

Τα μοτίβα στην καθημερινή μας ζωή

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Μαθηματικά (ΠΕ)

Δημιουργός Σεναρίου: ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΚΑΡΑΚΩΣΤΑ (Εκπαιδευτικός)

Έλεγχος Σεναρίου με τα Προγράμματα Σπουδών: ΖΥΜΠΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ/ΠΑΝΑΓΑΚΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ (Σχολικός Σύμβουλος)

Έλεγχος Επιστημονικής Επάρκειας Σεναρίου: ΠΕΤΡΟΠΟΥΛΟΥ ΟΥΡΑΝΙΑ/ΣΚΟΥΡΑΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ (Συντονιστής)

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.

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 Υ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Τα μοτίβα στην καθημερινή μας ζωή**».

Δημιουργήθηκε στις **08/31/2015 - 03:00** 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/6912>

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.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.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.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.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_motiva_kai_kathimerini_zoi.pdf](#)
- 2η Φάση: [fylladio_1_hromatizontas_tin_kampia.pdf](#)
- 3η Φάση: [fyllo_ergasias_1_apostoli.pdf](#) , [fyllo_ergasias_2_kodikos.pdf](#) , [fylladio_3_paizoyme_moysiki.pdf](#)

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

Μαθηματικά (ΠΕ) (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Αναγκαιότητα διδακτικού σεναρίου

Η αναγνώριση, η περιγραφή, η σύγκριση και η ανάλυση μοτίβων είναι σημαντικές έννοιες για τη νοητική ανάπτυξη των μαθητών. Τα μοτίβα είναι ένας τρόπος ώστε οι μαθητές να αναγνωρίζουν τη σειρά και να οργανώνουν τις καταστάσεις γύρω τους. Οι δραστηριότητες στα μοτίβα αποσκοπούν στην άσκηση της παρατηρητικότητας, της ακρίβειας και της προσεκτικής εκτέλεσης συγκεκριμένων και διαδοχικών βημάτων.

Τα μοτίβα είναι δομικά στοιχεία της μαθηματικής γνώσης και κατά της διάρκειας της διδασκαλίας, οι μαθητές κάνουν παρατηρήσεις και ανακαλύπτουν κανονικότητες, που ενισχύουν την ανακάλυψη της κρυμμένης τυπικής μαθηματικής δομής. Τα αριθμητικά μοτίβα βοηθούν τους μαθητές να ανακαλύψουν κανόνες και να κατακτήσουν καλύτερα τις σχέσεις μεταξύ των αριθμών.

Στο παρόν διδακτικό σενάριο, με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων, οι μαθητές αναγνωρίζουν, συγκρίνουν και αναλύουν αριθμητικά και γεωμετρικά μοτίβα μέσα από καταστάσεις της καθημερινής τους ζωής, μέσω μιας αποστολής που αναλαμβάνουν να ολοκληρώσουν.

Καινοτομία και προστιθέμενη αξία σεναρίου

Στο παρόν διδακτικό σενάριο, ο μαθητής με παιγνιώδη-βιωματικό τρόπο και με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων, εισάγεται και ερευνά τον κόσμο των μοτίβων

Προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών

Οι μαθητές γνωρίζουν:

1. τα γεωμετρικά σχήματα
2. να αριθμούν, να γράφουν και να διαβάζουν αριθμούς μέχρι το 100

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 ψηφιακό σενάριο αφορά στη διδασκαλία των μοτίβων. Απευθύνεται σε μαθητές ηλικίας 6-9 χρόνων.

Το ψηφιακό διδακτικό σενάριο αναφέρεται στην ενότητα Μετρήσεις σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (2003) των Μαθηματικών στο Δημοτικό. Το συμπληρωματικό Πρόγραμμα Σπουδών (2011) εντάσσει τη διδασκαλία των μοτίβων στην θεματικά ενότητα Άλγεβρα (Κανονικότητα-Συναρτήσεις). Είναι συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών, δίνοντας την δυνατότητα διερεύνησης των εννοιών που διαπραγματεύεται και συμβάλλοντας έτσι στην καλύτερη κατανόηση και οικοδόμησή τους.

Οι εργασίες γίνονται ομαδικά με σκοπό οι ομάδες να αναγνωρίσουν, να περιγράψουν, να επεκτείνουν το μοτίβο. Η αναγνώριση, η σύγκριση και η ανάλυση μοτίβων είναι σημαντικές έννοιες για τη νοητική ανάπτυξη.

Χρησιμοποιείται η ομαδοσυνεργατική μέθοδος και η συνεργατική διερεύνηση. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και δίνεται έμφαση στη συνεργασία τους τόσο στις προφορικές όσο και στις γραπτές τους εκδηλώσεις. Αναπτύσσεται ο αναστοχασμός, η ενεργός συμμετοχή, η συνεργασία και η προσωπική συνάφεια. Ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνει το ρόλο του εμπυχωτή και του καθοδηγητή.

Υλικοτεχνική υποδομή/ διδακτικό υλικό

Το παρόν σενάριο προτείνεται να πραγματοποιηθεί στη σχολική αίθουσα με τη χρήση βιντεοπροβολέα και φορητών υπολογιστών ή στο εργαστήριο υπολογιστών.

Τα φύλλα εργασίας υποστηρίζουν την κάθε φάση του σεναρίου.

Τα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν είναι αναρτημένα στο Φωτόδεντρο, το Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων για την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση (<http://photodentro.edu.gr/lor/>).

Το διδακτικό υλικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί είναι:

1. 20 κόκκινα χάρτινα τετράγωνα για κάθε ομάδα
2. μουσικά όργανα: τύμπανα, μεταλλόφωνα, τρίγωνα

Φάσεις σεναρίου

1. Πρώτη φάση - **Εισαγωγική δραστηριότητα**

Τίτλος: Μοτίβα στην καθημερινή μας ζωή

Στην πρώτη φάση του σεναρίου οι μαθητές παρατηρούν εικόνες και τις συνδέουν με την καθημερινή τους ζωή (επισυνάπτεται και φύλλο εργασίας).

2. Δεύτερη φάση- **Επισημοποίηση της νέας γνώσης**

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.

Τίτλος: Παιχνίδι με τα μοτίβα

Στη δεύτερη φάση οι μαθητές βιωματικά με το σώμα τους δημιουργούν το δικό τους μοτίβο, με βάση ένα ρυθμικό μοτίβο που προτείνεται από τον εκπαιδευτικό. Αναγνωρίζουν, συμπληρώνουν ένα μοτίβο, ζωγραφίζοντας την κάμπια και δημιουργούν ένα δικό τους μοτίβο (η φάση αυτή συνοδεύεται από φύλλο εργασίας).

3. Τρίτη φάση- **Εμπέδωση και αξιολόγηση**

Τίτλος: Ταξίδι στην Κοκκινοχώρα

Στην τρίτη φάση οι μαθητές αναλαμβάνουν να εκπληρώσουν μία αποστολή. Τα βήματα για την ολοκλήρωση της αποστολής, περιγράφονται με συγκεκριμένα φύλλα εργασίας.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να αναγνωρίζουν και να επισημαίνουν μοτίβα από το καθημερινό τους περιβάλλον
- Να αναγνωρίζουν την επανάληψη, τον κανόνα σε ένα μοτίβο (αριθμητικό ή γεωμετρικό)
- Να αναγνωρίζουν, να συγκρίνουν και να αναλύουν τα μοτίβα (γεωμετρικά και αριθμητικά)
- Να δημιουργούν μοτίβα

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- μοτίβα
- επανάληψη
- κανονικότητα

Υλικοτεχνική υποδομή

εργαστήριο υπολογιστών, βιντεοπροβολέας, φορητοί υπολογιστές

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

οι εικόνες ελήφθησαν από τον ιστότοπο <http://www.search.creativecommons.org/>

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

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: Μοτίβα στην καθημερινή μας ζωή

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα με βιντεοπροβολέα- εργαστήριο υπολογιστών

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Παρατηρήστε την εικόνα
2. Παρατηρήστε την εικόνα
3. Παρατηρήστε την εικόνα

2η Φάση: Παιχνίδι με τα μοτίβα

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα με βιντεοπροβολέα- εργαστήριο υπολογιστών

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Χρωματίζω την κάμπα
2. Δημιουργώ μοτίβα με το σώμα μου

3η Φάση: Αποστολή στην Κοκκινοχώρα

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα με βιντεοπροβολέα- εργαστήριο υπολογιστών

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Το μαγικό χαλί του ταξιδιού σας !
2. Η αποστολή σας βρίσκεται στο φύλλο εργασίας 1! Καλή επιτυχία !

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.

Φτάσατε στην Κοκκινοχώρα! Ήρθε η ώρα να λύσετε τον μυστικό κωδικό της πόλης. Ανοίξτε το φύλλο εργασίας 2.

4. Σώσατε την Κοκκινοχώρα από τον κόκκινο δράκο! Θέλετε να παίξετε μουσική; Ανοίξτε το φύλλο εργασίας 3.
5. Λύση του πρώτου γρίφου!
6. Λύση του δεύτερου γρίφου!

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: Μοτίβα στην καθημερινή μας ζωή

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα με βιντεοπροβολέα- εργαστήριο υπολογιστών

Μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα οι μαθητές αναγνωρίζουν και επισημαίνουν μοτίβα από το καθημερινό τους περιβάλλον (1ος διδακτικός στόχος).

Οι μαθητές παρατηρούν διάφορες εικόνες από αντικείμενα που συναντούν στην καθημερινή τους ζωή. Προσπαθούν να εξηγήσουν την έννοια " μοτίβο", να περιγράψουν τον κανόνα (ποιο στοιχείο επαναλαμβάνεται) στα συγκεκριμένα μοτίβα και να καταγράψουν πού συναντούν μοτίβα στην καθημερινή τους ζωή (ήχοι, διακοσμητικά σχέδια, χαλιά, εργόχειρα, κάγκελα, παιχνίδια που παίζουν-κουτσό- , ποιήματα). Η συγκεκριμένη δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί στη σχολική τάξη με χρήση φορητών υπολογιστών και βιντεοπροβολέα ή στο εργαστήριο πληροφορικής. Η δραστηριότητα συνοδεύεται και από φύλλο εργασίας.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias1_motiva_kai_kathimerini_zoi.pdf](#)

1. Παρατηρήστε την εικόνα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/6912/451#9116>

Διευκρίνιση: Πού μπορεί να συναντήσετε ένα τέτοιο μοτίβο;

2. Παρατηρήστε την εικόνα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/6912/451#9117>

3. Παρατηρήστε την εικόνα

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/6912/451#9123>

Διευκρίνιση: Πού μπορεί να συναντήσετε ένα τέτοιο μοτίβο;

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: Παιχνίδι με τα μοτίβα

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα με βιντεοπροβολέα- εργαστήριο υπολογιστών

Στη συγκεκριμένη φάση του σεναρίου, οι μαθητές αναγνωρίζουν την επανάληψη, τον κανόνα ενός μοτίβου, συγκρίνουν και αναλύουν μοτίβα και δημιουργούν τα δικά τους μοτίβα (2ος, 3ος και 4ος διδακτικός στόχος).

1η δραστηριότητα (4ος διδακτικός στόχος)

Οι μαθητές δημιουργούν το δικό τους μοτίβο με το σώμα τους, με βάση κάποιο ρυθμικό μοτίβο. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα μπορεί να γίνει χωρίζοντας ο εκπαιδευτικός τους μαθητές σε 2 ομάδες, ώστε να φανεί καλύτερα ο κανόνας του μοτίβου.

2η δραστηριότητα (2ος και 3ος διδακτικός στόχος)

Οι μαθητές συμπληρώνουν το μοτίβο και ανακαλύπτουν τον κανόνα του, ζωγραφίζοντας την κάμπια. Επιπλέον δημιουργούν το δικό τους μοτίβο. Η δραστηριότητα αυτή έχει αναπτυχθεί με τη βοήθεια του λογισμικού Scratch και είναι αναρτημένη στο Φωτόδεντρο (Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων για την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση). Η συγκεκριμένη δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί στο εργαστήριο υπολογιστών με συνεργασία δύο ή τριών μαθητών ή στην τάξη με τη χρήση βιντεοπροβολέα και φορητών υπολογιστών. Η δραστηριότητα συνοδεύεται από φύλλο εργασίας.

Φύλλα εργασίας:

1. [fylladio_1_hromatizontas_tin_kampia.pdf](#)

1. Χρωματίζω την κάμπια

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/6912/452#7357>

Διευκρίνιση: Το φύλλο εργασίας 1 θα σας βοηθήσει να ζωγραφίσετε την κάμπια.

2. Δημιουργώ μοτίβα με το σώμα μου

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/6912/452#9124>

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: Αποστολή στην Κοκκινοχώρα

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αίθουσα με βιντεοπροβολέα- εργαστήριο υπολογιστών

Οι μαθητές αναλαμβάνουν να σώσουν την Κοκκινοχώρα από τον κόκκινο δράκο.

1η δραστηριότητα

Δημιουργούν το δικό τους χαλί για το ταξίδι τους, δημιουργώντας το δικό τους μοτίβο (4ος διδακτικός στόχος- δημιουργία μοτίβου).

2η δραστηριότητα

Λύνουν το μυστικό κωδικό για την είσοδο στην Κοκκινοχώρα, ανακαλύπτοντας τα μοτίβα που κρύβονται πίσω από αυτόν (2ος διδακτικός στόχος- αναγνώριση κανόνα μοτίβου).

3η δραστηριότητα

Σώζουν την πόλη από τον κόκκινο δράκο! Πριν αποχαιρετήσουν τους κατοίκους της, τους παίζουν το δικό τους μουσικό κομμάτι, δημιουργώντας το δικό τους μοτίβο (4ος διδακτικός στόχος).

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_ergasias_1_apostoli.pdf](#)
2. [fyllo_ergasias_2_kodikos.pdf](#)
3. [fylladio_3_paizoume_mouysiki.pdf](#)

1. Το μαγικό χαλί του ταξιδιού σας !

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/6912/453#7402>

Διευκρίνιση: Ήρθε η ώρα να ταξιδέψετε στην Κοκκινοχώρα με το μαγικό μας χαλί! Κάθε ομάδα δημιουργεί το δικό της χαλί για το ταξίδι. Το χαλί σας πρέπει να ακολουθεί συγκεκριμένο μοτίβο! Συνεργαστείτε για τη δημιουργία του και παρουσιάστε το στην τάξη!

Σχόλιο: Δειξτε το χαλί σας στις άλλες ομάδες. Θα καταφέρουν να βρουν τον κανόνα που χρησιμοποιήσατε;

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.

2. Η αποστολή σας βρίσκεται στο φύλλο εργασίας 1! Καλή επιτυχία !

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/6912/453#9426>

3. Φτάσατε στην Κοκκινοχώρα! Ήρθε η ώρα να λύσετε τον μυστικό κωδικό της πόλης. Ανοίξτε το φύλλο εργασίας 2.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/6912/453#9427>

4. Σώσατε την Κοκκινοχώρα από τον κόκκινο δράκο! Θέλετε να παίξετε μουσική; Ανοίξτε το φύλλο εργασίας 3.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 80

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/6912/453#9428>

5. Λύση του πρώτου γρίφου!

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 55

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/6912/453#10572>

6. Λύση του δεύτερου γρίφου!

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 55

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/6912/453#10579>

Διευκρίνιση: Ελέγξτε την απάντησή σας, μετά τη συμπλήρωση του δεύτερου γρίφου στο φύλλο εργασίας 2.



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
Πολιτική για την Κοινωνία της Γνώσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για το μέλλον
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ 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.



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
Πολιτική για την Κοινωνία της Γνώσης

ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για το μέλλον
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΕΙΔΙΚΗ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ
ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ
ΔΡΑΣΕΩΝ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης