

Ο λαγός και η χελώνα

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Διαθεματική Ομάδα

Δημιουργός Σεναρίου: ΠΕΦΚΟΥΛΑ ΣΤΑΓΙΑ (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: «**Ο λαγός και η χελώνα**».

Δημιουργήθηκε στις **09/08/2015 - 16:13** 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/19367>

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: [fyllo_ergasias_1.docx](#) , [fyllo_ergasias_2.docx](#)
- 2η Φάση: [vennio_diagramma.docx](#)
- 3η Φάση: [apli_diadromi.docx](#) , [paradeigma_natoyralistikis_anaparastasis.docx](#)
- 4η Φάση: [symvoliki_anaparastasi_tis_diadromis.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 (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Διαθεματική δραστηριότητα για την πρώτη τάξη με αφορμή την επανάληψη των γραμμάτων (λ), (γ) και (χ). Περιλαμβάνει δραστηριότητες βιωματικής και ανακαλυπτικής μάθησης και αποβλέπει στην καλλιέργεια της αποκλίνουσας και συμβολικής σκέψης. Με αφορμή από το μύθο του λαγού και της χελώνας τα παιδιά καλούνται να εξασκήσουν τη φωνολογική τους ενημερότητα, να μελετήσουν τα ζώα του δάσους και να αναπαραστήσουν ρεαλιστικά και εν συνεχεία συμβολικά τη διαδρομή του αγώνα.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

«Η επιστήμη πρέπει να ξεκινά με μύθους και με την κριτική των μύθων»

Karl R. Popper

Διαθεματικό εκπαιδευτικό σενάριο το οποίο επιχειρεί με αφορμή την επανάληψη των γραμμάτων (λ) (γ) και (χ) στη γλώσσα να εισάγει τα παιδιά στο κειμενικό είδος του μύθου καταρχήν. Μέσα από το μύθο του λαγού και της χελώνας, με κειμενική και γλωσσική επεξεργασία, τα παιδιά μαθαίνουν για το οικοσύστημα του δάσους. καί συζητούν για τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε ζώου (του λαγού και της χελώνας) και κάνουν συγκρίσεις (ομοιότητες – διαφορές). Παράλληλα και με τη βοήθεια των ΤΠΕ εργαλείων τα παιδιά καλούνται να φανταστούν και να σχεδιάσουν τη διαδρομή που ακολούθησαν ο λαγός και η χελώνα στον αγώνα δρόμου τους. Με τον τρόπο αυτό επιδιώκεται να ενεργοποιηθεί η ζώνη της επικείμενης ανάπτυξης (Vygotsky) ως διαδικασία ανακάλυψης της αναγκαιότητας των χαρτών, της χρήσης συμβόλων κατά τη σχεδίαση χάρτη, καθώς και της λειτουργίας του υπομνήματος στο χάρτη. Οι μαθητές/τριες εργάζονται με το απλούστερο ομαδοσυνεργατικό σχήμα που είναι η δυάδα (peer collaboration). Το σχήμα αυτό ενδείκνυται ιδιαίτερα για παιδιά που δεν έχουν ακόμη μάθει να λειτουργούν σε μεγάλες ομάδες και αποτελεί καλή προετοιμασία για μεγαλύτερα σχήματα συνεργασίας. Επιπλέον προσφέρεται ιδιαίτερα για την εξάσκηση σε διδαχθείσες δεξιότητες και τη διερεύνηση – επίλυση προβληματικών καταστάσεων.

Διδακτικοί Στόχοι

- Ανάπτυξη φορολογικής ενημερότητας
- Απόκτηση δεξιοτήτων σύγκρισης, κατηγοριοποίησης και ταξινόμησης
- Ανάπτυξη της συμβολικής σκέψης - ενεργοποίηση της ζώνης επικείμενης ανάπτυξης

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.

- Καλλιέργεια της δημιουργικής και αποκλίνουσας σκέψης

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- προγραμματισμένη διαθεματική δραστηριότητα
- φωνολογική ενημερότητα
- βιωματική μάθηση
- ανακαλυπτική μάθηση
- εξοικείωση στη χρήση συμβόλων

Υλικοτεχνική υποδομή

ΗΥ και προβολέας μέσα στην τάξη ή διαδραστικός πίνακας

Εργαστήριο ΗΥ

Λογισμικό kidspiration

Λογισμικό Drawing for children ή οποιοδήποτε λογισμικό ζωγραφικής για παιδιά

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Η εικόνα από το google images

Τα πνευματικά δικαιώματα των βίντεο ανήκουν στους δημιουργούς τους, Τυπική άδεια youtube.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

μεσαίο

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

6-9

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Δημοτικό

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

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

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: έλεγχος προϋπάρχουσας γνώσης - διδασκαλία μύθου

Χρονική Διάρκεια: 90λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: σχολική αίθουσα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. (Λλ), (Γγ) και (Χχ)
2. (Λλ) και (Γγ)
3. (Λλ) και (Χχ)
4. (Γγ) και (Χχ)

2η Φάση: Ζώα του δάσους

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα με ΗΥ και προτζέκτορα ή διαδραστικό πίνακα ή εργαστήριο ΗΥ

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ζώα του δάσους

3η Φάση: Φαντάζομαι και ζωγραφίζω τη διαδρομή του αγώνα

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο ΗΥ

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.

4η Φάση: Συμβολική αναπαράσταση διαδρομής - υπόμνημα

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο ΗΥ

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: έλεγχος προϋπάρχουσας γνώσης - διδασκαλία μύθου

Χρονική Διάρκεια: 90λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: σχολική αίθουσα

(1η διδακτική ώρα) Διανέμονται σε κάθε ομάδα δύο φυλλάδια εργασίας τα οποία αποτελούν μέσα ελέγχου της εμπέδωσης των διδαγμένων γραμμάτων (λ), (γ) και (χ), ενώ ταυτόχρονα προάγουν τις συνεργατικές δεξιότητες. Η εργασία του πρώτου φυλλαδίου απαιτεί επιπλέον και δεξιότητες κατηγοριοποίησης πέρα από τη γνώση των διδαγμένων γραμμάτων. Το κάθε μέλος της δυαδικής ομάδας εκτελεί συγκεκριμένη εργασία, το ένα εντοπίζει και το άλλο καταγράφει, ώστε με τη συνεργασία τους να επιτύχουν την αποτελεσματικότερη και γρηγορότερη περάτωση της εργασίας. Οι οδηγίες, παρ' όλο που υπάρχουν γραπτά στα φύλλα εργασίας, δίνονται και προφορικά από τη δασκάλα.

(2η διδακτική ώρα) Διαβάζουμε το μύθο του Αισώπου «Ο λαγός και η χελώνα» από κάποιο βιβλίο με ωραία εικονογράφηση. Μπορεί στη βιβλιοθήκη της τάξης να υπάρχουν κι άλλα βιβλία με τον ίδιο μύθο, καθώς επίσης και με άλλους μύθους του Αισώπου. Ακολουθεί συζήτηση με τα παιδιά σχετικά με τους ήρωες του μύθου, τα ιδιαίτερα χαρίσματα και τις αδυναμίες τους, την περιπέτειά τους. Γίνεται αναφορά στον Αίσωπο και τα παιδιά αναφέρουν κι άλλους μύθους που πιθανόν γνωρίζουν. Αν υπάρχει η δυνατότητα, όλη αυτή η δραστηριότητα μπορεί να γίνει σε χαλί με μαξιλάρια και με όλα τα σχετικά βιβλία στη μέση, έτσι ώστε τα παιδιά ελεύθερα να τα ξεφυλλίζουν καθώς θα γίνεται η συζήτηση. Στη συνέχεια επικεντρώνουμε σε κοινά χαρακτηριστικά των μύθων που αναφέρθηκαν. Επαγωγικά καταλήγουμε στον ορισμό του μύθου: «Φανταστική ιστορία που έχει όμως μέσα της κρυμμένη μια αλήθεια για τη στάση μας απέναντι στη ζωή και τις σχέσεις μας με τους άλλους ανθρώπους». Εναλλακτικά ή συμπληρωματικά συμβουλευόμαστε το λεξικό των παιδιών, όπου αναφέρεται ότι: «Ο μύθος είναι μια φανταστική ιστορία με ήρωες θεούς, ζώα και φυτά που μας διδάσκει να είμαστε καλοί».

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias_1.docx](#)
2. [fyllo_ergasias_2.docx](#)

1. (Λλ), (Γγ) και (Χχ)

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: Εικόνα με διαδραστικά σημεία

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19367/3017#19375>

Αυτό το εργαλείο περιέχει διαδραστική εικόνα και η λειτουργία διαδραστικότητας παρουσιάζεται στον παραπάνω υπερσύνδεσμο.

2. (Λλ) και (Γγ)

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: Εικόνα με διαδραστικά σημεία

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19367/3017#19434>

Αυτό το εργαλείο περιέχει διαδραστική εικόνα και η λειτουργία διαδραστικότητας παρουσιάζεται στον παραπάνω υπερσύνδεσμο.

3. (Λλ) και (Χχ)

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: Εικόνα με διαδραστικά σημεία

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19367/3017#19436>

Αυτό το εργαλείο περιέχει διαδραστική εικόνα και η λειτουργία διαδραστικότητας παρουσιάζεται στον παραπάνω υπερσύνδεσμο.

4. (Γγ) και (Χχ)

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: Εικόνα με διαδραστικά σημεία

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19367/3017#19439>

Αυτό το εργαλείο περιέχει διαδραστική εικόνα και η λειτουργία διαδραστικότητας παρουσιάζεται στον παραπάνω υπερσύνδεσμο.

2η Φάση: Ζώα του δάσους

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα με ΗΥ και προτζέκτορα ή διαδραστικό πίνακα ή εργαστήριο ΗΥ

Γίνεται συζήτηση σχετικά με τα οικοσυστήματα όπου ζουν τα δύο ζώα, το είδος στο οποίο ανήκουν, πώς γεννάνε, τι τρώνε, από τι κινδυνεύουν. Η όλη διαδικασία γίνεται με την τεχνική της ιδεοθύελλας και με τη βοήθεια της διαδραστικής εικόνας. Αφού καταγραφούν οι πληροφορίες, οργανώνονται σε βέννιο διάγραμμα το οποίο μπορεί να γίνει στον πίνακα ή και με το λογισμικό kidspiration στον υπολογιστή της τάξης ή σε διαδραστικό πίνακα, αν αυτός είναι διαθέσιμος. Το βέννιο διάγραμμα παίζει εδώ το ρόλο του εννοιολογικού χάρτη, καθώς οργανώνει και παρουσιάζει τις πληροφορίες έτσι ώστε να αναδεικνύονται οι σχέσεις ανάμεσά τους, ενώ ταυτόχρονα απαιτεί διαδικασίες σύγκρισης, οι οποίες κινητοποιούν ανώτερες γνωστικές λειτουργίες.

Φύλλα εργασίας:

1. [vennio diagramma.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.

Ζώα του δάσους

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 110

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19367/3018#19400>

3η Φάση: Φαντάζομαι και ζωγραφίζω τη διαδρομή του αγώνα

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο ΗΥ

Στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου κάθε δυαδική ομάδα έχει μπροστά της έναν υπολογιστή. Τα παιδιά ανοίγουν τον υπολογιστή και στη συνέχεια ανοίγουν το λογισμικό "Drawing for children" ή οποιοδήποτε άλλο λογισμικό ζωγραφικής για παιδιά. Αν τα παιδιά είναι ήδη αρκετά εξοικειωμένα με τα εργαλεία του λογισμικού, σχεδιάζουν μόνα τους τη διαδρομή. Αφού τη σχεδιάσουν την αποθηκεύουν, χρησιμοποιώντας την επιλογή ώστε να την χρησιμοποιήσουν και πάλι κατά τη διαδικασία της νατουραλιστικής και συμβολικής αναπαράστασης. Αν δεν είναι αρκετά εξοικειωμένα, έχουμε έτοιμη στο φάκελο μια απλή διαδρομή, την οποία τα παιδιά εμπλουτίζουν στη συνέχεια με νατουραλιστικά στοιχεία με τη βοήθεια των εργαλείων του λογισμικού. Τέλος η κάθε ομάδα εκτυπώνει την αναπράσταση που ετοίμασε.

Φύλλα εργασίας:

1. [apli_diadromi.docx](#)
2. [paradeigma_natoyralistikis_anaparastasis.docx](#)

4η Φάση: Συμβολική αναπαράσταση διαδρομής - υπόμνημα

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Εργαστήριο ΗΥ

Τα παιδιά πηγαίνουν στο εργαστήριο ΗΥ και έχουν μαζί τους την εκτυπωμένη νατουραλιστική απεικόνιση της διαδρομής από την προηγούμενη φάση. Ανοίγουν το "Drawing for children" και στη συνέχεια το αρχείο με την αρχική απλή διαδρομή χωρίς τα επιπρόσθετα νατουραλιστικά στοιχεία. Στην αρχική διαδρομή αναπαριστούν πλέον το χάρτη με σύμβολα, κοιτάζοντας προσεκτικά αυτόν που έχουν εκτυπώσει. Πλέον τα νατουραλιστικά στοιχεία πρέπει να αποτυπωθούν με σύμβολα και πρέπει να προστεθεί και ένα υπόμνημα με τις επεξηγήσεις των συμβόλων.

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.

Φύλλα εργασίας:

1. [symvoliki_anaparastasi_tis_diadromis.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.