

## Με αφορμή ένα Μουσείο.

### Βέλτιστο Σενάριο

#### Γνωστικό αντικείμενο:

Ελληνικός και Ευρωπαϊκός Πολιτισμός

**Δημιουργός Σεναρίου:** ΔΙΟΝΥΣΙΟΣ ΜΑΪΝΑΣ (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: **«Με αφορμή ένα Μουσείο. »**.

Δημιουργήθηκε στις **09/28/2015 - 22:22** 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/23595>

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 συννημένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: [fylla\\_ergasias.docx](#)
- 3η Φάση: [fylla\\_ergasias\\_2.docx](#)
- 4η Φάση: Δεν υπάρχει

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

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

## Γενική Περιγραφή Σεναρίου

### Γνωστικό Αντικείμενο

Ελληνικός και Ευρωπαϊκός Πολιτισμός (Άλλο)

### Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Η παρούσα διδακτική πρόταση ασχολείται κυρίως με το πρόβλημα της μουσειοπαιδείας. Δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις όπου αυτή περιορίζεται σε μια απλή επίσκεψη σε ένα μουσείο και μια σύντομη περιήγηση ή μάλλον περιπλάνηση των μαθητών στο χώρο των εκθεμάτων. Παρατίθεται, λοιπόν, μια διδακτική πρόταση στην οποία, καταβάλλεται προσπάθεια να δοθεί μια πολυδιάστατη μορφή διδασκαλίας. Η διδακτική διαδικασία δεν περιορίζεται μόνο στην επίσκεψη στο χώρο του Μουσείου αλλά ξεκινάει πριν από αυτήν και συνεχίζεται και μετά, εκμεταλλευόμενη μερικές από τις δυνατότητες που προσφέρει ο υπολογιστής με έμφαση τα εικονικά μουσεία. Παράλληλα, πέρα από τον προφανή μουσειοπαιδαγωγικό στόχο της διδασκαλίας, εμπλέκονται και συναφή γνωστικά αντικείμενα με έμφαση τη γλώσσα προσδίδοντας ένα διαθεματικό χαρακτήρα στο μάθημα.

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 αποτελεί μία σειρά από δραστηριότητες με αφορμή την επίσκεψη στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης από την Τάξη Α3 του 2ου Λυκείου Διαπολιτισμικής Εκπαίδευσης Ελληνικού. Απευθύνεται κατά κύριο λόγο σε μαθητές διαπολιτισμικού σχολείου, γυμνασίου ή λυκείου, που δε γνωρίζουν καλά την ελληνική γλώσσα και την Αθήνα αλλά μπορεί να εφαρμοστεί και σε ελληνόπαιδες γυμνασίου - λυκείου, με κατάλληλη προσαρμογή.

## ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

### Η τεχνολογική διάσταση

Οι υπολογιστές και γενικά τα υπολογιστικά συστήματα έχουν εισβάλει σε κάθε τομέα της ανθρώπινης δραστηριότητας και έχουν κάνει πια την εμφάνισή τους στην εκπαίδευση ακόμα και στον τόπο μας. Περιοριζόμενοι σε μερικές δυνατότητες του διαδικτύου που χρησιμοποιούνται στην διδακτική μας πρόταση παραθέτουμε τις εξής:

### Εικονικά μουσεία

Με τον όρο «εικονικό μουσείο» αποδίδονται όροι ή φράσεις όπως Virtual Museum, Webmuseum, digital museum κ.α., όπου υποδηλώνεται η βασική σημασία ότι το μουσείο και το περιεχόμενό του δεν έχει υλική υπόσταση (τουλάχιστον με την έννοια που ένα μουσείο και τα εκθέματά του υπάρχουν σε ένα φυσικό χώρο) αλλά βρίσκεται σε ψηφιακή μορφή στο διαδίκτυο ή σε ένα λογισμικό. Τις περισσότερες φορές είναι συλλογές που περιλαμβάνουν πίνακες ζωγραφικής, γλυπτά, κτίσματα, φωτογραφίες, γραφήματα, ηχητικά ντοκουμέντα, βιντεοσκοπήσεις, άρθρα, βάσεις ποικίλων δεδομένων κ.α., δηλαδή οτιδήποτε μπορεί να κατηγοριοποιηθεί, να ψηφιοποιηθεί και να εμφανιστεί στον κυβερνοχώρο. Τις περισσότερες φορές τα μεγάλα μουσεία έχουν και μία ιστοσελίδα στην οποία, πέρα από κάποιες πληροφορίες γενικού ενδιαφέροντος, παρουσιάζουν και κάποιες συλλογές τους με σχολιασμό. Στην περίπτωση μας, πέρα από την επιτόπια επίσκεψη στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης κάνουμε χρήση και της ιστοσελίδας του ([www.cycladic.gr](http://www.cycladic.gr)), η οποία παρέχει πληροφορίες για το Μουσείο και την ιστορία του, χάρτη για την εύκολη πρόσβασή του και αρκετά εκθέματα από συλλογές με σχόλια. Για το μάθημά μας, έχει και μια σελίδα για την έκθεση με τα ανασκαφικά ευρήματα στην αρχαία Ελεύθερνα, την οποία έκθεση είχαμε προγραμματίσει να την επισκεφθούμε ως τάξη.

Η τελική δραστηριότητα απαιτεί από τους μαθητές να συντάξουν σε Word (ή PowerPoint), με δοσμένους θεματικούς άξονες σχετικούς με την επίσκεψη στο Μουσείο, ένα κείμενο και να προσθέσουν και φωτογραφίες από το Μουσείο. Πρόκειται στην ουσία για δημιουργία πολυτροπικού κειμένου (Χοντολίδου 1999).

### Λεξικά on line - μεταφραστικές μηχανές

Μπορεί ο μαθητής να βρει πολύ γρήγορα πληθώρα πληροφοριών σε θεματικούς καταλόγους μιας πύλης ή ακόμα καλύτερα να προσφύγει στις λεγόμενες μηχανές αναζήτησης, όπου με τη χρήση σχετικών με το θέμα του λέξεων-κλειδιών μπορεί να εντοπίσει τις πληροφορίες που χρειάζεται.

Στο διαδίκτυο υπάρχουν αυτοτελή λεξικά που υποστηρίζουν πληθώρα γλωσσών με δυνατότητα άμεσης

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.

σύνδεσης λέξεων με επιλογή ανάμεσα σε δύο γλώσσες.

Πέρα από τη μετάφραση μεμονωμένων λέξεων το διαδίκτυο παρέχει τη δυνατότητα μετάφρασης συνεχών κειμένων ακόμα και ολόκληρων ιστοσελίδων διατηρώντας τη δομή τους. Η μετάφραση ποικίλει ως προς την ποιότητα, γι' αυτό πρέπει να χρησιμοποιούνται με προσοχή. Προτείνεται η χρήση του Google ([www.google.gr](http://www.google.gr)) που περιλαμβάνει αναμφισβήτητα την καλύτερη μηχανή αναζήτησης, υποστηρίζει μεταφραστικά πλειάδα γλωσσών, ακόμα και τα ελληνικά, και διαθέτει και καλή μεταφραστική μηχανή (που μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σαν απλό λεξικό).

## Η διαθεματική διάσταση

Στο συγκεκριμένο μάθημα εμπλέκονται διάφορα γνωστικά αντικείμενα, όπως της διδασκαλίας της γλώσσας, της ιστορίας, της τέχνης, της μουσειοπαιδείας, της πληροφορικής. Ο κεντρικός άξονας είναι η γνωριμία με ένα μουσείο και πάνω σε αυτόν δομούνται δραστηριότητες που δεν έχουν γνωστικά στεγανά. Πάντως έμφαση δίδεται στη διδασκαλία της γλώσσας, μια που η συγκεκριμένη τάξη μαθαίνει κυρίως ελληνικά.

## Η μέθοδος διδασκαλίας

Οι μέθοδος διδασκαλίας, που εφαρμόζεται στην προτεινόμενη διδασκαλία, εναρμονίζεται τόσο με το τεχνολογικό (Bertrand 1999: 90-102) όσο και το διαθεματικό (Κούσουλας 2004) μοντέλο και βασίζεται στις παρακάτω παιδαγωγικές αρχές:

- παιδοκεντρική διδασκαλία - ο δάσκαλος διαμεσολαβητής (Vygotsky 1993)
- συνεργατική μάθηση (διδασκαλία με ομάδες, παιδαγωγική projects)
- οικοδόμηση των γνώσεων από τους μαθητές (Piaget 1986, Papert 1980)
- διερευνητική μάθηση.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

1. Bertrand, Y. (1999). *Σύγχρονες Εκπαιδευτικές Θεωρίες*, μετ. Σιπητάνου Α. και Λινάρδου Ε., Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
2. Κούσουλας Φ. (2004). *Σχεδιασμός και Εφαρμογή Διαθεματικής Διδασκαλίας*, Αθήνα: Ατραπός.
3. Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, Computers and Powerfull Ideas*. New York: Basic Books.
4. Piaget, J. (1986). *Η Ψυχολογία της Νοημοσύνης*. Μετάφραση βέλτσου Ε.. Αθήνα: Καστανιώτης.
5. Vygotsky, L.S. (1993). *Σκέψη και Γλώσσα*. Μετάφραση Ρόδη Αντζελίνας. Εκδόσεις Γκιώνη.
6. Χοντολίδου, Ε. (1999). *Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας*, Γλωσσικός Υπολογιστής 1. 1, Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, Θεσσαλονίκη, σ. 115-117.

## Διδακτικοί Στόχοι

- Να ασκηθούν οι μαθητές στη διαδικασία επίσκεψης ενός μουσείου.
- Να γνωρίσουν πολιτιστικά στοιχεία της Ελλάδας.
- Να παραγάγουν προφορικό και γραπτό λόγο στην ελληνική γλώσσα.
- Να είναι σε θέση να κινούνται στοιχειωδώς στο κέντρο της Αθήνας.

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.

## Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- μουσείο
- μουσειοπαιδεία
- διαπολιτισμική εκπαίδευση
- πολυτροπικό κείμενο
- Ιστορία
- γλώσσα.

## Υλικοτεχνική υποδομή

Εργαστήριο υπολογιστών με προβολικό μηχάνημα.

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

3 ώρες

## Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Κανένας

## Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

## Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

## Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

## Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

15-18

## Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Άλλο

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: Εκκίνηση της διδασκαλίας-ενεργοποίηση των μαθητών.

**Χρονική Διάρκεια:** 5λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο πληροφορικής

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Παράδειγμα εννοιολογικού χάρτη

### 2η Φάση: Εικονική επίσκεψη του Μουσείου.

**Χρονική Διάρκεια:** 85λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο πληροφορικής

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

### 3η Φάση: Επιτόπια επίσκεψη στο Μουσείο.

**Χρονική Διάρκεια:** 120λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

### 4η Φάση: Σύνταξη-παρουσίαση των κειμένων από την επίσκεψη.

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο πληροφορικής

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.

## 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: Εκκίνηση της διδασκαλίας- ενεργοποίηση των μαθητών.

**Χρονική Διάρκεια:** 5λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο πληροφορικής

Για την εισαγωγή των μαθητών στο κεντρικό θέμα της διδασκαλίας και την πρόκληση του ενδιαφέροντος, οι μαθητές απαντούν αυθορμήτως και με λέξεις ή σύντομες φράσεις πάνω στην προφορική ερώτηση του διδάσκοντος: "Τι σας φέρνει στο μυαλό η λέξη μουσείο;" Οι απαντήσεις καταγράφονται από τον διδάσκοντα στον πίνακα ή σε προβολικό μηχάνημα σε μορφή εννοιολογικού χάρτη με κεντρική έννοια τη λέξη «μουσείο» (Ιδεοθύελλα).

Φύλλα εργασίας:

## 1. Παράδειγμα εννοιολογικού χάρτη

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 67

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/23595/3999#24618>

# 2η Φάση: Εικονική επίσκεψη του Μουσείου.

**Χρονική Διάρκεια:** 85λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο πληροφορικής

Η φάση αυτή εντάσσεται μαζί με την προηγούμενη σε δύο διδακτικές ώρες. Εξηγείται στους μαθητές ότι πρόκειται να πάνε μια επίσκεψη στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης και θα υπάρξει μια σειρά σχετικών δραστηριοτήτων. Οι μαθητές, σχηματίζοντας ομάδες, κάθονται ανά δύο-τρεις μπροστά από τους υπολογιστές, τους δίδεται φωτοτυπημένο το Φύλλο Εργασίας και ακολουθούν τις οδηγίες. Όλοι επισκέπτονται την ιστοσελίδα του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης: [www.cycladic.gr](http://www.cycladic.gr). Τα ΦΕ αναφέρονται σε τρεις ομάδες με κοινές (για να γνωρίζουν όλοι βασικά στοιχεία της έκθεσης) αλλά και ξεχωριστές ερωτήσεις. Στο τέλος διεξάγεται συζήτηση επί των απαντήσεων, αφού δοθεί ο λόγος στις ομάδες. Η δραστηριότητα αυτή έχει ως στόχο να προετοιμάσει τους μαθητές για την επιτόπια επίσκεψη στο Μουσείο και να ασκηθούν στον προφορικό λόγο.

Φύλλα εργασίας:

## 1. [fylla\\_ergasias.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.

## 3η Φάση: Επιτόπια επίσκεψη στο Μουσείο.

**Χρονική Διάρκεια:** 120λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης

Πραγματοποιείται επιτόπια επίσκεψη στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, αφού έχει δοθεί ως τόπος συνάντησης η είσοδος του Μουσείου. Το Μουσείο παρέχει ειδικό ξεναγό. Από πριν μοιράζεται φύλλο εργασίας στους μαθητές, το οποίο το επεξεργάζονται σε ομάδες, σχηματισμένες αυθόρμητα, μέχρι 3 μέλη. Πρόκειται στην ουσία για σύνταξη κειμένου με θεματικό άξονα το Μουσείο και τα εκθέματά του, το οποίο οι μαθητές το συντάσσουν κατά και μετά την επίσκεψη. Τελικά αποστέλεται με e-mail στον διδάσκοντα, με προοπτική τα κείμενα να παρουσιαστούν στο επόμενο μάθημα με προβολικό μηχάνημα και να συζητηθούν.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo\\_ergasias\\_2.docx](#)

## 4η Φάση: Σύνταξη-παρουσίαση των κειμένων από την επίσκεψη.

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο πληροφορικής

Οι μαθητές με την ομάδα τους συντάσσουν στον υπολογιστή σύντομο κείμενο μέχρι 100 λέξεις με βάση τους θεματικούς άξονες που τους δόθηκαν στο Μουσείο (φύλλο εργασίας 2) και προσθέτουν φωτογραφία/φωτογραφίες. Παρουσιάζονται με προβολικό μηχάνημα τα πολυτροπικά κείμενα των μαθητών, προϊόν ομαδικής εργασίας. Κάθε ομάδα παρουσιάζει το δικό της και γίνεται συζήτηση. Στο τέλος διεξάγεται σύντομη ψηφοφορία, με ανάταση των χεριών, για να επιλεγεί το καλύτερο.

Φύλλα εργασίας:

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.