οποίες υποστηρίζουν ότι η μάθηση είναι μια

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.

κοινωνική διαδικασία και ενθαρρύνει τις αλληλεπιδράσεις των μαθητών στο πλαίσιο της ομάδας. Οι ομάδες θα πρέπει να είναι δομημένες με τέτοιο τρόπο ώστε να επιτρέπουν τη θετική αλληλεπίδραση, την ατομική υπευθυνότητα, την αλληλεπίδραση σε προσωπικό επίπεδο, την κατάλληλη χρήση των διαπροσωπικών δεξιοτήτων και την αυτοαξιολόγηση της ομάδας.

Όσον αφορά στα εργαλεία Web 2.0, οι πρώτες παιδαγωγικές θεωρίες της χρήσης εφαρμογών Web 2.0 πηγάζουν από τις απόψεις του J. Piaget για την ενεργητική μάθηση, την κοινωνικοπολιτισμική θεωρία του Vygotsky, αλλά και σε νεότερες θεωρίες, όπως η θεωρία δράσης και η θεωρία κοινοτήτων μάθησης. Οι Web 2.0 εκπαιδευτικές εφαρμογές εστιάζουν στην επικοινωνία και τη συνεργασία, στοιχείο που τις καθιστά ιδιαίτερα κατάλληλες για ομαδοσυνεργατικές διεργασίες μάθησης. Επιτρέπουν στους χρήστες να συνεργάζονται και να ανταλλάσσουν δεδομένα διαδικτυακά και μάλιστα χωρίς να απαιτούνται ιδιαίτερες τεχνικές γνώσεις για τη χρήση τους. Έτσι, οι χρήστες μπορούν να επικεντρωθούν περισσότερο στη διαδικασία της μάθησης παρά στην ίδια την τεχνολογία (Booth, 2007). Για τους παραπάνω λόγους οι εφαρμογές που προσφέρει ο Web 2.0 ιστός έχουν τη δυνατότητα να συμπληρώσουν και να εμπλουτίσουν την εκπαιδευτική διαδικασία και γενικότερα να προσθέσουν σε αυτή νέες ενδιαφέρουσες συνεργατικές διαστάσεις. Στο συγκεκριμένο σενάριο διδασκαλίας τα οφέλη από τη χρήση τους εντοπίζονται στα εξής: α) προσδίδουν μία αίσθηση καινοτομίας και πρωτοτυπίας και ενθαρρύνουν την παραγωγή υλικού από το μαθητή και β) κινητοποιούν τους μαθητές ώστε να προσεγγίσουν αποτελεσματικότερα τη γνώση (McCroskey et al., 2006), καθώς καλλιεργείται η κριτική και δημιουργική σκέψη και αναπτύσσονται δεξιότητες υψηλού επιπέδου, όπως της ανάλυσης, σύνθεσης και αξιολόγησης.

Επιπλέον, η αξιοποίηση των κινούμενων σχεδίων (κόμικς) ως εργαλείου μάθησης συμβάλλει στην ενδυνάμωση της ενεργητικής εμπλοκής των μαθητών. Το γεγονός ότι συνδυάζουν κείμενο με εικόνα τους προσδίδει πολλαπλά οφέλη. Τα παιδιά χαίρονται να γράφουν δικά τους κείμενα, παρατηρούν οι Ράπτης και Ράπτη (2007). Μέσω της συγγραφής κειμένων αναπτύσσεται η σκέψη, βελτιώνεται η έκφραση και η δημιουργικότητά τους. Η συγγραφή «εκτός από σχολική εργασία είναι και ένα είδος τέχνης» (Ράπτης και συν., 2007).

Όσον αφορά στα πολυμεσικά τους χαρακτηριστικά, οι εικονικές και ηχητικές αναπαραστάσεις που διαθέτουν τα κόμικς πολλαπλασιάζουν τα ερεθίσματα που δέχονται οι μαθητές και προωθούν τις δυνατότητες σύλληψης και επεξεργασίας των δεδομένων. Μέσα από τα κόμικς και τις ιστορίες που δημιουργούν οι ίδιοι οι μαθητές, αξιοποιούνται επίσης δύο από τις βασικές αρχές σχεδίασης πολυμεσικών εφαρμογών, όπως αποτυπώθηκαν από τους Clark και Mayer (2008). Η αρχή των πολυμέσων, σύμφωνα με την οποία η πληροφορία μεταφέρεται, επεξεργάζεται και διατηρείται καλύτερα όταν χρησιμοποιείται συνδυασμός λέξεων και εικόνων και η αρχή της προσωποποίησης, η αξιοποίηση δηλαδή προσωπικού και φιλικού τρόπου έκφρασης σε πρώτο και δεύτερο πρόσωπο.

## Ένταξη σεναρίου στο αναλυτικό πρόγραμμα

Το διδακτικό σενάριο εντάσσεται στο αναλυτικό πρόγραμμα του μαθήματος «Πολιτική Παιδεία» της Β' τάξης Γενικού Λυκείου. Ειδικότερα, θα πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο της ενότητας 8.6 «Πολιτισμικά χαρακτηριστικά της Ε.Ε.» του 8<sup>ου</sup> κεφαλαίου «Θεσμοί και Πολιτικές της Ε.Ε.».

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.

Οι κοινωνικές επιστήμες διακρίνονται από «δυσκολία αισθητοποίησης», όπως παρατηρούν οι Δεληγιάννης και συν. (2000). Συχνά περιλαμβάνουν έννοιες αφηρημένες, γεγονός που δυσκολεύει την κατανόησή τους. Η δυσκολία αυτή μπορεί να ξεπεραστεί μέσω της αντιστοίχισης των εννοιών με πολυμεσικό εκπαιδευτικό υλικό, όπως είναι τα κόμικς.

Ως προς τις γνώσεις της Πληροφορικής, οι μαθητές θα πρέπει να κατέχουν τις γνώσεις που προβλέπει το Πρόγραμμα Σπουδών για τον Πληροφορικό Γραμματισμό στο Γυμνάσιο (Υ.Α. 113719/Γ1/03-10-2011/ΦΕΚ 2323/τΒ'/17-10-2011). Ως προς τις γνώσεις των εφαρμογών Web 2.0 (δημιουργία εκπαιδευτικού κινούμενου σχεδίου, δημιουργία και διαχείριση εργασίας σε blog), οι μαθητές θα πρέπει να κατέχουν τις γνώσεις που προβλέπει το Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος «Εφαρμογές Πληροφορικής» της Α' τάξης Γενικού Λυκείου (Υ.Α. 53248/Γ2/07-4-2014/ΦΕΚ 932/τ.Β/14-4-2014).

## Διδακτικοί στόχοι

Οι στόχοι του σεναρίου διδασκαλίας αναλύονται σε τρία επίπεδα: ως προς το γνωστικό αντικείμενο, ως προς την αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. και ως προς τη μαθησιακή διαδικασία. Πιο αναλυτικά:

### 1. ως προς το γνωστικό αντικείμενο επιδιώκεται οι μαθητές:

- ο να αναγνωρίζουν, να ορίζουν και να αναλύουν τις αξίες πάνω στις οποίες θεμελιώνεται η Ευρωπαϊκή Ένωση.

### 2. ως προς τη χρήση των ΤΠΕ επιδιώκεται οι μαθητές:

- ο να αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο, να τις οργανώνουν, να τις συσχετίζουν και να τις παρουσιάζουν,
- ο να μάθουν να χρησιμοποιούν την τεχνολογία και εφαρμογές Web 2.0 για εκπαιδευτικούς σκοπούς,

### 3. ως προς τη μαθησιακή διαδικασία επιδιώκεται οι μαθητές:

- ο να δρουν και να συμμετέχουν ενεργά στο μάθημα, μέσα από την ανάλυση και σύνθεση πληροφοριών.
- ο να μάθουν να εργάζονται συνεργατικά σε ομάδες, κατανέμοντας ισότιμα ευθύνες και αρμοδιότητες.

## Αξιολόγηση του σεναρίου

Ο εκπαιδευτικός δε θα αξιολογήσει μόνο το τελικό προϊόν των μαθητών, αλλά και τη διαδικασία που ακολουθήθηκε. Για το σκοπό αυτό θα αξιοποιηθεί το πλαίσιο CIAO του Ανοιχτού Πανεπιστημίου της Αγγλίας (Jones et al., 1996, Scanlon et al., 1998, Jones et al., 1999), το οποίο συνδυάζει ποιοτικές και ποσοτικές μεθόδους αξιολόγησης. Σύμφωνα με αυτό, η αξιολόγηση στηρίζεται σε τρεις διαστάσεις: το περιεχόμενο της μάθησης, την αλληλεπίδραση των μαθητών μεταξύ τους, με τον εκπαιδευτικό και με τις Τ.Π.Ε. και τις στάσεις και τα μαθησιακά αποτελέσματα.

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.



Ως προς το περιεχόμενο, θα αξιολογηθεί το τελικό προϊόν των μαθητών, το κινούμενο σχέδιο δηλαδή που δημιούργησαν (κατά πόσο συμπεριέλαβαν τις αξίες της Ε.Ε., κατά πόσο διαφαίνεται μέσα από την ιστορία τους η αναγκαιότητα των αξιών αυτών, η συμβολή τους, κ.λπ.). Επίσης, ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιολογήσει το περιεχόμενο και μέσω υποβολής ειδικών ερωτήσεων για κάθε ομάδα. Ως προς την αλληλεπίδραση, ο εκπαιδευτικός αξιολογεί μέσω παρατήρησης των ομάδων κατά τη διαδικασία συγγραφής και κατασκευής του κινούμενου σχεδίου. Ως προς τις στάσεις και τα μαθησιακά αποτελέσματα, ο εκπαιδευτικός μπορεί να διαπιστώσει τις στάσεις των μαθητών απέναντι στην Ε.Ε. και να τις συγκρίνει σε σχέση με την αρχή του σεναρίου (βλ. Φύλλο εργασίας 1), μέσα από το Φύλλο αξιολόγησης που θα συμπληρώσουν οι μαθητές (βλ. Φύλλο αξιολόγησης της ομάδας).

## Επέκταση σεναρίου

Συμπληρωματικά ως προς την παρουσίαση, τα κινούμενα σχέδια των μαθητών θα μπορούσαν να μετατραπούν σε βίντεο, χρησιμοποιώντας, για παράδειγμα, την εφαρμογή animoto. Αυτό θα απαιτούσε μία επιπλέον διδακτική ώρα ή εργασία από το σπίτι εκ μέρους των μαθητών, κατά τη διάρκεια της οποίας θα μπορούσαν να συνομιλήσουν μέσω wiki. Θα μπορούσαν επίσης οι μαθητές να δραματοποιήσουν τα κινούμενα σχέδια.

Επιπλέον, ως προς τη σύνδεση του σεναρίου με άλλα μαθήματα, τα κινούμενα σχέδια θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν και από άλλες τάξεις ή/και άλλα μαθήματα. Παραδείγματος χάριν, από την «Πολιτική Παιδεία» Α' τάξης Γενικού Λυκείου για την αντίστοιχη ενότητα για την Ε.Ε. (ενότητα 5.4), από την «Καλλιτεχνική Παιδεία» Α' τάξης Γενικού Λυκείου για την καλλιτεχνική αξία των κόμικς ή από μαθήματα «Ξένων Γλωσσών» για μετάφραση του κινούμενου σχεδίου σε άλλες γλώσσες.

## Βιβλιογραφία

### Αγγλική

1. Booth, A., (2007). Blogs, wikis and podcasts: the 'evaluation bypass' in action. *Health Information and Libraries Journal*, 24, 298-302.
2. Clark, R.C., & Mayer, R.E. (2008). *E-learning and the science of instruction* (2nd ed.). San Francisco: Jossey-Bass/Pfeiffer
3. Jones, A., Scanlon, E., Tosunoglu, C., Butcher, P., Murphy, P. and Greenberg, J. (1996). Evaluating CAL at the Open University: 15 Years on. *Computers and Education*, 26(13), pp. 5-15.
4. Jones, A., Scanlon, E., Tosunoglu, C., Morris, E., Ross, S., Butcher, P. and Greenberg, J. (1999). Contexts for evaluating educational software. *Interacting with Computers*, 11, pp. 499-516.
5. McCroskey, J. C., Richmond, V. P. and Bennett, V. E. (2006). The relationships of student end-of-class motivation with teacher communication behaviors and instructional outcomes. *Communication Education*.

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.



55(4): 403-414.

6. Scanlon, E., Tosunoglu, C., Jones, A.; Butcher, P., Ross, S. Greenberg, J. Taylor, J. and Murphy, P. (1998). Learning with Computers: Experiences of Evaluation. *Computers and education*, 30 (1/2), pp. 9-14.

## Ελληνική

1. Αβούρης, Ν., Κόμης Β. (2004). Ζητήματα σχεδιασμού και αξιολόγησης συνεργατικών συστημάτων μάθησης με υπολογιστή: Εισαγωγή. *4ο Συνέδριο ΕΤΠΕ, 29/09 - 03/10/2004, Παν/μιο Αθηνών.*

2. Δεληγιάννης, Φ., Σαρρής Ν., Κωστάκης, Π., Ράμμος, Χ., Χαλκίδης, Α. (2000). Ένα ανοιχτό εκπαιδευτικό περιβάλλον για τη διδασκαλία θεμάτων από τις κοινωνικές επιστήμες. *Πρακτικά 2<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή (σσ. 429-434) Οκτώβριος 2000. Πάτρα.*

3. Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών.* Αθήνα: Νέων Τεχνολογιών.

4. Μάραντος, Π., (2015). *Πολιτική Παιδεία, Β' ΓΕ.Λ.* Αθήνα: Ινστιτούτο Τεχνολογίας και Υπολογιστών και Εκδόσεων «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ».

5. Νόμος υπ. αριθμ. 4186. «Αναδιάρθρωση της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και λοιπές διατάξεις». Εφημερίς της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας, Αρ. Φύλλου 193, τ. Α, 17-9-2013.

6. Ράπτης, Α. και Ράπτη, Α. (2007). *Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας, Ολική Προσέγγιση, Τόμος Α,* Αθήνα: έκδοση συγγραφέων.

7. ΥΠΔΒΜΘ. (2011). *Η καινοτομία των ερευνητικών εργασιών στο Νέο Λύκειο.* Βιβλίο Εκπαιδευτικού. Πρώτο Μέρος. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

8. Υπουργική απόφαση υπ' αριθμ. 113719/Γ1/03-10-2011 του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων. «Έγκριση Προγραμμάτων Σπουδών Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης για την Πιλοτική τους Εφαρμογή του διδακτικού πεδίου Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών». Εφημερίς της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας, Αρ. Φύλλου 2323, τ. Β, 17-10-2011.

9. Υπουργική απόφαση υπ' αριθμ. 53250/Γ2/7-4-2014 του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων. «Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος Πολιτική Παιδεία (Οικονομία, Πολιτικοί Θεσμοί και Αρχές Δικαίου και Κοινωνιολογία) Β' τάξης Γενικού Λυκείου». Εφημερίς της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας, Αρ. Φύλλου 934, τ. Β, 14-4-2014.

10. UNESCO (1996). Έκθεση της διεθνούς επιτροπής για την εκπαίδευση στον 21ο αιώνα, υπό την προεδρία του Jacques Delors. *Εκπαίδευση: Ο θησαυρός που κρύβει μέσα της.* Εκδόσεις UNESCO: Παρίσι 1996.

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 διδακτικό σενάριο με τίτλο «Αξίες της Ευρωπαϊκής Ένωσης» απευθύνεται στους μαθητές της Β' τάξης του Γενικού Λυκείου στο πλαίσιο του μαθήματος «Πολιτική Παιδεία» και ειδικότερα της ενότητας «8.6 Πολιτισμικά χαρακτηριστικά της Ε.Ε.». Σκοπός του σεναρίου είναι να αναγνωρίζουν, να κατανοούν και να αναλύουν οι μαθητές τις αξίες (ελευθερία, ενότητα, ισότητα, αλληλεγγύη) πάνω στις οποίες θεμελιώνεται η Ευρωπαϊκή Ένωση, μέλος της οποίας είναι και η Ελλάδα. Ο σκοπός αυτός επιτυγχάνεται μέσα από την αξιοποίηση των αρχών των σύγχρονων θεωριών μάθησης και των Τ.Π.Ε.. Το σενάριο αποτελείται από τέσσερις φάσεις (προετοιμασία, εφαρμογή, παρουσίαση, αξιολόγηση), πραγματοποιείται σε τρεις διδακτικές ώρες στη σχολική αίθουσα και στο εργαστήριο πληροφορικής και θα έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία ενός κινούμενου σχεδίου (κόμικ) από τους μαθητές.

## Διδακτικοί Στόχοι

- Αναγνώριση, ορισμός και ανάλυση των αξιών πάνω στις οποίες θεμελιώνεται η Ευρωπαϊκή Ένωση.
- Αναζήτηση, οργάνωση, συσχέτιση και παρουσίαση πληροφοριών.
- Χρήση τεχνολογίας και εφαρμογών Web 2.0 για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
- Ενεργός συμμετοχή στο μάθημα μέσα από την ανάλυση και σύνθεση πληροφοριών.
- Συνεργατική μάθηση σε ομάδες, κατανέμοντας ισότιμα ευθύνες και αρμοδιότητες.

## Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- πολιτική παιδεία
- Β' Λυκείου
- κοινωνικές επιστήμες
- αξίες
- Ευρωπαϊκή Ένωση
- Τ.Π.Ε.
- Web 2.0
- κινούμενο σχέδιο
- κόμικς
- Συνεργατική μάθηση

## Υλικοτεχνική υποδομή

Τα μαθήματα του παρόντος σεναρίου θα πραγματοποιηθούν στη σχολική τάξη, όπου είναι απαραίτητη η ύπαρξη ενός υπολογιστή και βιντεοπροβολέα, και στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου, όπου είναι απαραίτητη η ύπαρξη σύνδεσης στο διαδίκτυο.

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

3 ώρες

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.

## Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Δεν υπάρχουν περιορισμοί

## Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

## Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

## Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

## 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: Προετοιμασία

**Χρονική Διάρκεια:** 25λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. The values of the European Union

### 2η Φάση: Εφαρμογή

**Χρονική Διάρκεια:** 65λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα και εργαστήριο πληροφορικής

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Το κόμικ της Ε.Ε.

### 3η Φάση: Παρουσίαση εργασιών

**Χρονική Διάρκεια:** 30λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

### 4η Φάση: Αξιολόγηση

**Χρονική Διάρκεια:** 10λεπτά

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: Προετοιμασία

**Χρονική Διάρκεια:** 25λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα

Σκοπός της πρώτης φάσης είναι να αναγνωρίζουν οι μαθητές τις αξίες της Ε.Ε., να τις ορίζουν, να τις κατανοούν, να συζητούν και να επιχειρηματολογούν για την αναγκαιότητά τους.

Η πρώτη διδακτική ώρα θα πραγματοποιηθεί στη σχολική αίθουσα των μαθητών κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας της ενότητας «8.6 Πολιτισμικά χαρακτηριστικά της Ε.Ε.» του 8<sup>ου</sup> κεφαλαίου «Θεσμοί και Πολιτικές της Ε.Ε.» του μαθήματος «Πολιτική Παιδεία» της Β' τάξης Γενικού Λυκείου. Αποστολή κάθε ομάδας είναι η δημιουργία ενός κινούμενου σχεδίου (κόμικ) μέσα από το οποίο θα αναδεικνύονται οι αξίες της Ε.Ε. και πώς γίνονται πράξη στο πλαίσιο της Ε.Ε..

**Δραστηριότητα 1:** Ως αφορμή, για να έρθουν σε επαφή οι μαθητές με το υπό μελέτη θέμα, ο εκπαιδευτικός θα προβάλλει στην τάξη το βίντεο με τίτλο «The values of the European Union», το οποίο έχει ανεβάσει ο εκπαιδευτικός στην πλατφόρμα «Αίσωπος». Το βίντεο αυτό έχει δημιουργηθεί από μαθητές ενός σχολείου της Ισπανίας και συμμετείχε στον 20<sup>ο</sup> διαγωνισμό «Euroscola» το 2014, διαγωνισμός που τελεί υπό την αιγίδα του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου. Μέσα από δομημένο διάλογο του εκπαιδευτικού με τους μαθητές θα εντοπιστούν και θα οριστούν οι αξίες της Ε.Ε. (ελευθερία, ενότητα, ισότητα, αλληλεγγύη) (10').

**Δραστηριότητα 2:** Ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να συμπληρώσουν το πρώτο φύλλο εργασίας, στο οποίο θα πρέπει να καταγράψουν την προσωπική τους άποψη για την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ειδικότερα, οι μαθητές καλούνται να περιγράψουν την Ε.Ε. ως ένα υπαρκτό πρόσωπο (φύλο, ηλικία, εξωτερικά χαρακτηριστικά, χαρακτηριστικά προσωπικότητας), προκειμένου να καταγραφούν οι στάσεις των μαθητών απέναντι σε αυτήν. Εναλλακτικά, οι μαθητές μπορούν να ζωγραφίσουν την Ε.Ε. ως υπαρκτό πρόσωπο (βλ. Φύλλο εργασίας 1) (15').

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo\\_ergasias\\_1.docx](#)

## 1. The values of the European Union

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 68

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/19173/2960#19175>

**Διευκρίνιση:** Euroscola 2014, IES Leopoldo Alas Clarín, Oviedo - España

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.



## 2η Φάση: Εφαρμογή

**Χρονική Διάρκεια:** 65λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα και εργαστήριο πληροφορικής

Σκοπός της δεύτερης φάσης είναι να σκέπτονται δημιουργικά οι μαθητές και να σχεδιάζουν μια ιστορία μέσα από την οποία θα αναδεικνύονται οι αξίες της Ε.Ε., να συμμετέχουν ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία, να συνεργάζονται και να δουλεύουν σε ομάδες, να κατανέμουν δημοκρατικά και ισότιμα τις ευθύνες, να οργανώνουν ιδέες και πληροφορίες, να κατασκευάζουν μια εφαρμογή και να εξοικειώνονται με αυτή.

**Δραστηριότητα 3:** Με ευθύνη του εκπαιδευτικού οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες (έξι ομάδες των τεσσάρων ατόμων) και μοιράζεται το δεύτερο και το τρίτο φύλλο εργασίας σε κάθε ομάδα. Κάθε ομάδα καλείται να δημιουργήσει ένα κινούμενο σχέδιο μέσα από το οποίο θα αναδεικνύονται οι αξίες της Ε.Ε.. Κάθε ομάδα θα πρέπει να καταγράψει στο φύλλο εργασίας την κεντρική ιδέα της ιστορίας της, τον τίτλο της εργασίας, τους ήρωες και τα προβλήματα που θα αντιμετωπίσουν (Βλ. Φύλλο εργασίας 1). Στη συνέχεια, οι μαθητές εργάζονται ως εικονογράφοι και καταγράφουν στο τρίτο φύλλο εργασίας τις σκηνές του κινούμενου σχεδίου (τόπος και χρόνος που διαδραματίζεται, χαρακτήρες, διάλογοι) (Βλ. Φύλλο εργασίας 2) (20').

**Δραστηριότητα 4:** Κατά τη δεύτερη διδακτική ώρα, οι μαθητές θα συναντηθούν στο εργαστήριο πληροφορικής, όπου θα εργαστούν πάλι ως ομάδες. Θα ολοκληρώσουν πλήρως την ιστορία τους, σε περίπτωση που δεν κατέστη εφικτό την πρώτη ώρα, και θα την κατασκευάσουν ως κινούμενο σχέδιο. Το εργαλείο που θα χρησιμοποιηθεί είναι το Comic Strip Creator του Πανεπιστημίου Πειραιώς, το οποίο είναι διαθέσιμο στην ιστοσελίδα [www.comicstripcreator.org](http://www.comicstripcreator.org) Ο εκπαιδευτικός θα έχει ήδη εγκαταστήσει στους υπολογιστές του εργαστηρίου το εργαλείο Comic Strip Creator και θα δώσει σχετικές οδηγίες χρήσης της εφαρμογής στους μαθητές. Ο εκπαιδευτικός θα χρησιμοποιήσει την εικόνα ενός κινούμενου σχεδίου, που έχει αναρτηθεί στην πλατφόρμα «Αίσωπος», προκειμένου να κατανοήσουν πληρέστερα οι μαθητές τι αναμένεται από αυτούς να δημιουργήσουν (45').

Οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να αναζητήσουν υλικό στο διαδίκτυο, π.χ. πληροφορίες και εικόνες, προκειμένου να εμπλουτίσουν την ιστορία τους. Ο εκπαιδευτικός έχει ρόλο συντονιστή, ενθαρρύνει τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στο πλαίσιο της ομάδας τους και τους καθοδηγεί ως προς τη διαδικασία και τη χρήση του εργαλείου και όχι ως προς το τελικό αποτέλεσμα.

Τα κινούμενα σχέδια που θα δημιουργηθούν θα αναρτηθούν στο blog της τάξης ή στην ιστοσελίδα του σχολείου, προκειμένου να υπάρξει διάχυση των αποτελεσμάτων στο σχολείο και στην κοινωνία.

Φύλλα εργασίας:

- [fyllo\\_ergasias\\_2.docx](#)
- [fyllo\\_ergasias\\_3.docx](#)

### 1. Το κόμικ της Ε.Ε.

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

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

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/19173/2961#19405>

**Διευκρίνιση:** Το κόμικ θα λειτουργήσει ως παράδειγμα για τους μαθητές.

## 3η Φάση: Παρουσίαση εργασιών

**Χρονική Διάρκεια:** 30λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα

Σκοπός της τρίτης φάσης είναι να κοινοποιήσουν οι μαθητές την εργασία τους, να επιχειρηματολογήσουν υπέρ αυτής, να έχουν αυτοπεποίθηση και να υποστηρίζουν τις απόψεις και τις θέσεις τους με επιχειρήματα και να αντιλαμβάνονται τις διαφορετικές οπτικές του θέματος.

**Δραστηριότητα 5:** Την τρίτη διδακτική ώρα οι μαθητές επανέρχονται στη σχολική τους αίθουσα, στην οποία υπάρχει ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής και βιντεοπροβολέας. Η κάθε ομάδα θα έχει στη διάθεσή της πέντε λεπτά για να παρουσιάσει στην ολομέλεια της τάξης το κινούμενο σχέδιο που δημιούργησε, να απαντήσει σε ερωτήσεις και να δώσει τυχόν διευκρινίσεις. Το κινούμενο σχέδιο μπορεί να παρουσιαστεί στον βιντεοπροβολέα ως το τελικό προϊόν που θα έχει εξαχθεί από την εφαρμογή είτε από το blog της τάξης, όπου θα έχει αναρτηθεί.

Φύλλα εργασίας:

## 4η Φάση: Αξιολόγηση

**Χρονική Διάρκεια:** 10λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολική αίθουσα

Σκοπός της τέταρτης φάσης είναι να καταγράψουν οι μαθητές τις παρατηρήσεις τους, να τις ερμηνεύουν και να καταλήγουν σε συμπεράσματα ως προς την αξιολόγηση της εργασίας τους.

Η αξιολόγηση θα γίνει με το πλαίσιο CIAO, το οποίο στηρίζεται σε τρεις διαστάσεις: το περιεχόμενο της μάθησης, την αλληλεπίδραση των μαθητών μεταξύ τους, με τον εκπαιδευτικό και με τις Τ.Π.Ε. και τις στάσεις και τα μαθησιακά αποτελέσματα.

**Δραστηριότητα 6:** Μετά την παρουσίαση των κινούμενων σχεδίων ακολουθεί αξιολόγηση των μαθητών. Οι μαθητές καλούνται να αυτοαξιολογηθούν με τη σύνταξη έκθεσης αυτοαξιολόγησης κάθε ομάδας. Στην έκθεση αυτή θα καταγραφεί η πορεία που ακολούθησαν οι ομάδες (πώς καταμερίστηκαν οι εργασίες, πώς

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.

διαχειρίστηκαν και δημιούργησαν το υλικό τους, δυσκολίες που αντιμετώπισαν, κ.λπ.) (Βλ. Αυτοαξιολόγηση ομάδας ή 2ο Φύλλο εργασίας). Τέλος, προκειμένου να διερευνηθεί τυχόν αλλαγή στη στάση των μαθητών απέναντι στην Ε.Ε., κάθε μαθητής ξεχωριστά καλείται να συμπληρώσει το 1<sup>ο</sup> Φύλλο εργασίας. Πρόκειται ουσιαστικά για το ίδιο φύλλο εργασίας με το 1<sup>ο</sup> της 1ης φάσης, καθώς οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν στις ίδιες ερωτήσεις και να περιγράψουν την Ε.Ε. ως υπαρκτό πρόσωπο.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo\\_ergasias\\_4.docx](#)
2. [aytoaxiologisi\\_omadas.docx](#)

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

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