

Ταξίδι στην Αρχαία Αθήνα

Γκιούρα Χρυσούλα ΠΕ. 70

2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΥΚΩΝ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ



ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 24/5/2017

1. Συνοπτική περιγραφή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Η εκπαιδευτική πρακτική υλοποιήθηκε στο 2ο Δημοτικό Σχολείο Πεύκων στο μάθημα της Ευέλικτης Ζώνης με τίτλο “Ταξίδι στην Αρχαία Αθήνα”. Συγκεκριμένα αναπτύχθηκε διαδικτυακή πλατφόρμα wiki με σκοπό αφενός να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό βιβλίο εξερευνώντας διάφορες ψηφιακές πηγές (Φωτόδεντρο, Ψηφιακά διαδραστικά βιβλία) και αφετέρου αξιοποιώντας τις δυνατότητες που προσφέρει ένα wiki να δημιουργηθεί το κατάλληλο περιβάλλον μάθησης και έκφρασης μέσα στην τάξη, να ενισχυθεί η συνεργατικότητα και να αναπτυχθούν οι διαπροσωπικές επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και εργάζονται ομαδοσυνεργατικά σε πολυμεσικά περιβάλλοντα και σε ψηφιακές κοινότητες στις οποίες έχουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδρούν εξ αποστάσεως.

2. Σχεδιασμός της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

2.1 Στοιχεία σχεδιασμού

Η διδακτική πρακτική αναπτύχθηκε με βάση τον εποικοδομισμό και την ολιστική προσέγγιση σε συνδυασμό με το μοντέλο της προσωπικής ανάπτυξης. Οι μαθητές δούλευαν ομαδικά σε πολυμεσικά περιβάλλοντα όπου είχαν τη δυνατότητα να αλληλεπιδρούν. Ακολουθείται η διερευνητική μέθοδος, ώστε οι μαθητές να ανακαλύψουν και να διερευνήσουν μόνοι τους στοιχεία για το θέμα της ομάδας τους. Επιπλέον, υιοθετήθηκε η διαδικτυακή εξ αποστάσεως εκπαίδευση μέσα από ψηφιακές κοινότητες μάθησης και το μοντέλο της αντίστροφης τάξης (flipped class) μέσω της εφαρμογής wiki. Κατά τη διάρκεια της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και μάθησης, τα παιδιά συζητούν, αναλύουν, διατυπώνουν αμφιβολίες και επιλύουν προβλήματα (problemsolving). Οι μαθητές χωρίζονται σε τέσσερις ομάδες των πέντε ατόμων και η πρακτική επιμερίζεται σε τρία στάδια.

Α΄ Στάδιο

Καταμερισμός του έργου στις ομάδες: Εκπαίδευση, Ενδυμασία, Τέχνη, Παιχνίδι. Η κάθε ομάδα είχε στη διάθεσή της πληροφορίες για την αρχαία Αθήνα, τις οποίες έπρεπε να επεξεργαστεί. Αναζήτηση πηγών.

Β΄ Στάδιο

Σχεδιασμός και υλοποίηση δραστηριοτήτων. Βιωματικές τεχνικές.

Γ΄ Στάδιο

Αναστοχασμός και παραγόμενο υλικό για τη δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου που προέκυψε μέσα από συμμετοχικές διαδικασίες.

2.2 Διδακτικοί στόχοι

A. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- ➔ Να γνωρίζουν τον πολιτισμό των αρχαίων χρόνων μέσω της εκπαίδευσης, της ενδυμασίας, της τέχνης και του παιχνιδιού.
- ➔ Να εξοικειωθούν με τη διαχείριση πληροφοριών.
- ➔ Να κατανοούν την ιστορική συνέχεια, να συνειδητοποιήσουν το μέγεθος της πολιτιστικής τους κληρονομιάς και να ενισχύσουν την πολιτιστική και εθνική τους ταυτότητα μέσω της ανάπτυξης της δημιουργικότητας και της κριτικής τους σκέψης.
- ➔ Να εκφράζουν τις ιδέες και τις αντιλήψεις τους για το πώς ζούσαν τα παιδιά σε άλλες εποχές.
- ➔ Να αποτυπώσουν γραπτά τις σκέψεις τους χρησιμοποιώντας τα κειμενικά είδη της αφήγησης, της περιγραφής και του διαλόγου.
 - ➔ Να παίξουν και να βιώσουν την καθημερινότητα όπως και τα παιδιά στην Αρχαία Ελλάδα.

B. Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ

- ➔ Να εξοικειωθούν με εκπαιδευτικούς ιστοτόπους, όπως το “Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων Φωτόδεντρο” και το “Ψηφιακό Σχολείο”.
- ➔ Να επιλέγουν και να χρησιμοποιούν κατάλληλα εργαλεία ΤΠΕ για την υλοποίηση των εργασιών που αναλαμβάνουν.
- ➔ Να συνθέτουν, να δημιουργούν και να μετασχηματίζουν πληροφορίες και υλικό.

➔ Να αναπτύξουν ικανότητες χρήσης και αξιοποίησης των εκπαιδευτικών λογισμικών.

➔ Καλλιέργεια ικανότητας συμμετοχής σε ψηφιακές (on line) κοινότητες μάθησης και προώθηση ανάπτυξης του ψηφιακού αλφαριθμητισμού.

Γ. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

➔ Να μάθουν να συνεργάζονται, να διατυπώνουν άφοβα τη γνώμη τους, να βρίσκονται αντιμέτωπα με προβλήματα και να προτείνουν λύσεις.

➔ Να αποκτήσουν δεξιότητες άντλησης, συλλογής, οργάνωσης, ανάλυσης και επεξεργασίας και παρουσίασης δεδομένων.

➔ Μεταφορά και διάχυση του παραγόμενου μαθησιακού υλικού έξω από τους τοίχους του σχολείου και κατάργηση χωροχρονικών περιορισμών.

➔ Ανάδειξη των ικανοτήτων των παιδιών και ενίσχυση της αυτοεκτίμησής τους.

3. Εφαρμογή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

3.1 Περιβάλλον – πλαίσιο

Η ανοικτή αυτή εκπαιδευτική πρακτική αξιοποίησης ψηφιακού περιεχομένου εφαρμόστηκε στην Ευέλικτη Ζώνη με τίτλο “Ταξίδι στην αρχαία Αθήνα”. Υλοποιήθηκε μέσα στην αίθουσα υπολογιστών που είναι κατάλληλα εξοπλισμένη και επιτρέπει και τη σύνδεση στο Διαδίκτυο. Στόχος η διαθεματική και διεπιστημονική προσέγγιση των γνωστικών αντικειμένων της Ιστορίας, των ΤΠΕ, της Γλώσσας και της Αισθητικής Αγωγής.

Οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση λογισμικών τύπου συγγραφής και παρουσιάσεων, στους κανόνες χρήσης του διαδικτύου, την αναζήτηση

πληροφοριών στο διαδίκτυο, τη χρήση εκπαιδευτικών σελίδων («Φωτόδεντρο», «Ψηφιακό Σχολείο») και τη χρήση του wiki.

3.2 Τάξη

Νηπιαγωγείο	Α' γυμνασίου
Α' δημοτικού	Β' γυμνασίου
Β' δημοτικού	Γ' γυμνασίου
Γ' δημοτικού	Α' λυκείου
Δ' δημοτικού X	Β' λυκείου
Ε' δημοτικού	Γ' λυκείου
ΣΤ' δημοτικού	

3.3 Διάρκεια δραστηριότητας

Ώρες διδασκαλίας: 16 ώρες σε διάστημα δύο μηνών. Υπήρξε και ενασχόληση μεταξύ των μελών των ομάδων διαδικτυακά για να ολοκληρωθούν κάποιες δραστηριότητες.

3.4 Αναλυτική περιγραφή της πραγματοποίησης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Οι μαθητές εργάζονται ομαδοσυνεργατικά σε τέσσερις ομάδες των πέντε ατόμων στην αίθουσα υπολογιστών. Η σύνθεση των ομάδων προέκυψε από τα

ενδιαφέροντα των μαθητών, οι οποίοι είναι εξοικειωμένοι να εργάζονται σε ομάδες από την αρχή της σχολικής χρονιάς.

Α΄Στάδιο

Κατά το πρώτο στάδιο, αφού οι μαθητές ενημερώθηκαν για την ιδέα, κλήθηκαν να δημιουργήσουν μια σελίδα στο wiki με το όνομα της ομάδας που ήταν το αντικείμενο της έρευνάς τους.(Εικόνα 1)



The screenshot shows a wiki page titled "ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΑΘΗΝΑ". The page content includes a title, a subtitle "Σχέδιο Εργασίας", and a main heading "Ταξίδι στην αρχαία Αθήνα". Below the heading is an image of a historical scene with the caption "Ταξίδι στην αρχαία Αθήνα" and "2' Δ.Σ. ΠΕΥΚΩΝ Τάξη Δ2". The page also features a "Table of Contents" with links to "Σχέδιο Εργασίας", "Ταξίδι στην αρχαία Αθήνα", "1.Εκπαίδευση", "2.Ενδυμασία", "3.Τέχνη", and "4.Παιχνίδι". The sidebar on the left contains a search bar and a list of pages including "home", "ΑΣ ΓΝΩΡΙΣΤΟΥΜΕ", "ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ", "ΕΡΓΑΣΙΕΣ", "Η ΣΕΛΙΔΑ ΜΟΥ", "ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΑ", "ΟΔΥΣΣΕΙΑ", "ΠΑΡΑΜΥΘΙ", "ΠΟΙΗΜΑΤΑ", "ΣΕΛΙΔΑ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ", "ΣΥΝΤΑΓΕΣ", "ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΑΘΗΝΑ", and "ΚΑΙΝΟΝ".

Εικόνα 1: Το wiki της τάξης

Στην οθόνη του υπολογιστή υπήρχε ο φάκελος με πληροφορίες, εικόνες και ερωτήσεις για την κάθε ομάδα.

Η κάθε ομάδα θα έπρεπε να επεξεργαστεί τις πληροφορίες, να απαντήσει στις ερωτήσεις που είχε και χρησιμοποιώντας τις εικόνες να ετοιμάσει μια παρουσίαση με τα σημαντικότερα στοιχεία της ενότητας που είχε. Οι παρουσιάσεις έγιναν στην ολομέλεια με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Την παρουσίαση ακολούθησε συζήτηση στην ολομέλεια μέσα από την οποία προέκυπταν θετικά σχόλια, παρατηρήσεις, αλλά και διαφωνίες με τα όσα σχολίαζαν. Ο διάλογος καθώς και τα σχόλια που προκαλούνταν με καταιγισμό ιδεών οδήγησαν τις ομάδες στο να παρατηρήσουν κάτω από νέο πρίσμα τις

εικόνες που επεξεργάζονταν και έτσι οι μαθητές αναστοχαζόμενοι κατέληγαν στο να τροποποιήσουν τα στοιχεία εκείνα που έκριναν ότι χρειάζονται αλλαγή.

Β΄Στάδιο

Οι μαθητές αφού μελέτησαν τις πληροφορίες, υλοποίησαν μια σειρά από δραστηριότητες για καλύτερη εμπέδωση όσων γνώρισαν.

Πρώτα, οι μαθητές χρησιμοποίησαν ένα online πρόγραμμα χαρτών/γραφικής απεικόνισης της γης και πλοηγήθηκαν στην πόλη της Αθήνας και ξεναγήθηκαν στα αξιοθέατά της.

Στη συνέχεια όλες οι ομάδες μαζί θα έπρεπε να συνεργαστούν για να ετοιμάσουν το παιχνίδι γνώσεων στο http://www.kubbu.com/a1/87567_ (Εικόνα 2).



1. Στην αρχαία Ελλάδα ποιος ήταν ο μεγαλύτερος επικός ποιητής;

α Ηρόδοτος
 β Όμηρος
 γ Ησίοδος

2. Πώς ονομάζονταν ο δάσκαλος που έκανε γυμναστική στα παιδιά της Αρχαίας Αθήνας;

Γραμμασιτής
 Παιδοτρέφης
 Παιδογωγός

3. Τι έπαιζαν πολύ τα κορίτσια στην αρχαία Αθήνα;

Άκυρμα
 Πλαγγόνες
 Ήλιξ

4. Πώς παίζονταν το άκυρμα;

με μπάλα
 με κόλλα
 έχοντας ρόδες

5. Από τι φτιαχόνταν οι πλαγγόνες;

από είδερο
 από όρυγμα
 από πηλό

6. Οι Κούρει είναι αβάντισμα

πολεμιστών
 γυναικών νέων ανδρών
 αθλητών

Εικόνα 2 – Παιχνίδι γνώσεων

Σ' αυτό το στάδιο έλαβαν χώρα και οι βιωματικές τεχνικές. Οι μαθητές σε παιχνίδια ρόλων ετοίμασαν τους διαλόγους, τους οποίους στη συνέχεια χρησιμοποίησαν για τη δημιουργία ψηφιακών κόμικς (Εικόνα 3).



Εικόνα 3- Ψηφιακό κόμικ

[https://www.storyboardthat.com/storyboards/gabbit/-----](https://www.storyboardthat.com/storyboards/gabbit/)

<https://www.storyboardthat.com/storyboards/gabbit/----->

Κατασκεύασαν τον Παρθενώνα και παιχνίδια από πηλό για τη βιωματική δράση “Μια μέρα στην αρχαία Αθήνα” (Εικόνα 4).

<http://www.picturetrail.com/sfx/flicks/preview/9159743>



Εικόνα 4- Κατασκευή του Παρθενώνα

Σε συνέχεια, οργανώσαμε βιωματική αναπαράσταση μιας μέρας στην Αρχαία Αθήνα.

Χωρίσαμε την τάξη μας σε γωνιές δείχνοντας τα διάφορα σημεία της Αθήνας. Την ακρόπολη, την αρχαία αγορά, τη στοά που μιλούσαν οι φιλόσοφοι, το σχολείο με τον Γραμματιστή, το γυμναστήριο με τον Παιδοτρίβη, το μέρος που μάθαιναν μουσική με τον Κιθαριστή και φυσικά τα σπίτια των Αθηναίων που γίνονταν τα συμπόσια.

Μεταφερθήκαμε στο τέταρτο έτος της 79 Ολυμπιάδος, εν έτει 461 π.Χ., χρυσός αιώνας της Αθήνας και ζήσαμε μια μέρα στην Αρχαία Αθήνα (Εικόνα 5), (Εικόνα 6).



Εικόνα 5- Βιωματική δράση



Εικόνα 6– Διατροφή στην αρχαία Αθήνα

Σε συνδυασμό με το μάθημα της Γλώσσας οργανώσαμε αγώνες επιχειρηματολογίας για τον μύθο της θεάς Αθηνάς (Εικόνα 7).

Θα θέλατε να κάνετε ένα ταξίδι στο παρελθόν και να βρεθείτε την ημέρα που ο θεός Ποσειδώνας και η θεά Αθηνά διαγωνίζονται. Χωριστείτε σε τρεις ομάδες.

- ▶ Η πρώτη ομάδα θα υποστηρίζει τη θεά Αθηνά, η δεύτερη τον θεό Ποσειδώνα και η τρίτη θα κάνει τους θεούς που θα είναι οι κριτές.
- ▶ Συζητήστε στην ομάδα σας τα επιχειρήματα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν η θεά Αθηνά και ο θεός Ποσειδώνας για να πείσουν τους υπόλοιπους θεούς ότι το δώρο που προσέφερε ο καθένας από αυτούς ήταν το πιο πολύτιμο δώρο για την πόλη.
- ▶ Η ομάδα των κριτών θα αξιολογήσει τα επιχειρήματα της κάθε ομάδας και ποιος ξέρει... μπορεί η Αθήνα να αλλάξει όνομα!!!

Εικόνα 7– Αγώνες επιχειρηματολογίας

Στη συνέχεια πλοηγήθηκαν στο φωτόδεντρο δοκιμάζοντας τις γνώσεις τους στο εκπαιδευτικό λογισμικό με διάφορες ασκήσεις <http://photodentro.edu.gr/edusoft/r/8531/273?locale=el>, στη χρονολογική κατάταξη έργων και αγγείων της αρχαιοελληνικής τέχνης ,

<http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-9550>,

<http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-9552>,

Γ΄Στάδιο

Το τελευταίο κομμάτι της δράσης περιελάμβανε τον αναστοχασμό της όλης διαδικασίας. Οι ομάδες αξιοποιώντας τις γνώσεις τους παρήγαγαν υλικό για τη δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου (Εικόνα 8). Έγραψαν ποιήματα, χαϊκού, λίμερικ, διαλόγους, σταυρόλεξα, ακροστιχίδες, το αλφαβητάρι της Οδύσσειας, θεατρικό δρώμενο, διαφημίσεις και ετοίμασαν το επιτραπέζιο παιχνίδι (Εικόνα 9).

<http://www.youblisher.com/p/1713460-Ταξιδεύοντας-στην-αρχαία-Αθήνα/>



Εικόνα 8-Το βιβλίο της αρχαίας Αθήνας

**ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΝΩΣΕΩΝ
ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΑΘΗΝΑ**

The board game board consists of 34 numbered squares arranged in a winding path. The path starts at square 1 (bottom left) and ends at square 34 (top right). The squares are color-coded and contain various icons:

- Square 1:** Purple, arrow pointing left, icon of a classical building.
- Square 2:** Red, icon of two children.
- Square 3:** Blue, icon of a classical building.
- Square 4:** Brown, icon of a classical building.
- Square 5:** Purple, icon of a classical building.
- Square 6:** Red, icon of a classical building.
- Square 7:** Green, icon of a classical building.
- Square 8:** Green, icon of a classical building.
- Square 9:** Blue, icon of a classical building.
- Square 10:** Green, icon of a classical building.
- Square 11:** Purple, icon of a classical building.
- Square 12:** Yellow, icon of a classical building.
- Square 13:** Red, icon of a classical building.
- Square 14:** Blue, icon of a classical building.
- Square 15:** Red, icon of a classical building.
- Square 16:** Blue, icon of a classical building.
- Square 17:** Red, icon of a classical building.
- Square 18:** Green, icon of a classical building.
- Square 19:** Orange, icon of a classical building.
- Square 20:** Yellow, icon of a classical building.
- Square 21:** Purple, icon of a classical building.
- Square 22:** Green, icon of a classical building.
- Square 23:** Red, icon of a classical building.
- Square 24:** Red, icon of a classical building.
- Square 25:** Green, icon of a classical building.
- Square 26:** Purple, icon of a classical building.
- Square 27:** Purple, icon of a classical building.
- Square 28:** Red, icon of a classical building.
- Square 29:** Orange, icon of a classical building.
- Square 30:** Green, icon of a classical building.
- Square 31:** Red, icon of a classical building.
- Square 32:** Blue, icon of a classical building.
- Square 33:** Red, icon of a classical building.
- Square 34:** Blue, arrow pointing right, icon of a classical building.

Additional elements on the board include:

- Ladders:** Four ladders connecting squares 16-20, 11-15, 26-30, and 3-7.
- Snakes:** Three snakes connecting squares 20-14, 24-27, and 8-12.
- Icons:** A red die at the top left and bottom right, a black chess king at the top right, and a white chess king at the bottom left.
- Text:** "ΑΡΧΗ" (Start) at square 1 and "ΤΕΛΟΣ" (End) at square 34.

2° ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΥΚΩΝ
ΤΑΞΗ Δ2 2016-17

ΟΔΗΓΙΕΣ

Για να παίξετε το παιχνίδι θα χρειαστείτε ένα ζάρι και πιόνια. Στη σκάλα ανεβαίνετε και στο φιδάκι κατεβαίνετε. Στα τετράγωνα με τις εικόνες απαντάτε στις ερωτήσεις και ακολουθείτε τις οδηγίες.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 2

ΕΡΩΤΗΣΗ: Το πιο κομψό και συγχρόνως το πιο ιδιόρρυθμο κτίριο της Ακρόπολης.
ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Ερέχθειο
ΣΩΣΤΟ: Πήγαινε ένα τετράγωνο μπροστά και ανέβα τη σκάλα.
ΛΑΘΟΣ: Χάνεις τη σειρά σου για 2 γύρους.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 7

ΕΡΩΤΗΣΗ: Πολύ γνωστό παιχνίδι που έπαιζαν στην αρχαία Αθήνα;
ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Το κολλαβίζειν.
ΣΩΣΤΟ: Ρίξε ξανά το ζάρι.
ΛΑΘΟΣ: Πήγαινε πίσω στην αρχή.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 10

ΕΡΩΤΗΣΗ: Αποκλειστικά ανδρικό ρούχο;
ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Η χλαμύδα.
ΣΩΣΤΟ: Πρόσθεσε δύο στη ζαριά σου.
ΛΑΘΟΣ: Πήγαινε ένα τετράγωνο πίσω και κατέβα το φιδάκι.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 17

ΕΡΩΤΗΣΗ: Τη σωματική εκγύμναση των μαθητών φρόντιζε ο..
ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Παιδοτρίβης.
ΣΩΣΤΟ: Παιξε ξανά.
ΛΑΘΟΣ: Χάνεις τη σειρά σου.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 23

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ένδυμα που φοριόταν τόσο από άντρες, όσο και από γυναίκες;
ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Ο χιτώνας.
ΣΩΣΤΟ: Πήγαινε τρία τετράγωνα μπροστά.
ΛΑΘΟΣ: Μείνε εκεί που είσαι.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 26

ΕΡΩΤΗΣΗ: Τα αγόρια διδάσκονταν τη λύρα ή τον αυλό από τον ...;
ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Κιθαριστή.
ΣΩΣΤΟ: Ρίξε ξανά το ζάρι.
ΛΑΘΟΣ: Ξεκουράσου για 2 γύρους.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 31

ΕΡΩΤΗΣΗ: Κούκλες πήλινες με τις οποίες έπαιζαν τα κορίτσια;
ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Πλαγγόνες.
ΣΩΣΤΟ: Προχώρα στην επόμενη εικόνα.
ΛΑΘΟΣ: Πήγαινε ένα τετράγωνο μπροστά και κατέβα το φιδάκι.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 33

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ναός αφιερωμένος στην Αθηνά, προστάτιδα της πόλης της Αθήνας;
ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Παρθενώνας.
ΣΩΣΤΟ: Συγχαρητήρια! Κέρδισες το παιχνίδι!
ΛΑΘΟΣ: Πήγαινε ένα τετράγωνο πίσω και κατέβα το φιδάκι.

ΠΑΙΞΕ, ΜΑΘΕ ΚΑΙ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΕ

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!!!

**ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ ΤΗΣ Δ2 ΤΑΞΗΣ
 ΤΟΥ 2ου ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΠΕΥΚΩΝ**

Εικόνα 7– Επιτραπέζιο παιχνίδι

3.5 Ρόλος του διδάσκοντα

Διδακτικός X	Προπονητικός
Ενθαρρυντικός X	Διαχειριστικός
Υποστηρικτικός X	Μέντωρ X
Συμβουλευτικός X	Υποκινητικός X
Διευκολυντικός X	Κριτικός
Συντονιστικός X	Επιμελητής περιεχομένου (curator) X
Ηγετικός	Τεχνική υποστήριξη X
Διαμεσολαβητικός X	Άλλος ρόλος: . . .
Εποπτικός	

4. Πηγές Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχομένου που αξιοποιήθηκαν

Διαδραστικά σχολικά βιβλία,

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIMC103/88/698,2631/>

Φωτόδεντρο, βίντεο, <http://photodentro.edu.gr/v/item/video/8522/665>

Φωτόδεντρο, αρχαίος ελληνικός ναός, <http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/8927>

Φωτόδεντρο, η θεά Αθηνά, <http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/9468?locale=el>

Φωτόδεντρο, εκπαιδευτικό λογισμικό, <http://photodentro.edu.gr/edusoft/r/8531/273?locale=el>

Φωτόδεντρο, χρονολογική κατάταξη αγγείων της αρχαιοελληνικής τέχνης,
<http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-9550>

Φωτόδεντρο, χρονολογική κατάταξη έργων της αρχαιοελληνικής τέχνης,
<http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-9552>

5. Στοιχεία τεκμηρίωσης και επέκτασης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

5.1 Αποτελέσματα - Αντίκτυπος

Κατά την εφαρμογή της δράσης τέθηκαν συγκεκριμένα ερωτήματα τα οποία είχαν στόχο να καθοδηγούν την όλη διδακτική-μαθησιακή διαδικασία και αποτέλεσαν ταυτόχρονα και οδηγό της διαμορφωτικής αξιολόγησης.

Η δράση εμπλέκει ενεργά τους μαθητές στη μαθησιακή διαδικασία και στην παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού μέσω διαδικτυακών εργαλείων. Κατά τη διάρκεια δόθηκε η ευκαιρία στους μαθητές να συνεργαστούν και να αλληλεπιδράσουν, να αναπτύξουν τη φαντασία, τη δημιουργικότητα και την κριτική τους σκέψη.

Η υλοποίηση δραστηριοτήτων (βιωματική αναπαράσταση) μετέβαλε την όλη διαδικασία σε μια ευχάριστη εμπειρία για τα παιδιά και δημιούργησε τις κατάλληλες προϋποθέσεις για συνεργασία, υπευθυνότητα και κριτική σκέψη.

Υπήρξε επίσης επίτευξη ασύγχρονης επικοινωνίας μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικού και ουσιαστικά επήλθε κατάργηση χωροχρονικών περιορισμών.

Η διάχυση του παραγόμενου υλικού στο Wiki δημιούργησε στους μαθητές αίσθημα ευθύνης και εκτίμησαν την αξία της ομαδικής εργασίας.

5.2 Σχέση με άλλες ανοιχτές εκπαιδευτικές πρακτικές

Η παρούσα ανοιχτή εκπαιδευτική πρακτική βασίστηκε στην αξιοποίηση ψηφιακού περιεχομένου.

Η πρωτοτυπία της έγκειται στο γεγονός ότι η διαδικασία μάθησης προσπάθησε να συνδυάσει τις ψηφιακές πληροφορίες με τη βιωματική προσέγγιση και δημιουργήθηκαν αυθεντικές καταστάσεις μάθησης.

Οι μαθητές ανέπτυξαν δεξιότητες αναζήτησης πληροφοριών, ενεργητικής εμπλοκής και συμμετοχικών διαδικασιών και ήρθαν σε επαφή με πολλαπλές αναπαραστάσεις της γνώσης, δίνοντας ευκαιρίες να ξεδιπλωθούν τα ταλέντα τους.

5.3 Αξιοποίηση, Γενίκευση, Επεκτασιμότητα

Η ανοιχτή αυτή εκπαιδευτική πρακτική θα μπορούσε να αποτελέσει μέρος ενός ολοκληρωμένου project. Δύναται να επεκταθεί και σε συνδυασμό με τους φιλόσοφους και τους ιστορικούς αυτής της εποχής, να αξιοποιηθεί πρόσθετο υλικό από το Φωτόδεντρο για να γνωρίσουν τα έργα τους.

6. Πρόσθετο υλικό που αξιοποιήθηκε

Λογισμικό κατασκευής ψηφιακού βιβλίου (<http://www.youblisher.com>)

Πλατφόρμα Wikispaces: <https://www.wikispaces.com/>

Λογισμικό κατασκευής ψηφιακού κόμικ: <http://www.storyboardthat.com/>

Εργαλείο παρουσιάσεων εικόνων : <http://www.picturetrail.com/>

Λογισμικό κατασκευής κουίζ: <http://www.kubbu.com/>



Μουσείο Ακρόπολης : https://www.google.com/culturalinstitute/beta/streetview/acropolis-museum/lwFUqVnIJ1QDVA?sv_h=30&sv_p=0&sv_pid=t65OTdl1BloilNk1YooBqQ&sv_lid=6578783020017468350&sv_lng=23.728203200000053&sv_lat=37.9681684&sv_z=1

Η Ζωφόρος του Παρθενώνα: <http://www.parthenonfrieze.gr/#/home>

Περιήγηση στην Ακρόπολη : <http://acropolis-virtualtour.gr/>

Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού: http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=2485