

Ταξιδεύοντας με τον Αίσωπο-διαδίκτυο, animation

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων

Δημιουργός Σεναρίου: ΙΟΥΛΙΑ ΣΙΣΚΟΥ (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: **«Ταξιδεύοντας με τον Αίσωπο-διαδίκτυο, animation»**.

Δημιουργήθηκε στις **09/29/2015 - 00:01** 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/23666>

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

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομόνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

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

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

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

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

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

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

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

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει
- 4η Φάση: Δεν υπάρχει
- 5η 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

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων (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.

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Η δράση «**Ταξιδεύοντας με τον Αίσωπο-διαδίκτυο, animation**» αποτελούν ένα συνδυασμό της παιδικής λογοτεχνίας και των νέων τεχνολογιών.

Οι προσπάθειες των εκπαιδευτικών του 4^{ου} ειδικού δημοτικού σχολείου Αθηνών, να δοκιμάσουν νέες ιδέες και να προσεγγίσουν τρόπους αποτελεσματικής διδασκαλίας αναδεικνύοντας διαφορετικά επίπεδα οργάνωσης της μαθησιακής διαδικασίας και **με σύνθημα ότι μπορούμε να διδάξουμε τα πάντα στα παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες αλλά σε πολύ απλή μορφή**, έφεραν νέα πνοή στο χώρο του σχολείου. Αυτό υποστηρίζεται και από τη θεωρία του Bruner κατά την οποία οι αρχές των γνωστικών αντικειμένων μπορούν να διδαχθούν **αποτελεσματικά στα παιδιά όλων των ηλικιών** αρκεί να χρησιμοποιηθεί η «γλώσσα» που το παιδί καταλαβαίνει, ανάλογα με το επίπεδο νοητικής ανάπτυξης, στο οποίο είναι σε θέση να λειτουργεί, όσο αφορά την πραγματοποίηση ενός συγκεκριμένου έργου (Α. Ράπτης- Α. Ράπτη, 2004) .

Επιχειρήθηκε, λοιπόν ο συνδυασμός, των δύο θεματικών ενοτήτων προκειμένου οι μαθητές να προσεγγίσουν τους μύθους του Αισώπου με τρόπο σύγχρονο και πολύ αποδοτικό. Η πλοήγηση στο διαδίκτυο, η συλλογή πληροφοριών, η **συγγραφή ενός παραμυθιού με τη χρήση του υπολογιστή** και η **δημιουργία animation** ήταν αναγκαία για την εκπόνηση της εργασίας.

Με τη δράση «**Ταξιδεύοντας με τον Αίσωπο-διαδίκτυο, animation**» εισάγεται για πρώτη φορά στο σχολείο μας μια νέα – καινοτόμα εκπαιδευτική πρακτική.

Οι στόχοι της συγκεκριμένης δράσης αναλύονται παρακάτω και τα αποτελέσματά της θεωρούμε ότι έχουν εξαιρετικό ενδιαφέρον.

1.1. Περιγραφή το πώς προέκυψε η καινοτόμος δράση

Από την αρχή της σχολικής χρονιάς τα παιδιά της συγκεκριμένης βαθμίδας ειδικού δημοτικού σχολείου εξέφρασαν ένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον για «τα ζώα του τόπου μας». Ο δανεισμός βιβλίων από την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση Π.Ε Αθηνών με τίτλο «Βιβλία σε ρόδες» στάθηκε αφορμή για την περαιτέρω ενασχόλησή μας με τη συγκεκριμένη δράση.

Αποφασίσαμε μαζί με την κοινωνική λειτουργό του σχολείου μας να φτιάξουμε «**μια γωνιά παραμυθιού**» άνετη και ευρύχωρη για τα παιδιά που θα διευκολύνει την εκτέλεση μιας πρακτικής εργασίας και θα εντάσσει τα παιδιά σε ένα κλίμα που εμπλέκει το πραγματικό με το φανταστικό.

Ένα ξύλινο μπαουλάκι γεμάτο παιδικά βιβλία, μια παλιά και αυθεντική πάντα της γιαγιάς στον τοίχο, ένα χαλάκι με μαξιλάρια αποτέλεσαν το σκηνικό για την ανάγνωση παραμυθιών.

Τέλος ζητήθηκε από τα παιδιά να πάρουν από το μπαουλάκι ένα βιβλίο που τους έκανε μεγάλη εντύπωση. Καταγράψαμε τις επιλογές τους και διαπιστώσαμε, πως το αγαπημένο βιβλίο των περισσότερων παιδιών ήταν πάλι τα ζώα.

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.

Έτσι καταλήξαμε να ασχοληθούμε με τον μεγαλύτερο μυθοπλάστη με παγκόσμια απήχηση, τον πασίγνωστο σε όλους μας Αίσωπο και τους μύθους του.

Ορισμένες έρευνες τον θέλουν πρόσωπο πλασματικό, άλλοι υποστηρίζουν ότι έζησε περί τον 6^ο π.Χ. αιώνα ενώ γεννήθηκε στην Θράκη ή στη Φρυγία ή στην Αίγυπτο και πως ήταν δούλος αλλά, λόγω των πνευματικών και ηθικών του προσόντων, ο τελευταίος του αφέντης τον απελευθέρωσε.

Οι μύθοι του Αισώπου αποτελούν ένα ευχάριστο αλλά και διδακτικό ανάγνωσμα που απευθύνεται σε κάθε ηλικία και είναι κατάλληλο για διδασκαλία, καθώς συνδυάζει την ηθική διαπαιδαγώγηση με τη γνωριμία της αρχαίας κληρονομιάς.

Τέλος επιχειρήθηκε να δημιουργήσουμε μαζί με τα παιδιά **animation**

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

1. ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Η δράση «**Ταξιδεύοντας με τον Αίσωπο-διαδίκτυο, animation**» αποτελούν ένα συνδυασμό της παιδικής λογοτεχνίας και των νέων τεχνολογιών.

Οι προσπάθειες των εκπαιδευτικών του 4ου ειδικού δημοτικού σχολείου Αθηνών, να δοκιμάσουν νέες ιδέες και να προσεγγίσουν τρόπους αποτελεσματικής διδασκαλίας αναδεικνύοντας διαφορετικά επίπεδα οργάνωσης της μαθησιακής διαδικασίας και **με σύνθημα ότι μπορούμε να διδάξουμε τα πάντα στα παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες αλλά σε πολύ απλή μορφή**, έφεραν νέα πνοή στο χώρο του σχολείου. Αυτό υποστηρίζεται και από τη θεωρία του Bruner κατά την οποία οι αρχές των γνωστικών αντικειμένων μπορούν να διδαχθούν **αποτελεσματικά στα παιδιά όλων των ηλικιών** αρκεί να χρησιμοποιηθεί η «γλώσσα» που το παιδί καταλαβαίνει, ανάλογα με το επίπεδο νοητικής ανάπτυξης, στο οποίο είναι σε θέση να λειτουργεί, όσο αφορά την πραγματοποίηση ενός συγκεκριμένου έργου (Α. Ράπτης- Α. Ράπτη, 2004) .

Επιχειρήθηκε, λοιπόν ο συνδυασμός, των δύο θεματικών ενότητων προκειμένου οι μαθητές να προσεγγίσουν τους μύθους του Αισώπου με τρόπο σύγχρονο και πολύ αποδοτικό. Η πλοήγηση στο διαδίκτυο, η συλλογή πληροφοριών, η **συγγραφή ενός παραμυθιού με τη χρήση του υπολογιστή** και η **δημιουργία animation** ήταν αναγκαία για την εκπόνηση της εργασίας.

Με τη δράση «**Ταξιδεύοντας με τον Αίσωπο-διαδίκτυο, animation**» εισάγεται για πρώτη φορά στο σχολείο μας μια νέα – καινοτόμα εκπαιδευτική πρακτική.

Οι στόχοι της συγκεκριμένης δράσης αναλύονται παρακάτω και τα αποτελέσματά της θεωρούμε ότι έχουν εξαιρετικό ενδιαφέρον.

1.1. Περιγραφή το πώς προέκυψε η καινοτόμος δράση

Από την αρχή της σχολικής χρονιάς τα παιδιά της συγκεκριμένης βαθμίδας ειδικού δημοτικού σχολείου εξέφρασαν ένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον για «τα ζώα του τόπου μας». Ο δανεισμός βιβλίων από την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση Π.Ε Αθηνών με τίτλο «Βιβλία σε ρόδες» στάθηκε αφορμή για την περαιτέρω ενασχόλησή μας με τη συγκεκριμένη δράση.

Αποφασίσαμε μαζί με την κοινωνική λειτουργό του σχολείου μας να φτιάξουμε **«μια γωνιά παραμυθιού»** άνετη και ευρύχωρη για τα παιδιά που θα διευκολύνει την εκτέλεση μιας πρακτικής εργασίας και θα εντάσσει τα παιδιά σε ένα κλίμα που εμπλέκει το πραγματικό με το φανταστικό.

Ένα ξύλινο μπαουλάκι γεμάτο παιδικά βιβλία, μια παλιά και αυθεντική πάντα της γιαγιάς στον τοίχο, ένα χαλάκι με μαξιλάρια αποτέλεσαν το σκηνικό για την ανάγνωση παραμυθιών.

Τέλος ζητήθηκε από τα παιδιά να πάρουν από το μπαουλάκι ένα βιβλίο που τους έκανε μεγάλη εντύπωση. Καταγράψαμε τις επιλογές τους και διαπιστώσαμε, πως το αγαπημένο βιβλίο των περισσότερων παιδιών ήταν

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.

πάλι τα ζώα.

Έτσι καταλήξαμε να ασχοληθούμε με τον μεγαλύτερο μυθοπλάστη με παγκόσμια απήχηση, τον πασίγνωστο σε όλους μας Αίσωπο και τους μύθους του.

Ορισμένες έρευνες τον θέλουν πρόσωπο πλασματικό, άλλοι υποστηρίζουν ότι έζησε περί τον 6ο π.Χ. αιώνα ενώ γεννήθηκε στην Θράκη ή στη Φρυγία ή στην Αίγυπτο και πως ήταν δούλος αλλά, λόγω των πνευματικών και ηθικών του προσόντων, ο τελευταίος του αφέντης τον απελευθέρωσε.

Οι μύθοι του Αισώπου αποτελούν ένα ευχάριστο αλλά και διδακτικό ανάγνωσμα που απευθύνεται σε κάθε ηλικία και είναι κατάλληλο για διδασκαλία, καθώς συνδυάζει την ηθική διαπαιδαγώγηση με τη γνωριμία της αρχαίας κληρονομιάς.

Τέλος επιχειρήθηκε να δημιουργήσουμε μαζί με τα παιδιά **animation**.

Διδακτικοί Στόχοι

- Η διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς
- Η γνωριμία για τη ζωή του μεγαλύτερου παραμυθά του «ΑΙΣΩΠΟ
- Η συμβολή των μύθων του Αισώπου στην ανάπτυξη της φιλιαναγνωσίας
- Η διασκέδαση και η απόλαυση του λογοτεχνικού κειμένου
- Δημιουργία animation και η αγάπη για τον κινηματογράφο

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- μια γωνιά παραμυθιού
- Ταξιδεύοντας με τον Αίσωπο-διαδίκτυο
- animation

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.

Υλικοτεχνική υποδομή

Οι μύθοι που διαπραγματευτήκαμε από τον Αίσωπο ήταν: «Η αλεπού και τα σταφύλια», «Ο λαγός και η χελώνα», «Ο λύκος και ο σκύλος», «τζίτζικας και μέρμηγκας», «Το ελάφι και το αμπέλι».

Στην αρχή του προγράμματος γράψαμε και σχεδιάσαμε στον πίνακα της τάξης διαθεματικό σχέδιο εργασίας με τους Αισώπειους μύθους και με εξακρίνωση-διάχυση στα άλλα μαθήματα. Στη συνέχεια τα καταγράψαμε και στον ηλεκτρονικό υπολογιστή της τάξης μας όπου και τα αποθηκεύσαμε (αξίζει να σημειωθεί ότι η τάξη διαθέτει ένα υπολογιστή όπου τα παιδιά μέσα από διάφορα εκπαιδευτικά λογισμικά του Π.Ι. αντλούν πληροφορίες και αποκτούν γνώσεις).

Για την ανάπτυξη της συγκεκριμένης δράσης απαιτείται εργαστήριο με ηλεκτρονικούς υπολογιστές σε κατάλληλο διαμορφωμένο χώρο εντός του σχολείου μας. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα τα παιδιά να ενημερώνονται μέσω διαδικτύου και να αντλούν τις πληροφορίες που τους χρειάζονται. Έτσι θα τους δίνεται η δυνατότητα να έλθουν σε επαφή και να γνωρίσουν άλλα παιδιά από ειδικά σχολεία άλλων χωρών και να μπορούν έτσι να ανταλλάσουν εμπειρίες, απόψεις και γνώσεις. Υπάρχουν πολλά Προγράμματα όπως το e-twinning που δίνουν αυτές τις δυνατότητες μέσω συγκεκριμένων δραστηριοτήτων.

Σε καμιά όμως περίπτωση δεν αφήνουμε τα παιδιά να δράσουν ανεξέλεγκτα από μόνα τους στο διαδίκτυο. Τους ενημερώνουμε για την ασφαλή πλοήγηση και είμαστε πάντα δίπλα τους και τους καθοδηγούμε.

Τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος ήταν οι τεχνολογίες, (το κασετόφωνο, η φωτογραφική μηχανή, τον τρίποδα) και οι μύθοι του Αισώπου (μέσω internet και βιβλίων). Τέλος τα παιδιά δημιούργησαν animation «Ο λαγός και η χελώνα».

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Δεν υπόκειται σε πνευματικά Δικαιώματα

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: ΣΤΑΔΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Για την ανάπτυξη της συγκεκριμένης δράσης απαιτείται εργαστήριο με ηλεκτρονικούς υπολογιστές σε κατάλληλο διαμορφωμένο χώρο εντό

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

2η Φάση: ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΣ ΛΟΓΟΣ

Χρονική Διάρκεια: 120λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό Εργαστήριο Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

3η Φάση: Ακουστικός διαχωρισμός

Χρονική Διάρκεια: 120λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Εργαστήριο Πληροφορικής 4ου Ειδικού Αθηνών

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

4η Φάση: Προφορά του φθόγγου

Χρονική Διάρκεια: 120λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Εργαστήριο Πληροφορικής 4ου Ειδικού Αθηνών

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.

5η Φάση: ΓΡΑΠΤΟΣ ΛΟΓΟΣ Ανάγνωση

Χρονική Διάρκεια: 120λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Εργαστήριο Πληροφορικής 4ου Ειδικού Αθηνών

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ταξιδεύοντας με τον Αίσωπο-διαδίκτυο, animation

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: ΣΤΑΔΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Για την ανάπτυξη της συγκεκριμένης δράσης απαιτείται εργαστήριο με ηλεκτρονικούς υπολογιστές σε κατάλληλο διαμορφωμένο χώρο εντό

Στους μύθους του Αισώπου επιβραβεύεται ο εργατικός, ελέγχεται η κακή συμπεριφορά, εμψυχώνεται ο τίμιος και νοικοκυρεμένος άνθρωπος. Το είδος αυτού του λόγου, ο μύθος, παρουσιάζει με τρόπο σύντομο ένα επεισόδιο χρησιμοποιώντας τα ζώα και με αλληγορικό τρόπο κρίνει, σατιρίζει, και επαινεί έμμεσα την ανθρώπινη συμπεριφορά. Έτσι οικοδομείται μια άτυπη εκπαιδευτική διαδικασία και **οι μύθοι αποκτούν χαρακτήρα αγωγής. Ο λύκος, η αλεπού το ελάφι, το λιοντάρι, ο σκύλος, ο τζίτζικας ο μέρμηγκας, τα πουλιά μόνα τους** ή με την συμμετοχή του ανθρώπου υποδύονται τις ανθρώπινες αδυναμίες, αρετές και ελαττώματα, για να διδάξουν διαχρονικά.

Έτσι οι μύθοι του Αισώπου **συμβάλλουν στην γλωσσική καλλιέργεια και ανάπτυξη του προφορικού λόγου των παιδιών με ειδικές ανάγκες** στην καλλιέργεια του αφηγηματικού λόγου **στην προαγωγή της φιλαναγνωσίας**, στην διασκέδαση και απόλαυση του λογοτεχνικού κειμένου.

Οι μύθοι έχουν άφταστη διδακτικότητα, θαυμαστή απλότητα, ιδιαίτερη χάρη και είναι παρμένοι από την καθημερινή ζωή και φύση. Το βασικό χαρακτηριστικό των διηγήσεων είναι **το επιμύθιο** το οποίο είναι εύληπτο για τα παιδιά με ειδικές ανάγκες.

Η παιδαγωγική αξία των μύθων συμβάλλουν και στην ανάπτυξη της περιβαλλοντικής ευαισθησίας. Τα παιδιά μαθαίνουν να αγαπούν και να προστατεύουν το περιβάλλον.

«**Ο Λαγός και η χελώνα**» από τον μύθο του Αισώπου θεωρείται ως παγκόσμια πνευματική κληρονομιά και ως κοινή πολιτισμική περιουσία όλων των λαών. **Η δημιουργία animation** έδωσε νέα ώθηση για την επίτευξη νέων στόχων στο σχολείο μας. Αποτελεί **κίνητρο για την επίτευξη υψηλότερων προσδοκιών για τα παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες**. Οι έμφυτες ικανότητες του ανθρώπου χωρίς συστηματική και επίμονη προσπάθεια δεν είναι ποτέ επαρκείς. Έτσι ο λαγός δεν μπορεί να επαναπαύεται στις δόξες του, αφού όταν δοκιμάσει να τρέξει, εξαιτίας μιας χελώνας που προπονείται καθημερινά, θα δώσει το βραβείο στη χελώνα, ως ένδειξη αναγνώρισης αθλητικού ήθους και κοινωνικής προσφοράς.

Έτσι η συγκεκριμένη δράση «Ταξιδεύοντας με τον Αίσωπο-διαδίκτυο, animation» διευκόλυνε τους μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες στη διαδικασία **«να μάθουν πώς να μαθαίνουν»**.

Φύλλα εργασίας:

2η Φάση: ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΣ ΛΟΓΟΣ

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.

Χρονική Διάρκεια: 120λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό Εργαστήριο Πληροφορικής

Τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος ήταν οι τεχνολογίες, (το κασετόφωνο, η φωτογραφική μηχανή, τον τρίποδα) και οι μύθοι του Αισώπου (μέσω internet και βιβλίων). Τέλος τα παιδιά **δημιούργησαν animation «Ο λαγός και η χελώνα».**

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

- Η διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς
- Η γλωσσική καλλιέργεια και η ανάπτυξη του προφορικού λόγου
- Η καλλιέργεια του αφηγηματικού λόγου
- Η επαφή του περιβάλλοντα χώρο του παραμυθιού
- Η γνωριμία για τη ζωή του μεγαλύτερου παραμυθά τον «**ΑΙΣΩΠΟ**»
- Η συμβολή των μύθων του Αισώπου **στην ανάπτυξη της φιλαναγνωσίας**
- Η διασκέδαση και η απόλαυση του λογοτεχνικού κειμένου
- Δημιουργία **animation** και η αγάπη για τον κινηματογράφο

Η φιλοσοφία και η παιδαγωγική αξιοποίηση των μύθων έγινε μέσα από **σχέδια εργασίας.**

Τα σχέδια εργασίας αποτελούν μεθοδευμένες, συλλογικές μορφές δράσεων με σαφείς στόχους και συγκεκριμένο αντικείμενο ενασχόλησης των μαθητών. Αποσκοπούν στην πολυεπίπεδη διασύνδεση της σχολικής γνώσης με αυθεντικές καταστάσεις της καθημερινής ζωής και την ανάληψη κοινωνικής δράσης από τους μαθητές ώστε να είναι ικανοί να διαχειρίζονται βιωματικά τη γνώση, αξιοποιώντας την προσέγγισή της από διαφορετικές οπτικές γωνίες (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών, Τόμος Α΄).

Οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά σε συλλογικές διερευνητικές δραστηριότητες, όπου το ζητούμενο είναι η αναζήτηση, η συλλογή, η επεξεργασία των πληροφοριών, η αξιολόγηση των νέων στοιχείων, η σύνθεση και η παρουσίαση του τελικού προϊόντος (Καγκά, Ε. 2002).

Κατά την ανάλυση και επεξεργασία των μύθων δώσαμε έμφαση στους εξής άξονες:

- στην κοινωνικοποίηση των μαθητών μέσα από την ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων, δεξιοτήτων συλλογικής άμιλλας και επικοινωνίας.
- στην ενίσχυση της ενσυναίσθησης μέσα από την ελεύθερη έκφραση συναισθημάτων, απόψεων, στάσεων, έξεων και τις συγκρούσεις αξιών, ώστε οι μαθητές να είναι ικανοί να αντιλαμβάνονται και να επαναπροσδιορίζουν στερεοτυπικές αντιλήψεις και συμπεριφορές (Καγκά, 2002).
- στην καλλιέργεια της αυτοεκτίμησης και της αυτοπεποίθησης των μαθητών, και να αισθάνονται ικανοποίηση για τα προσωπικά τους επιτεύγματα.

Κατά την ανάλυση και επεξεργασία του πρώτου μύθου «Ο λαγός και η χελώνα» τα στάδια υλοποίησης του προγράμματος ήταν:

ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΣ ΛΟΓΟΣ

Ο προφορικός λόγος εξελίσσεται και εμπλουτίζεται μέσα από την ανάπτυξη της γενικής νοημοσύνης του

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.

παιδιού και μέσα από την ενεργοποίηση του έμφυτου μηχανισμού που διαθέτει και κατά τον οποίο ο Chomsky ονομάζει μηχανισμό κατάκτησης της γλώσσας. Ο μηχανισμός αυτός ενεργοποιείται με άμεσο και έμμεσο

τρόπο. Ο άμεσος αφορά την οργανωμένη και προγραμματισμένη δραστηριότητα, που με ποικίλες διαδικασίες κατατείνει στην επίτευξη του σκοπού, των ειδικότερων στόχων του αναλυτικού προγράμματος (Α.Π.Σ.). Ο έμμεσος περιλαμβάνει όλες τις ευκαιρίες στην καθημερινή αλληλεπίδραση για ενεργητική παρατήρηση, για ομιλία, για περιγραφές, για διατύπωση ερωτημάτων κλπ.

Η διήγηση του μύθου έγινε από την εκπαιδευτικό. Στο πρώτο μύθο, ξεκινώντας από τον αγώνα δρόμου που έγινε από το λαγό και τη χελώνα, μιλήσαμε για τα διάφορα αθλήματα. Τα παιδιά είπαν τι τους αρέσει περισσότερο, π.χ. το μπάσκετ, το ποδόσφαιρο κλπ. Στην συνέχεια μιλήσαμε για την περηφάνια και τον κομπασμό του λαγού. Το αρχαίο γνωμικό «**μηδένα προ του τέλους μακάριζε**» ταιριάζει στην περίπτωση του λαγού, όπως «**Ο επιμένων νικά**» στην περίπτωση της χελώνας.

Στη συνέχεια αναφερθήκαμε και στον Γάλλο μυθοποιό **Λα Φονταίν** που έγραψε αντίστοιχα μύθους για ζώα, όπως αυτός του γρηγοροπόδαρου λαγού που όμως, λόγω υπερβολικής αυτοπεποίθησης, κατάφερε αυτό που εξ αρχής φάνταζε ακατόρθωτο, να χάσει από την αργή χελώνα. Ο συγκεκριμένος μύθος φαίνεται να είναι ο πιο αντιπροσωπευτικός του Γάλλου μυθοποιού, γι' αυτό επιλέγεται συχνά για το εξώφυλλο της συλλογής του, συνοδεύει το πορτρέτο του π.χ. στο γραμματόσημο του Πριγκιπάτου του Μονακό.

Ο γνωστός μύθος κατάφερε να ενώσει για πάντα τα δύο ζώα και έτσι μαζί κι αδιάσπαστα δεμένα έγιναν τηλεκάρτα, ζευγάρι μανικετόκουμπα και σκουλαρίκια, εστιατόριο στο Λονδίνο, γλυπτό στους δρόμους της Βοστώνης.

Τα παιδιά ακούσανε με μεγάλο ενδιαφέρον το συγκεκριμένο μύθο και μέσα από την μουσική. Αποφασίστηκε από όλα τα παιδιά, να έχουν ως παράδειγμα την αργή και υπομονετική χελώνα και να βάζουν στόχους στη ζωή τους και να τους πετυχαίνουν.

Φύλλα εργασίας:

3η Φάση: Ακουστικός διαχωρισμός

Χρονική Διάρκεια: 120λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Εργαστήριο Πληροφορικής 4ου Ειδικού Αθηνών

Ακουστικός διαχωρισμός

Ο μαθητής έμαθε τους φθόγγους Λ και Χ και λ και χ και τους επαναλαμβάνει.

Προφορά του φθόγγου

Ο μαθητής έμαθε να προφέρει σωστά τους φθόγγους: Λ και Χ, λ και χ, καθώς και τη λέξη Λαγός-Χελώνα. Η δραστηριότητα που δώσαμε στα παιδιά ήταν να βάλουν τις εικόνες στην σειρά (σειροθέτηση) και να προφέρουν τους φθόγγους.

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.

ΓΡΑΠΤΟΣ ΛΟΓΟΣ

Ανάγνωση

Ο μαθητής έμαθε να συνδυάζει τους φθόγγους Λ-Χ και λ-χ με τα γράμματα Λ,Χ και λ,χ. Μέσα στο κείμενο που του δώσαμε από το μύθο του Αισώπου αναγνώρισε όλες τις λέξεις: Λαγός-λαγός, Χελώνα-χελώνα και τις υπογράμμισε.

Γραφή

Ο μαθητής εξοικειώθηκε να γράφει το γράμμα Λ και Χ, λ και χ.

Φύλλα εργασίας:

4η Φάση: Προφορά του φθόγγου

Χρονική Διάρκεια: 120λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Εργαστήριο Πληροφορικής 4ου Ειδικού Αθηνών

ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ

Η συγγραφική άσκηση πάνω στον μύθο του Αισώπου «**Ο λαγός και η χελώνα**» και ο κριτικό σχολιασμός, έδωσε την ευκαιρία στα παιδιά να εκφράσουν απόψεις και να διατυπώσουν κάποιες θεωρητικές αρχές γύρω από τους μηχανισμούς της μυθοπλασίας. Για να αποκτήσει ενδιαφέρον ο συγκεκριμένος μύθος και μεγαλύτερη πλαστικότητα και ένα δημιουργικό και διαλογικό χαρακτήρα, αφήσαμε στα παιδιά την πρωτοβουλία να πλάσουν προφορικές ιστορίες.

Στην σειρά των μαθημάτων μας προσεγγίσαμε με ιδιότυπο και κατά το δυνατό γοητευτικό τρόπο τεχνικές της συγγραφής, ξεκινώντας από τα κλασσικά στο είδος βιβλία. Απώτερος στόχος ήταν να καλλιεργηθεί το πνεύμα που πρέπει να διέπει το σημερινό παιδικό βιβλίο. Τέλος αναδείξαμε και την αμφίδρομη σχέση εικόνας και κειμένου.

«Ο Λαγός και η χελώνα» ο μύθος του Αισώπου θεωρείται ως παγκόσμια πνευματική κληρονομιά και ως κοινή πολιτισμική περιουσία. **Στο χώρο του κινηματογράφου και ειδικότερα των κινούμενων σχεδίων** υπήρξαν πηγή έμπνευσης για την απροσδόκητη ήττα ενός αισιόδοξου λαγού από μιας αργής και ταπεινής χελώνας.

Οι έμφυτες ικανότητες του ανθρώπου χωρίς συστηματική και επίμονη προσπάθεια δεν είναι ποτέ επαρκείς. Έτσι ο λαγός δεν μπορεί να επαναπαύεται στις δόξες του, αφού όταν δοκιμάσει να τρέξει, εξαιτίας μιας χελώνας που προπονείται καθημερινά, θα δώσει το βραβείο στη χελώνα, ως ένδειξη αναγνώρισης αθλητικού ήθους και κοινωνικής προσφοράς.

Με τον υπολογιστή της τάξης μας ξεκινήσαμε να γράφουμε το σενάριο του λαγού και της χελώνας. Αξίζει να τονίσουμε ότι τα παιδιά είναι αρκετά εξοικειωμένα τόσο με το πληκτρολόγιο όσο και με το ποντίκι. Ανοίξαμε ένα έγγραφο στο Word και αρχίσαμε να γράφουμε σιγά-σιγά το σενάριο. Κάθε φορά που έγραφε

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.

κάποιος μαθητής το βοηθήσαμε και να το αποθηκεύσει. Αφού τελειώσαμε την γραφή κειμένων, βγάλαμε φωτογραφίες τις ζωγραφιές των παιδιών με τα ζώα και τις περάσαμε στον υπολογιστή. Τα παιδιά ενθουσιάστηκαν όταν είδαν στον υπολογιστή τα δικά τους έργα. Τέλος μεταφέραμε τις εικόνες στα αντίστοιχες σελίδες και το βιβλιαράκι μας ήταν έτοιμο.

Φύλλα εργασίας:

5η Φάση: ΓΡΑΠΤΟΣ ΛΟΓΟΣ Ανάγνωση

Χρονική Διάρκεια: 120λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Τάξη Εργαστήριο Πληροφορικής 4ου Ειδικού Αθηνών

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ - ΣΧΕΔΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Χωρίσαμε τα παιδιά σε δύο ομάδες με υπεύθυνο έναν εκπαιδευτικό. Η κάθε ομάδα έφτιαξε ένα μεγάλο ρολόι και συζητήσαμε για την ώρα, τα λεπτά και τα δευτερόλεπτα. Μιλήσαμε για τον αγώνα μεταξύ λαγού-χελώνας, για την ώρα που ξεκίνησαν, τη διάρκεια και για τον τερματισμό. Κρεμάσαμε στη συνέχεια τις συγκεκριμένες δραστηριότητας στον τοίχο της τάξης και καθημερινά κάναμε εξάσκηση με την μέτρηση της ώρας. Για την κατανόηση των προμαθηματικών εννοιών δώσαμε στα παιδιά φυλλάδια με δραστηριότητες που περιείχαν:

ΠΡΟΜΑΘΗΜΑΤΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ

Η αλεπού για να φτάσει τα σταφύλια πήδηξε: επάνω, κάτω, μπροστά ή πίσω (από τον μύθο του Αίσωπου «**Η αλεπού και τα σταφύλια**»).

ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΧΡΩΜΑΤΩΝ

- Τι χρώμα έχουν τα σταφύλια: άσπρα, μαύρα, κίτρινα, κόκκινα, γαλάζια, ή μωβ.
- Τι χρώμα έχει το τρίχωμα του λύκου: καφέ, άσπρο, πράσινο, πορτοκαλί ή μαύρο (από τον μύθο «**Ο σκύλος και ο λύκος**»).

ΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ ΚΑΙ ΤΑ ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΑ

Τα παιδιά έμαθαν πρώτα τους αριθμούς και στη συνέχεια τα αριθμητικά βγαίνοντας στην αυλή του σχολείου και παίζοντας σκυταλοδρομία. Έτσι κατανόησαν τις έννοιες : πρώτος, δεύτερος, τρίτος, τέταρτος, πέμπτος κλπ.

Για καλύτερη εμπέδωση των αριθμητικών και για γραφή αυτών μοιράσαμε σχέδια εργασίας με ερωτήσεις όπως:

- Ποιος βγήκε πρώτος στον αγώνα από τον μύθο «**Ο λαγός και η χελώνα**»
- Να βάλετε στην σειρά τα αριθμητικά από το ένα έως το 10. (2^{ος}, 1^{ος}, 5^{ος}, 3^{ος}, 6^{ος}, 8^{ος}, 7^{ος}, 10^{ος}, 9^{ος}).

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

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

Να αριθμήσετε τις εικόνες από τον μύθο « **Ο λαγός και η χελώνα**»

ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ -ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ

ΣΧΕΔΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Μοιράσαμε στα παιδιά έγχρωμους χάρτες της Ελλάδος και της Ευρώπης. Η ανωτέρω δραστηριότητα έγινε σε έγχρωμο χαρτί Α3 με τις αντίστοιχες εικόνες και στη συνέχεια τα πλαστικοποιήσαμε. Έπειτα αναφερθήκαμε στον μεγάλο μυθοποιό και παραμυθά, Αίσωπο. Τις πληροφορίες τις αντλήσαμε από την πλοήγηση στο διαδίκτυο και από το γραφείο του Διευθυντή του σχολείου μας. Αυτό γινόταν μία ώρα την εβδομάδα (Ιστοεξερεύνηση). Γνωρίσαμε τη ζωή του και πως θεωρείται ο διασημότερος από τους αρχαίους μυθοποιούς αναμφισβήτητος πατέρας του αρχαίου μύθου, γεννήθηκε κατά πάσα πιθανότητα από οικογένεια δούλων, το 625 π.Χ στο **Αμόριο της Φρυγίας. Έζησε στη Σάμο, ταξίδεψε στην Αίγυπτο και την Ανατολή και πέθανε στους Δελφούς.** Κατηγορήθηκε για ιεροσυλία και καταδικάστηκε σε θάνατο από τους ιεροδικαστές. Γκρεμίστηκε δε από την κορυφή του Παρνασσού.

Έτσι τα παιδιά έμαθαν από πολύ νωρίς του προγράμματος μας να δείχνουν στον χάρτη τα μέρη όπου έζησε και πέρασε τη ζωή του ο Αίσωπος.

Μπήκαμε στην Ιστοσελίδα του ΕΚΕΒΙ και γνωρίσαμε παιδικά βιβλία και τους συγγραφείς τους.

Οι **Δελφοί** ήταν αρχαία ελληνική πόλη στην οποία λειτούργησε το σημαντικότερο μαντείο του αρχαιοελληνικού κόσμου. Η πόλη αναφέρεται από τους ομηρικούς χρόνους με την ονομασία Πυθώ. Θεωρείται μνημείο **Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς της ΟΥΝΕΣΚΟ.**

Όλοι οι μύθοι του Αισώπου προσφέρονται πολύ για μια βαθύτερη γνωριμία με τα ζώα που ζουν στα δάση. Συζητήσαμε ποια από αυτά υπάρχουν στην Ελλάδα. Δείξαμε στον χάρτη σε ποια μέρη της Ελλάδος υπάρχουν δάση και ποια ζώα ζουν σε αυτά. Μιλήσαμε για τα συναισθήματα των ζώων. Σύμφωνα με διάφορες ιστορίες ζωολόγων ή φιλόζωων τα ζώα δείχνουν συναισθήματα αγάπης, φιλίας, ή λύπης. Ζητήθηκε από τα παιδιά και έφεραν φωτογραφίες από διάφορα ζώα και φτιάξαμε έτσι το αλφαβητάρι των ζώων. Ευαισθητοποιήθηκαν και ως προς τη διάσωση και προστασία των ζώων που είναι υπό εξαφάνιση.

Ακούσαμε μελοποιημένα τραγούδια από τους μύθους του Αισώπου, του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν κλπ. Ζωγραφίσαμε τα ζώα που συναντήσαμε στους μύθους και φτιάξαμε χάρτινες κατασκευές ζώων. Μοιράσαμε ρόλους ζώων στα παιδιά και δραματοποιήσαμε τους μύθους. Οι δραματοποιήσεις και τα θεατρικά παιχνίδια οργανώνονταν συνήθως μετά την ανάγνωση τους. Φτιάξαμε τον τροχό των συναισθημάτων σχετικά με το πώς ένιωθαν τα παιδιά διαβάζοντας παραμύθια.

Χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή της τάξης έφτιαξαν αφίσα με τα ζώα χρησιμοποιώντας το PowerPoint. Μόλις η αφίσα ολοκληρώθηκε, παρουσιάστηκε και αναρτήθηκε σε κεντρικό σημείο του σχολείου. Η αφίσα είχε στόχο την ενημέρωση των παιδιών, αλλά και των γονέων τους για τα αγαπημένα τους βιβλία παιδικής λογοτεχνίας.

Φύλλα εργασίας:

1. Ταξιδεύοντας με τον Αίσωπο-διαδίκτυο, animation

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/23666/4025#23695>



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.