

ΜΑΘΕ ΓΙΑ ΤΟΥΣ 12 ΘΕΟΥΣ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΟΥ!

ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ ΑΠΟ:

[Ελένη Τσιωτάκη](#)

Ημερομηνία Δημιουργίας:

05/07/2022



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος σεναρίου

Μάθε για τους 12 Θεούς του Ολύμπου!

Δημιουργοί / Συντελεστές

Σίμου Έλενα - συντονιστής ομάδας σχεδιασμού και ανάπτυξης @02/07/2022

Σολωνάκη Ηρώ - τεχνική ομάδα @02/07/2022

Τσιωτάκη Ελένη - υπεύθυνος παρακολούθησης καλής εκτέλεσης @02/07/2022

Συνοπτική περιγραφή

Το σενάριο αφορά την διδασκαλία των 12 Θεών του Ολύμπου σε μαθητές Τρίτης Δημοτικού στα πλαίσια

του μαθήματος της Ιστορίας. Πιο συγκεκριμένα θα γίνει αναφορά στην ιστορία καθώς και τα χαρακτηριστικά τους. Η εκμάθηση θα ολοκληρωθεί σε 3 διδακτικές ώρες. Με την χρήση κουίζ και διάφορων παιχνιδιών, επιτυγχάνεται να κατανοηθεί πιο εύκολα το αντικείμενο και να γίνει πιο παραστατικό για τους νεαρούς μαθητές.

Γνωστικό/ά αντικείμενο/α – γνωστική/ές περιοχή/ές

Ιστορία > Μυθολογία > Δωδεκάθεο

- Δώδεκα Θεοί του Ολύμπου.
- Τα γνώριμα χαρακτηριστικά τους.
- Γνωριμία με το βουνό των Θεών.
- Η συμβολή τους στην σύγχρονη Ελλάδα.

Θέμα (τα)

Ιστορία - Μυθολογία - Δωδεκάθεο

Σχέση / Σύνδεση με το/τα Πρόγραμμα/τα Σπουδών

Το μάθημα αυτό αποτελείται από 3 διδακτικές ώρες. Πιο συγκεκριμένα η πρώτη ώρα συνδέεται με την ενότητα 1 του βιβλίου:

Η Δημιουργία του κόσμου

η δεύτερη με το κεφάλαιο 2:

Οι Θεοί του Ολύμπου

και η τρίτη με το κεφάλαιο 3:

οι Θεές του Ολύμπου.

Γλώσσα (ες) σεναρίου

ελληνικά

Λέξεις-κλειδιά

[Όλυμπος](#) [Μυθολογία](#) [Δωδεκάθεο](#) [Θεοί](#) [Θεές](#)

ΣΚΕΠΤΙΚΟ

Σκεπτικό του σεναρίου / Αιτιολόγηση των επιλογών

Η δημιουργία του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού σεναρίου προέκυψε ύστερα από σκέψεις για την ομαλή ένταξη του μαθήματος της Ιστορίας σε συνδυασμό με τις ΤΠΕ. Ύστερα από συζήτηση μέσα στην τάξη, θεωρήθηκε αναγκαία η χρήση ενός πιο παραστατικού τρόπου διδασκαλίας, ώστε να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών σε συνδυασμό πάντα με την πλήρη κατανόηση του μαθήματος. Τέλος, είναι αποδεδειγμένο πως τα παιδιά είναι πιο αποτελεσματικά σε πιο "ζωντανούς" τρόπους διδασκαλίας, καθώς δέχονται καθημερινά περισσότερα ερεθίσματα από νέες τεχνολογίες. Άρα επιτυγχάνεται ουσιαστική εκμάθηση μέσα στην τάξη αποφεύγοντας την στείρα αποστήθιση.

Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

Η προσέγγιση του σεναρίου ενισχύει την ενεργή συμμετοχή μέσα από δραστηριότητες, τόσο διαδικτυακές όσο και βιωματικές, με σκοπό την ανακάλυψη της γνώσης προωθώντας την συνεργασία και την ομαδικότητα των μαθητών. Πιο συγκεκριμένα θα υπάρχουν κουίζ, σταυρόλεξα, βίντεο για παρακολούθηση, αντιστοιχήσεις.

ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ - ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στοχευόμενο κοινό (ομάδα-στόχος ή σε ποιους απευθύνεται)

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

δημοτικό

Τάξη

Γ' Δημοτικού

Ηλικιακή ομάδα

Από 8 Έως 11

Γλώσσα στοχευόμενου κοινού

ελληνικά

Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης σεναρίου (διάρκεια)

μικρή διάρκεια: έως 3 ώρες

Χώρος υλοποίησης

Το σενάριο θα πραγματοποιηθεί μέσα στην σχολική τάξη και συγκεκριμένα στην αίθουσα Πληροφορική ώστε να υπάρχουν ατομικοί υπολογιστές και πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Ενορχήστρωση τάξης

Οργάνωση τάξης / διδασκαλίας

Ο τρόπος οργάνωσης της τάξης είναι διαφορετικός ανάλογα με την δραστηριότητα που ασχολούνται οι μαθητές και θα αναφερθεί στην πορεία.

Ρόλοι μαθητών & εκπαιδευτικών

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού πρέπει να είναι υποστηρικτικός και να βοηθάει τον μαθητή όποτε το χρειάζεται. Οι μαθητές από την μεριά τους έχουν τον κύριο ρόλο στο σενάριο και δραστηριοποιούνται συνεχώς. Οφείλουν να είναι συνεργατικοί και να έχουν όρεξη και ενδιαφέρον για το μάθημα, καθώς και πρόθεση για αναζήτηση πληροφοριών σχετικών με αυτό.

Απαιτήσεις εφαρμογής σεναρίου

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Δεν απαιτούνται ιδιαίτερες γνώσεις, ωστόσο για καλύτερη και ολοκληρωμένη κατανόηση προτείνεται η ανάγνωση των αντίστοιχων κεφαλαίων του βιβλίου σχετικά με την μυθολογία.

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Ο εξοπλισμός που θα χρειαστεί είναι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο.

Απαιτούμενη προετοιμασία

Δεν απαιτείται κάποια συγκεκριμένη προετοιμασία.

ΣΤΟΧΟΙ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Διδακτικοί στόχοι

Γενικός/οί στόχος/οι

Σκοπός του σεναρίου είναι η εκμάθηση των Θεών του Ολύμπου στους μαθητές, για να ενταχθούν στον κόσμο της ιστορίας. Επιθυμητό αποτέλεσμα είναι μια πιο σφαιρική ματιά στον κόσμο της μυθολογίας κινώντας από μικρή ηλικία το ενδιαφέρον των παιδιών και να γίνει μία ομαλή μετάβαση από τους μύθους στην πραγματική ιστορία.

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Γνώσεις

- Οι Θεοί του Ολύμπου και τα γνωρίσματα τους.
- Η αρχή του κόσμου.
- Πληροφορίες για την γεωγραφική θέση του Ολύμπου.

Δεξιότητες

- Συνεργασία.
- Ομαδικό πνεύμα.
- Οργάνωση και διαχείριση πληροφοριών.
- Κριτική σκέψη για την ορθή επιλογή δεδομένων.
- Τόνωση αυτοπεποίθησης μέσα από ομαδικές δραστηριότητες.
- Πρώτη επαφή με την τεχνολογία στη σχολική τάξη.

Εκπαιδευτικοί πόροι

- Youtube
- Wikipedia.
- Εγκυκλοπαίδειες.
- Σχολικό βιβλίο.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ & ΜΑΘΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Δραστηριότητα 1

Τίτλος δραστηριότητας

Πρώτη επαφή με τους Θεούς.

Συνοπτική περιγραφή

Για αρχή, ο δάσκαλος παραδίδει το μάθημα στα παιδιά και στο τέλος της ώρας τους αναθέτει να επιλύσουν ένα σταυρόλεξο και μία άσκηση αντιστοίχισης που περιέχουν τα βασικά στοιχεία του μαθήματος, ώστε να επιβεβαιωθεί ότι τα παιδιά έχουν συγκρατήσει κάποιες πληροφορίες. Αυτές οι δραστηριότητες δημιουργήθηκαν μέσω HotPotatoes και η λύση τους γίνεται μέσω υπολογιστή.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Να αποκτήσουν ενδιαφέρον για την ελληνική μυθολογία.
- Να γνωρίσουν τους Θεούς του Ολύμπου.
- Να αναπτύξουν θετική διάθεση απέναντι στην τεχνολογία ως μέσο εκμάθησης.
- Να μάθουν να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή στα πλαίσια της σχολικής τάξης.
- Να αποκτήσουν κίνητρο για παρακολούθηση του μαθήματος.

Είδος δραστηριότητας

Ατομικά παιχνίδια στον υπολογιστή.

Εκτιμώμενη διάρκεια

1 ώρα.

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Παράδοση του μαθήματος και αφομίωσή του μέσα από παιχνίδια.

Εργαλεία

- Σχολικό εγχειρίδιο.
- Ηλεκτρονικός υπολογιστής.

Πηγές

- HotPotatoes.
- Σχολικό Βιβλίο.

Ενορχήστρωση τάξης

Ανάθεση υπολογιστών στους μαθητές.

Δραστηριότητα 2

Τίτλος δραστηριότητας

Μαθαίνοντας την ζωή στον Όλυμπο.

Συνοπτική περιγραφή

Στην δεύτερη δραστηριότητα, οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες έπειτα από κλήρωση μέσα στην σχολική αίθουσα. Μετά από συζήτηση επιλέγουν τις θεές και τους θεούς που επιθυμούν να συλλέξουν περαιτέρω πληροφορίες. Χρησιμοποιώντας το Microsoft Word, τους έχει παραδοθεί ένα πρότυπο φύλλο εργασίας και καλούνται να το συμπληρώσουν συμβουλευόμενοι τις πληροφορίες που βρήκαν. Τέλος, η κάθε ομάδα παρουσιάζει τις πληροφορίες που βρήκε στην υπόλοιπη τάξη και πραγματοποιείται συζήτηση γύρω από κάθε εργασία.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Αύξηση κριτικής ικανότητας .
- Ενίσχυση συνεργασίας και διαλόγου.
- Καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα
- Καλλιέργεια λήψης αποφάσεων
- Σεβασμός σε διαφορετικές απόψεις

Είδος δραστηριότητας

Συζήτηση μέσα στην τάξη, αναζήτηση πληροφοριών και συμπλήρωση φύλλου εργασίας.

Εκτιμώμενη διάρκεια

1 ώρα.

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Συζήτηση.

Εργαλεία

Ηλεκτρονικός υπολογιστής, φύλλο εργασίας, πίνακας σχολικής αίθουσας.

Πηγές

- Wikipedia.
- Βιβλία που ανήκουν στην βιβλιοθήκη του σχολείου.

Ενορχήστρωση τάξης

Στην αρχή πραγματοποιείται χωρισμός ομάδων μέσω κλήρωσης και στην κάθε ομάδα αναθέτεται ένας υπολογιστής.

Δραστηριότητα 3

Τίτλος δραστηριότητας

Η ζωή των Θεών μέσα από μία οθόνη.

Συνοπτική περιγραφή

Ως τρίτη δραστηριότητα, επιλέγεται η προβολή βίντεο σχετικό με την ζωή των Θεών του Ολύμπου. Οι μαθητές χαλαρώνουν για λίγο, παρακολουθώντας και μαθαίνοντας ταυτόχρονα. Έτσι αφομοιώνουν παραπάνω πως ήταν η ζωή στον Όλυμπο καθώς αποτυπώνεται καλύτερα στο μυαλό τους.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Καλύτερη αφομοίωση.
- Διαδραστική και όχι τυποποιημένη εκπαίδευση.
- Ψυχαγωγία των μαθητών.
- Ενίσχυση της κριτικής τους ικανότητας.

Είδος δραστηριότητας

Παρακολούθηση βίντεο.

Εκτιμώμενη διάρκεια

Μισή ώρα.

Εργαλεία

Ηλεκτρονικός υπολογιστής με πρόσβαση στο διαδίκτυο, προτζέκτορας, πίνακας.

Πηγές

Youtube.

Ενορχήστρωση τάξης

Όχι συγκεκριμένη οργάνωση.

Δραστηριότητα 4

Τίτλος δραστηριότητας

Αξιολόγηση του μαθήματος.

Συνοπτική περιγραφή

Τέλος, οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε ένα κουίζ που έχει δημιουργηθεί από τον διδάσκοντά τους μέσω της πλατφόρμας Google Forms, ώστε να αξιολογηθούν οι γνώσεις που απέκτησαν και να εξηγηθούν τα σημεία που έχουν συναντήσει δυσκολία.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Αυτοαξιολόγηση.
- Όξυνση μνήμης.
- Κριτική σκέψη.
- Κατανόηση των λαθών και επανεξέτασή τους.

Είδος δραστηριότητας

Επίλυση κουίζ.

Εκτιμώμενη διάρκεια

Μισή ώρα.

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Ο καθηγητής αναθέτει ένα κουίζ σε κάθε μαθητή.

Εργαλεία

Ηλεκτρονικοί υπολογιστές.

Πηγές

- Wikipedia.
- Google.
- Σχολικό εγχειρίδιο.

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfi0DuXtvpPQcnyF4WyNk8YBkyLgz3Pu7tf0s1J49wHJbn3Wg/viewform?>

Ενορχήστρωση τάξης

Οργάνωση των μαθητών μπροστά σε υπολογιστές.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Με την χρήση του κουίζ γνώσεων ως τελευταία δραστηριότητα, έγινε ουσιαστική αξιολόγηση των μαθητών από τον εκπαιδευτικό και ο καθηγητής κατάλαβε αν απέδωσε το σενάριο και τα παιδιά

απέκτησαν κατάλληλες γνώσεις.

Είδος αξιολόγησης

Κουίζ.

Αντίκτυπος

Το παραπάνω εκπαιδευτικό σενάριο αναμένεται να έχει θετική έκβαση. Μάλιστα στο τέλος της σχολικής χρονιάς οι μαθητές θα αξιοποιήσουν τις γνώσεις τους, κατά την παρουσίαση μίας θεατρικής παράστασης σχετικής με αυτά που διδάχθηκαν μέσα στην χρονιά. Έτσι θα φανεί ότι έχουν αφομοιώσει την ύλη, καθώς θα είναι έτοιμοι να παρουσιάσουν τον κόσμο της μυθολογίας στους υπόλοιπους μαθητές και καθηγητές του σχολείου καθώς και στους γονείς και κηδεμόνες τους.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Βιβλιογραφία

https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=NILlv9pCDkU&t=16s&ab_channel=%CE%95%CE%BD%CE%B1%CE%BF

Το σενάριο βασίζεται στο template «[Εξειδικευμένο Template για εκπαιδευτικά σενάρια Ιστορικής διερεύνησης](#)».