

Επιμόρφωση B2 επιπέδου ΤΠΕ

Συστάδα: B2.5, ΔΑΣΚΑΛΟΙ

Γνωριμία με τους Θεούς και τις Θεές του Ολύμπου

Σχεδίαση Εκπαιδευτικού Σεναρίου με χρήση λογισμικών:

Google Earth, Wheel of names, Powtoon, Popplet, Fyrefox, Word, PowerPoint, Wordwall, e-class, e-books

ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΟΣ

Παναγιώτης Παπαναστασίου

Κ.Σ.Ε. – 4ο Δ.Σ. Χαϊδαρίου

Κωδικός ΚΣΕ : 5815-4

ΧΡΟΝΙΚΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ --- Μάιος – Νοέμβριος 2025



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων
και Αθλητισμού



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Πρόγραμμα
Ανθρώπινο Δυναμικό και
Κοινωνική Συνοχή

A. Συνοπτική παρουσίαση του εκπαιδευτικού σεναρίου

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο λειτουργεί ως επέκταση των μαθημάτων που αναφέρονται στους **Θεούς και στις Θεές του Ολύμπου** στο μάθημα της Ιστορίας της Γ' Τάξης του Δημοτικού. Η διδασκαλία έγινε με τη βοήθεια των λογισμικών: *Wheel of names, Popplet, Word, Powerpoint, Google Earth, Wordwall, Powtoon, Fyrebbox* καθώς επίσης και με τη βοήθεια της πλατφόρμας τηλεεκπαίδευσης του Υπουργείου (*e-class*). Κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας, οι μαθητές δούλεψαν σε ομάδες των 3 – 4 παιδιών.

A.1 Τίτλος του εκπαιδευτικού σεναρίου, Τάξη που απευθύνεται

Γνωριμία με τους Θεούς και τις Θεές του Ολύμπου (Γ' τάξη Δημοτικού)

A.2 Δημιουργός του εκπαιδευτικού σεναρίου

Παναγιώτης Παπαναστασίου

A.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές περιοχές

Η βασική εμπλεκόμενη γνωστική περιοχή είναι η θεματική ενότητα, όπως αναφέρεται στα Νέα Προγράμματα Σπουδών της Ιστορίας για το Δημοτικό Σχολείο, με τίτλο: **Ενότητα 1: Κεφάλαια 2 & 3 (Οι Θεοί & οι Θεές του Ολύμπου)**. Το εκπαιδευτικό σενάριο αξιοποιεί σε διαθεματικό επίπεδο τη γνωστική περιοχή των παρακάτω μαθημάτων: Της **Γεωγραφίας** (χρήση του *Google Earth* για τον εντοπισμό του βουνού Όλυμπου στον παγκόσμιο διαδραστικό χάρτη, σύνδεση μυθολογικών γεγονότων με πραγματικές τοποθεσίες), των **T.I.E.** (χρήση ψηφιακών εργαλείων και λογισμικών όπως είναι το: *Wheel of names, Popplet, Word, Powerpoint, Wordwall, Powtoon, Fyrebbox* για περαιτέρω ανάπτυξη των δεξιοτήτων χειρισμού και χρήσης των ψηφιακών εργαλείων από τους μαθητές) και της **Γλώσσας** (οι μαθητές θα ενισχύσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες μέσα από την ανάγνωση, τη γραφή και τη δραματοποίηση των μύθων)

A.4 Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Δεν υπάρχουν προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών για μυθολογικά στοιχεία. Εντούτοις, καλό θα είναι οι μαθητές να έχουν αποκτήσει κάποια ακούσματα ή ερεθίσματα από προφορικές αφηγήσεις παραμυθιών που μιλούν για τους 12 Θεούς του Ολύμπου. Επιπροσθέτως, οι μαθητές καλό θα είναι να έχουν αποκτήσει μία πρώτη επαφή με τα υπολογιστικά περιβάλλοντα, όπου θα

τους επιτρέπεται να μπορούν να ενεργοποιήσουν τον υπολογιστή ή το tablet, να μπορούν να χειριστούν το ποντίκι (λεπτή κινητικότητα), να μπορούν να χρησιμοποιήσουν λογισμικά γενικής χρήσεως (Word, PowerPoint), να μπορούν να τραβούν φωτογραφίες και videos μέσω tablet, να μπορούν να πληκτρολογούν το όνομά τους σε περίπτωση που τους ζητηθεί από κάποια εφαρμογή, να είναι προσεκτικοί, ώστε να μη φθείρουν τον υλικοτεχνικό εξοπλισμό και να συνεργάζονται αρμονικά σε μικρές ομάδες.

A.5 Εκτιμώμενη διάρκεια

6 διδακτικές ώρες

A.6 Συσχετισμός με τα Νέα Προγράμματα Σπουδών

Σκοπός του σύγχρονου σχολείου είναι να προσφέρει εφόδια που θα βοηθήσουν τους μαθητές να καλλιεργήσουν και ν' αναπτύξουν δεξιότητες που θα τους καταστήσουν ενεργούς και ευσυνείδητους πολίτες (Θωμά κ.ά., 2018· Μιχαλοπούλου & Καυκά, 2023). Μέσω υποστηρικτικού παιδαγωγικού κλίματος που βασικό άξονα έχει τη συμπερίληψη και ενεργό συμμετοχή όλων των μαθητών, την εποικοδομητική αλληλεπίδρασή τους, τη δημιουργία ουσιαστικών σχέσεων μέσα στην ομάδα και τη διευκόλυνσή τους να ανακαλύψουν τη γνώση πολυδιάστατα, το σχολείο πραγματώνει τον κοινωνικοπαιδαγωγικό και διδακτικό του ρόλο (Μιχαλοπούλου & Καυκά, 2023).

Τα νέα προγράμματα σπουδών έχουν σχεδιαστεί στοχεύοντας σε μαθησιακά αποτελέσματα που συνδέουν τη γνώση με την πραγματικότητα και την ανάπτυξη ψυχοκοινωνικοσυναισθηματικών δεξιοτήτων, κριτικής σκέψης, αυτονομίας και συνεισφοράς στην ομάδα καθώς και στη διαμόρφωση ολοκληρωμένων προσωπικοτήτων με αξίες ζωής. Για να επιτευχθούν τα ανωτέρω, η διδασκαλία των γνωστικών αντικειμένων θα πρέπει να σχεδιάζεται και να υλοποιείται μέσω ευέλικτων και πολλαπλών παιδαγωγικών μεθόδων, τεχνικών και πρακτικών, επιλογής κατάλληλων μέσων και υλικών και λαμβάνοντας υπόψη τους βασικούς οριζόντιους προσανατολισμούς και τις αρχές των νέων προγραμμάτων σπουδών για το δημοτικό σχολείο, τα ιδιαίτερα ατομικά χαρακτηριστικά και τις εκπαιδευτικές ανάγκες όλων των μαθητών, αποσκοπώντας στην ισότιμη πρόσβασή τους στο αναλυτικό πρόγραμμα και την επαφή τους με τη γνώση ολιστικά και θέτοντας γι' αυτούς υψηλές προσδοκίες (Μιχαλοπούλου & Τζιβινίκου, 2023).

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται ένα εκπαιδευτικό σενάριο σε γνωστικό αντικείμενο του δημοτικού σχολείου, με βάση το ισχύον πρόγραμμα σπουδών, τις παιδαγωγικές αρχές της διαθεματικότητας και τους διδακτικούς στόχους που προαναφέρθηκαν σε συνδυασμό με μεθόδους

και τεχνικές που θα επιφέρουν στους μαθητές τα καλύτερα δυνατά μαθησιακά αποτελέσματα και θα τους δώσουν τη δυνατότητα, μέσα από την ενεργό συμμετοχή, τη συνεργασία, την επίλυση προβλημάτων, τη δημιουργική σκέψη, την κριτική επεξεργασία των πληροφοριών και την άμεση επαφή τους με αρκετά γνωστικά αντικείμενα που προβλέπονται σύμφωνα με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών της τάξης τους, να αποκτήσουν με ευχάριστο τρόπο νέες, θετικές εμπειρίες, δεξιότητες και γνώσεις, με απώτερο σκοπό την ολιστική μάθηση και προσέγγιση της γνώσης, την κριτική σκέψη, τη συνεργατική μάθηση, την αλληλεπίδραση, τη δημιουργία σχέσεων, τη βελτίωση και την ολόπλευρη ανάπτυξή τους ατομικά και συλλογικά (Καρατζιά – Σταυλιώτη, 2002· Μυλωνάκου – Κεκέ, 2013· Χατζημιχαήλ, 2010).

Το θέμα που διαπραγματεύεται το παρόν σενάριο είναι συμβατό με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών, εφόσον αποτελεί διδακτικό μέρος της ενότητας του βιβλίου *Ιστορίας* της Γ' τάξης. Οι στόχοι που τίθενται, επαφίενται πλήρως των Νέων Προγραμμάτων Σπουδών για το μάθημα της *Ιστορίας* του Δημοτικού, καθώς βασικός στόχος τους είναι οι μαθητές να γνωρίσουν τους Θεούς και τις Θεές του Ολύμπου και τις ιδιότητες που τους απέδιδαν οι άνθρωποι. Με βάση το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών αλλά και τις επικρατέστερες ψυχοπαιδαγωγικές και διδακτικές απόψεις, με τη διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας στην Γ' τάξη επιδιώκεται, μεταξύ των άλλων, τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με τους σημαντικότερους ελληνικούς μύθους. Η ελληνική μυθολογία αποτελεί βασικό κομμάτι του αρχαιοελληνικού πολιτισμού. Με το συμβολικό χαρακτήρα που τη διακρίνει, κάνει αναφορά στη δημιουργία του κόσμου και δίνει απαντήσεις σε διαχρονικά ερωτήματα που ταλανίζουν την ανθρώπινη ψυχή. Δείχνει τη σχέση του ανθρώπου με το θεϊκό στοιχείο που εκπροσωπείται από δώδεκα κυρίως Θεούς που κατοικούν στον Όλυμπο και είναι συμπαραστάτες και βοηθοί του ανθρώπου. Δώδεκα Θεοί με ανθρώπινα χαρακτηριστικά και ταυτοχρόνως πολλές αδυναμίες. Οι άνθρωποι διαπραγματεύονταν μαζί τους, τους συμβουλευόνταν, έδειχναν σεβασμό στη θεϊκή τους φύση και με τη βοήθειά τους προόδευαν στη ζωή τους.

A.7 Ανάλυση περιεχομένου

Οι μαθητές μετά το τέλος της διδασκαλίας, αναμένεται να είναι σε θέση να αντιλαμβάνονται τη διαχρονική ανάγκη των ανθρώπων να λατρεύουν τους θεούς τους και να αντιπαραβάλλουν αρχαίους και σύγχρονους τρόπους λατρείας. Θα είναι σε θέση επίσης, να κατονομάζουν τους Θεούς του Ολύμπου, καθώς επίσης να συσχετίζουν τα χαρακτηριστικά, τις ιδιότητες αλλά και τα σύμβολά τους.

B. Οι εναλλακτικές αντιλήψεις των μαθητών

Πρότερες γνώσεις (ορθές από σχολική ή επιστημονική άποψη): Οι μαθητές γνωρίζουν τους θεούς με τα ονόματα και τις ιδιότητές τους.

Πρότερες ιδέες και αντιλήψεις (δηλαδή λανθασμένες ή ατελείς «γνώσεις» από σχολική ή επιστημονική άποψη): Το μάθημα της *Ιστορίας* ταυτίζεται στις αντιλήψεις των μαθητών αποκλειστικά με μεγάλα ιστορικά ή στρατιωτικά γεγονότα. Στους περισσότερους μαθητές επικρατεί η άποψη πως η θρησκεία και η λατρεία δεν αποτελούν μέρος του μαθήματος της *Ιστορίας*. Ο διαχωρισμός των διδακτικών αντικειμένων (*Ιστορία – Θρησκευτικά*) είναι για ένα μικρό παιδί απόλυτος. Ο μαθητής καλείται να ανακαλύψει πως ο μύθος διαμορφώνει τον ρου της *Ιστορίας* και ως εκ τούτου, το στοιχείο της μυθολογίας καθορίζει τη διαμόρφωση της ιστορικής γραμμής. Να σημειωθεί δε, ότι οι μαθητές της Γ' τάξης ανακαλύπτουν τη σημασία της ιστορικής γραμμής στο δεύτερο μέρος του βιβλίου (ΠΡΟ-ΙΣΤΟΡΙΑ).

Γ. Σκοπός & Στόχοι του εκπαιδευτικού σεναρίου

Γ.1 Σκοπός

Σκοπός του σεναρίου είναι να μελετήσουν οι μαθητές τους 12 Θεούς του Ολύμπου και να καλλιεργήσουν τις δεξιότητές τους (γνωστικές, κοινωνικοσυναισθηματικές, κιναισθητικές, ψηφιακές, κριτικές) μέσα από ομαδικό πνεύμα και συνεργατικές διαδικασίες. Με απλό, διαδραστικό, συνεργατικό και ψυχαγωγικό τρόπο, τα παιδιά να είναι σε θέση να παρατηρήσουν, να ανακαλύψουν, να αποφασίσουν και να συνθέσουν – δημιουργήσουν, μέσα από στοχευμένες δραστηριότητες και με τα κατάλληλα εργαλεία, την «εικόνα» του κάθε θεού και της κάθε θεάς.

Γ.2 Στόχοι

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο, οι μαθητές καλούνται:

- Να γνωρίσουν τους θεούς του Ολύμπου, καθώς και τις ιδιότητες που τους απέδιδαν οι άνθρωποι.
- Να επισημάνουν τα ανθρωπομορφικά χαρακτηριστικά των θεών.
- Να αντιληφθούν την ανάγκη του ανθρώπου να λατρεύει και να τιμά τους θεούς.

- Να γνωρίσουν μύθους, με τους οποίους οι αρχαίοι Έλληνες εξηγούσαν γεγονότα ή φαινόμενα της καθημερινής ζωής.

Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών, οι μαθητές καλούνται:

- Να εξοικειωθούν με τα βασικά εργαλεία και τις δυνατότητες που προσφέρουν τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν.
- Να αποκτήσουν θετική στάση στη χρήση των νέων τεχνολογιών.
- Να εξοικειωθούν με τις μηχανές αναζήτησης πληροφοριών.
- Να δημιουργούν παρουσιάσεις ενός γνωστικού αντικειμένου.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία, οι μαθητές καλούνται:

- Να αποκτήσουν δεξιότητες συνεργασίας (σε ανομοιογενείς ομάδες).
- Να αναπτύξουν ικανότητες διαλόγου.
- Να συμβάλλουν στην τελική διαμόρφωση μίας εργασίας, καταθέτοντας ιδέες, προτάσεις, υποδείξεις.
- Να αναπτύξουν τον σεβασμό στις διαφορετικές απόψεις.
- Να εξοικειωθούν με την ανάγνωση φύλλων εργασιών τόσο σε ηλεκτρονική όσο και σε έντυπη μορφή.

Δ. Διδακτικό υλικό και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Η διδασκαλία πραγματοποιείται ιδανικά στην αίθουσα υπολογιστών του σχολείου ή ελλείψει αυτής λόγω περιορισμένης διαθεσιμότητας, στην αίθουσα διδασκαλίας της τάξης.

Δ.1 Υλικοτεχνική υποδομή

Θα χρησιμοποιηθούν:

- Φορητοί υπολογιστές/ταμπλέτες
- Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές
- Λογισμικά εγκατεστημένα στους Η/Υ
- Διαδραστικός πίνακας

- Φύλλα Εργασίας (έντυπα και ηλεκτρονικά)
- Βιντεοπροβολέας
- Σύνδεση στο διαδίκτυο

Δ.2 Διδακτικό υλικό

Ως υποστηρικτικό διδακτικό υλικό μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις δραστηριότητες από το Φωτόδεντρο ([Βιβλίο Μαθητή](#), [Βιβλίο Δασκάλου](#), [Τετράδιο Εργασιών](#)), καθώς και ό,τι άλλο προβλέπεται στα Νέα Προγράμματα Σπουδών του μαθήματος στο Δημοτικό Σχολείο. Επίσης θα αξιοποιηθούν καθ' όλη τη διάρκεια της διδακτικής πράξης τα λογισμικά: *Wheel of names*, *Popplet*, *Word*, *Powerpoint*, *Wordwall*, *Powtoon*, *Fyrebox* για περαιτέρω ανάπτυξη των δεξιοτήτων χειρισμού και χρήσης των ψηφιακών εργαλείων από τους μαθητές.

Ε. Περιγραφή και δραστηριότητες υλοποίησης του εκπαιδευτικού σεναρίου

Ε.1 Οργάνωση της Τάξης

Η διδασκαλία της ενότητας θα εφαρμοστεί με τους μαθητές χωρισμένους σε μικρές ανομοιογενείς και ισοδύναμες ομάδες των 3 – 4 ατόμων. Η ίδια εργασία θα ανατεθεί σε όλες τις ομάδες. Αυτή αποτελεί την ιδανικότερη εφαρμογή, εφόσον συνδυάζει την αλληλεπίδραση με την τεχνολογία των υπολογιστών αλλά και ομαδοσυνεργατικές διαδικασίες, οι οποίες είναι απαραίτητες για την αποτελεσματική διαπραγμάτευση της γνώσης και της μάθησης. Ο εκπαιδευτικός έχει υποστηρικτικό και καθοδηγητικό ρόλο και βοηθά όπου χρειάζεται τις ομάδες των μαθητών.

Ε.2 Διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές

Θεωρητική προσέγγιση

Το σενάριο βασίζεται στην *εποικοδομητική θεώρηση* και δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα στις προϋπάρχουσες γνώσεις του μαθητή. Οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία της μάθησης, δηλαδή δρουν, συνεργάζονται, εκτελούν δραστηριότητες, παίρνουν πρωτοβουλίες, λαμβάνουν μέρος σε συζητήσεις, παίρνουν αποφάσεις και σκέφτονται γι' αυτά που κάνουν. Έτσι με την ενεργό μάθηση, οι μαθητές κατανοούν καλύτερα, διατηρούν τη γνώση περισσότερο χρόνο και απολαμβάνουν το μάθημα, ενώ ο εκπαιδευτικός ενεργεί ως διευκολυντής καθ' όλη τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας.

Μεθοδολογική προσέγγιση

Ως μέθοδος διδασκαλίας προτείνεται η παραδοσιακή – δασκαλοκεντρική κατά την προετοιμασία και ενημέρωση της τάξης και η ομαδοσυνεργατική – κατευθυνόμενη διερεύνηση για τη διεξαγωγή των δραστηριοτήτων. Οι μαθητές ακολουθούν συγκεκριμένες διδακτικές υποδείξεις του εκπαιδευτικού και εμπλέκονται σε διερευνητικές και συνεργατικές δραστηριότητες. Προτείνεται δηλαδή, η εφαρμογή ενός *μεικτού κατευθυνόμενου ερευνητικού μοντέλου διδασκαλίας*. Η οργάνωση της τάξης έχει ως βασική μορφή της την εργασία σε ομάδες, η οποία είναι καθαρά μαθητοκεντρική μορφή διδασκαλίας και πραγματοποιείται μέσα σε πλαίσια συλλογικής δράσης των μαθητών. Βασικό συστατικό στοιχείο αποτελεί η ενεργός συμμετοχή όλων των μελών των ομάδων στα πλαίσια της επικοινωνιακής προσέγγισης.

Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές σχηματίζουν ομάδες 3 – 4 ατόμων. Η *ομαδοσυνεργατική διδασκαλία* αποτελεί βασικό σχήμα πάνω στο οποίο μπορούν να αναπτυχθούν και να λειτουργήσουν οι περισσότερες από τις ενεργητικές – συμμετοχικές τεχνικές. Ο ρόλος του δασκάλου μέσα σε αυτό το πλαίσιο αποκτά καθοδηγητικό, διαμεσολαβητικό, συμβουλευτικό και υποστηρικτικό χαρακτήρα. Ενεργεί όχι ως απλός φορέας γνώσεων, αλλά περισσότερο ως συντονιστής ενεργητικών και συμμετοχικών μαθησιακών ενεργειών.

Η ομαδοσυνεργατικότητα αποτελεί ένα άριστο πλαίσιο για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της συναισθηματικής ανάπτυξης του μαθητή. Το αντικείμενο εργασίας είναι κοινό για όλες τις ομάδες. Επιπλέον, βελτιώνει τις σχέσεις μεταξύ του δασκάλου και των μαθητών όσο και τις διατομικές σχέσεις μεταξύ των μαθητών. Οι μαθητές κάθε ομάδας εργάζονται εναλλάξ με το φύλλο εργασίας και την ταμπλέτα, σε περίπτωση πάντα που το μάθημα πραγματοποιείται σε αίθουσα υπολογιστών του σχολείου. Αν το μάθημα πραγματοποιείται στην τάξη, οι ομάδες παραμένουν ως έχουν, χρησιμοποιείται ο υπολογιστής και ο διαδραστικός πίνακας της τάξης από τον εκπαιδευτικό και τα ηλεκτρονικά φύλλα εργασίας αντικαθίστανται από τα έντυπα. Ωστόσο, ο μαθητής συμμετέχει ενεργά στο ψηφιακό περιεχόμενο και στη διαμόρφωσή του, ακολουθώντας τις οδηγίες του δασκάλου του.

Διδακτική προσέγγιση με Τ.Π.Ε.

Με την αξιοποίηση των λογισμικών μέσω των Τ.Π.Ε. αποφεύγεται η μονοτονία της παραδοσιακής διδασκαλίας, αφού η διαφορετική οργάνωση και μέθοδος μπορούν να εξυπηρετήσουν κάθε φορά τους επιδιωκόμενους στόχους, μέσα σ' ένα ευχάριστο και δημιουργικό περιβάλλον. Η χρήση των Τ.Π.Ε. στη διαδικασία της μάθησης θα βοηθήσει τους μαθητές να καλλιεργήσουν τις δεξιότητες

της σύνθεσης και οργάνωσης, να αφυπνίσουν τη δημιουργικότητά τους και να καλλιεργήσουν την έκφρασή τους. Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία μέσω των Τ.Π.Ε. θα ενισχύσει την αυτοπεποίθηση των αδύναμων μαθητών. Τέλος, θα αναπτύξουν γνωστικές και μεταγνωστικές δεξιότητες, όπως τη διερεύνηση και την ανακάλυψη, καθώς καλούνται να αναζητήσουν πληροφορίες στο διαδίκτυο που στηρίζονται στη θεωρία μάθησης του Vygotsky.

E.3 Περιγραφή δραστηριοτήτων σεναρίου¹

Δραστηριότητες ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας:

1^η διδακτική ώρα: Ο εκπαιδευτικός, βασιζόμενος στις στρατηγικές έμμεσης διδακτικής παρέμβασης και κυρίως κάνοντας χρήση προκαταβολικών οργανωτών (π.χ. διαβάζοντας τον τίτλο του μαθήματος ή δείχνοντας εικόνες των θεών του Ολύμπου), αξιοποιεί εμπειρίες – βιώματα των μαθητών και θέτει αντίστοιχες ερωτήσεις. Μέσω της τεχνικής του «καταιγισμού ιδεών» (brainstorming), οι μαθητές ανά ομάδα αναφέρουν ό,τι γνωρίζουν για τους θεούς και τις θεές του Ολύμπου. Οι απαντήσεις τους καταγράφονται στον πίνακα και ομαδοποιούνται. Όσες δεν ταιριάζουν απορρίπτονται, ενώ ο εκπαιδευτικός διαπιστώνει όσα οι μαθητές γνωρίζουν για το θέμα και αναλόγως διαμορφώνει τη διδασκαλία. Η τεχνική αυτή αποσκοπεί στην ελεύθερη και αυθόρμητη κατάθεση των απόψεων όλων των μαθητών και στον προβληματισμό τους γύρω από το θέμα, λειτουργώντας ως εφαλτήριο για την πορεία της διδασκαλίας (Γρηγοριάδου κ.ά., 2009). Ως εκ τούτου, ο δάσκαλος χρησιμοποιεί το εργαλείο **Powtoon** (https://www.powtoon.com/online-presentation/fJdhNew7Lew/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=fJdhNew7Lew&utm_po=48498868&mode=movie), το οποίο είναι εξαιρετικά εύχρηστο και θα δώσει στο μάθημα ζωντάνια και παραστατικότητα.

Δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου:

2^η διδακτική ώρα: Αφού ολοκληρωθεί η σύντομη παρουσίαση του μαθήματος στο Powtoon, ο δάσκαλος ανοίγει το **Google Earth** και με τη βοήθεια των μαθητών του, εντοπίζουν μέσω του

¹ Να σημειωθεί εδώ, ότι οι όλες οι δραστηριότητες κατανόησης, εμπέδωσης και αξιολόγησης του παρόντος εκπαιδευτικού σεναρίου είναι αναρτημένες στην ηλεκτρονική τάξη του Γ1 στο πεδίο **ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ** για το αντίστοιχο γνωστικό αντικείμενο του μαθήματος της *Ιστορίας* Γ' τάξης Δημοτικού (<https://eclass03.sch.gr/modules/link/index.php?course=9050613246>).

προγράμματος σε ποιο σημείο της Ελλάδας βρίσκεται το βουνό Όλυμπος. Μέσω του Google Earth, οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να ανακαλύψουν την κατοικία των 12 Θεών στη σημερινή πραγματικότητα βλέποντας φωτογραφίες, εντοπίζοντας τη γεωγραφική παρουσία της κατοικίας των θεών στον χάρτη της τάξης τους.

Στη συνέχεια, οι μαθητές με τη χρήση του διαδραστικού πίνακα και τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, χρησιμοποιούν το ψηφιακό εργαλείο τυχαίας επιλογής **Wheel of names** (<https://wheelofnames.com/>). Κάθε ομάδα επιλέγει δύο θεούς (τα ονόματα των θεών που επιλέγονται, αποκρύπτονται). Θα ζητηθεί από τους μαθητές να αναζητήσουν στις επόμενες διδακτικές ώρες και να παρουσιάσουν τους Θεούς που τους έχουν ανατεθεί.

Δραστηριότητες εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου:

3^η διδακτική ώρα: Θα αναθέσουμε στις 5 ομάδες που αποτελούνται από 4 μαθητές η καθεμία να επιλέξουν έναν αγαπημένο Θεό ή μία αγαπημένη Θεά. Στη συνέχεια, θα δοθεί σε κάθε ομάδα ένα αρχείο word (αν είμαστε σε αίθουσα Πληροφορικής) ή ένα φύλλο εργασίας (αν είμαστε στην αίθουσα διδασκαλίας), όπου οι μαθητές θα πρέπει να συσκεφθούν και να απαντήσουν προφορικά στις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Ποιος Θεός ή ποια Θεά σας άρεσε περισσότερο;
2. Βλέπετε ομοιότητες (κοινά) στον τρόπο που φέρονται οι θεοί και οι άνθρωποι σήμερα;
3. Αν σας δινόταν η επιλογή να γίνετε κάποιος Θεός ή κάποια Θεά, ποιον/-α θα επιλέγατε και γιατί; Τι θα αλλάζατε πάνω του/της;
4. Θα θέλατε να ζήσετε σε αυτή την εποχή; Θα ήσασταν υπάκουοι/-ες απέναντι στους Θεούς του Ολύμπου;

4^η διδακτική ώρα: Με τη βοήθεια των παιδιών και μέσω της εφαρμογής **Popplet**, θα δημιουργήσουμε στον διαδραστικό πίνακα έναν νοητικό χάρτη (<https://app.popplet.com/?popplet-name=%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%B9%CE%BF%CF%85%CF%81%CE%B3%CE%B9%CE%B1+%CF%84%CE%BF%CF%85+%CE%BA%CE%BF%CF%83%CE%BC%CE%BF%CF%85#/p/7658593>). Ο νοητικός χάρτης θα λειτουργήσει ως το σχεδιάγραμμα του μαθήματος που θα βοηθήσει τους μαθητές να μάθουν καλύτερα και εις βάθος τις ιδιότητες και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά γνωρίσματα κάθε θεού ξεχωριστά.

Δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου:

5^η διδακτική ώρα: Η αξιολόγηση του γνωστικού αντικειμένου πραγματοποιείται με φύλλο εργασίας που θα δοθεί στους μαθητές μέσω της διαδικτυακής εκπαιδευτικής πλατφόρμας e-class (<https://eclass03.sch.gr/modules/questionnaire/pollparticipate.php?course=9050613246&UseCase=1&pid=3004867>). Οι μαθητές θα δουν αναρτημένο στο πεδίο **ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ** της εικονικής τους τάξης, στην οποία είναι εγγεγραμμένοι, ένα γρήγορο quiz που έχει δημιουργηθεί με 10 ερωτήσεις για τους θεούς και τις θεές του Ολύμπου. Στη συνέχεια, ως εργασία για το σπίτι, θα κληθούν να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες 1, 2, 3 (σελ. 6) και τη δραστηριότητα 1 (σελ. 7) στο *Τετράδιο Εργασιών Ιστορίας*, (τη δραστηριότητα 2 της σελίδας 6 θα πρέπει να την καταγράψουν στο τετράδιο *Ιστορίας* που έχει ζητηθεί από τους μαθητές στη αρχή της σχολικής χρονιάς).

Εναλλακτικά, το ίδιο quiz μπορεί να διαμορφωθεί στην εφαρμογή Fyrexbox (<https://www.fyrexbox.com/play/na37pjvrx88yknzon8>), δίνοντας τη δυνατότητα στους μαθητές να απαντήσουν σ' ένα εύρος ερωτήσεων με την επιλογή **ΣΩΣΤΟ** ή **ΛΑΘΟΣ**. Μπορεί να τους δοθεί ακόμη η επιλογή να απαντήσουν σε ερωτήσεις μεγαλύτερης δυσκολίας επιλέγοντας **ΝΑΙ** ή **ΟΧΙ** (<https://www.fyrexbox.com/play/na37pjvrxvewj021g6>), ώστε να διαπιστωθεί ποιες ομάδες έχουν κατανοήσει εις βάθος αυτά που διδάχθηκαν στα συγκεκριμένα κεφάλαια της ενότητας του βιβλίου. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα βοηθά τον εκπαιδευτικό να ελέγξει, εάν οι μαθητές έχουν εμπεδώσει και κατανοήσει τα όσα διδάχθηκαν. Επιπλέον, ο εκπαιδευτικός θέλει να διαπιστώσει τι μπορούν να κάνουν μόνοι τους οι μαθητές, στις ομάδες που έχουν χωριστεί και χωρίς τη δική του εμπλοκή. Ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης, ώστε να εντοπιστούν τυχόν μαθησιακά ή γνωστικά κενά που έχουν προκύψει από το σύνολο των λανθασμένων απαντήσεων που δόθηκαν. Διαφορετικά, ο εκπαιδευτικός συνεχίζει με επόμενη δραστηριότητας αξιολόγησης για να ολοκληρωθεί η αξιολόγηση του γνωστικού αντικειμένου εντός του προβλεπόμενου διδακτικού χρόνου.

6^η διδακτική ώρα: Το εκπαιδευτικό σενάριο ολοκληρώνεται με τρεις δραστηριότητες αξιολόγησης, χρησιμοποιώντας ως ψηφιακό εργαλείο το **Wordwall**. Η πρώτη δραστηριότητα που είναι διαθέσιμη στην εφαρμογή από συνάδελφο εκπαιδευτικό και προβάλλεται στους μαθητές μέσω του διαδραστικού πίνακα, είναι μία άσκηση αντιστοίχισης για τους Θεούς του Ολύμπου (<https://wordwall.net/el/resource/69367244/%ce%b9%cf%83%cf%84%ce%bf%cf%81%ce%af%ce%b1/%ce%bf%ce%b9-12-%ce%b8%ce%b5%ce%bf%ce%b9-%cf%84%ce%bf%cf%85-%ce%bf%ce%bb%cf%85%ce%bc%cf%80%ce%bf%cf%85>). Με την αξιοποίηση του

συγκεκριμένου εκπαιδευτικού λογισμικού, ελέγχουμε αν οι μαθητές θυμούνται καλά τα σύμβολα των θεών.

Στη συνέχεια, οι μαθητές έχοντας παραμείνει στην τάξη για την ολοκλήρωση της διδακτικής ενότητας, δεν έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν δικά του tablets ή να καθίσουν ανά δυάδες μπροστά από έναν δικό τους Η/Υ. Ως εκ τούτου, ο/η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί τον διαδραστικό πίνακα για να τους παρουσιάσει μέσω της ηλεκτρονικής τάξης (e-class) δύο ακόμη δραστηριότητες στην εφαρμογή του **Wordwall** που έχει βρει διαθέσιμες στο διαδίκτυο και τις έχει εντάξει στην πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης στο πεδίο των **ΣΥΝΔΕΣΜΩΝ**. Η πρώτη δραστηριότητα είναι ένα σταυρόλεξο, όπου οι μαθητές πατάνε πάνω σ' αυτό και τους εμφανίζεται κάποιος εικονιζόμενος θεός και καλούνται να συμπληρώσουν τα κουτάκια γράφοντας το σωστό όνομα, είτε οριζοντίως είτε καθέτως

(<https://wordwall.net/el/resource/69366080/%ce%b9%cf%83%cf%84%ce%bf%cf%81%ce%af%ce%b1/%ce%bd%ce%b1-%ce%b2%cf%81%ce%b5%ce%b9%cf%82-%cf%80%ce%bf%ce%b9%ce%bf%ce%b9-%ce%ae%cf%84%ce%b1%ce%bd-%ce%bf%ce%b9-12-%ce%b8%ce%b5%ce%bf%ce%af-%cf%84%ce%bf%cf%85-%ce%bf%ce%bb%cf%8d%ce%bc%cf%80%ce%bf%cf%85>). Σε αυτό το σημείο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να σηκώνει κάθε ομάδα στον υπολογιστή της τάξης, ώστε να πληκτρολογεί το όνομα που έχει εντοπίσει. Όποια ομάδα έχει τις περισσότερες απαντήσεις σωστές είναι και ο μεγάλος νικητής της συγκεκριμένης άσκησης.

Η τελευταία δραστηριότητα αξιολόγησης που δημιουργήθηκε στην ίδια εφαρμογή, είναι μία άσκηση αναγραμματισμού, όπου κάθε ομάδα θα σηκώνεται στον υπολογιστή της τάξης και θα πληκτρολογεί με τη σωστή σειρά το όνομα κάθε θεού που θα εμφανίζεται στην οθόνη του Η/Υ (<https://wordwall.net/el/resource/69368133/%ce%b9%cf%83%cf%84%ce%bf%cf%81%ce%af%ce%b1/%ce%b2%ce%ac%ce%bb%ce%b5-%cf%84%ce%b1-%ce%b3%cf%81%ce%ac%ce%bc%ce%bc%ce%b1%cf%84%ce%b1-%cf%83%cf%84%ce%b7%ce%bd-%cf%83%ce%b5%ce%b9%cf%81%ce%ac-%ce%ba%ce%b1%ce%b9-%ce%b4%ce%b5%cf%82-%cf%84%ce%bf%cf%85%cf%82-%ce%b8%ce%b5%ce%bf%cf%8d%cf%82-%cf%84%ce%bf%cf%85>). Οι μαθητές θα συνεργαστούν μεταξύ τους, χωρισμένοι σε ομάδες, για να τοποθετήσουν τα ονόματα των θεών στη σωστή σειρά και όποια ομάδα απαντήσει πιο γρήγορα, αυτή θα είναι και η νικήτρια της δραστηριότητας. Η συγκεκριμένη άσκηση έχει συνάφεια με τους διδακτικούς στόχους του μαθήματος και συνδέει διαθεματικά το γνωστικό αντικείμενο της *Γλώσσας* με εκείνο της *Ιστορίας*.

Μεταγνωστικές δραστηριότητες (προαιρετικά):

Επειδή η μεταγνώση διαδραματίζει έναν κριτικό ρόλο στην επιτυχή μάθηση είναι σημαντική τόσο για τους μαθητές όσο και για τον εκπαιδευτικό. Η μεταγνώση έχει συνδεθεί με την νοημοσύνη και με τα διάφορα είδη της ενώ πάγιο συμπέρασμα των ερευνών στον τομέα αυτό είναι ότι οι μαθητές που έχουν υψηλές μεταγνωστικές ικανότητες, ξέρουν δηλαδή πώς να σκέφτονται και πώς να μαθαίνουν, σκέφτονται και μαθαίνουν καλύτερα.

Η μεταγνώση ορίζεται ως η ικανότητα επίγνωσης σχετικά με το τι γνωρίζουμε, τι δεν γνωρίζουμε και σε όλους εκείνους τους τρόπους που μας οδηγούν στο να κατακτήσουμε αυτό που δεν γνωρίζουμε. Η μεταγνώση περιέχει δύο συστατικά στοιχεία, τη γνώση για τη γνώση και τη ρύθμιση των μεταγνωστικών στρατηγικών που την αποτελούν. Ακολούθησε διαλογική συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης, κατευθυνόμενη από τον εκπαιδευτικό με χρήση κατάλληλων ερωτήσεων, ώστε να εξεταστούν οι μεταγνωστικές δεξιότητες των μαθητών. Θέσαμε ερωτήματα όπως: «Μήπως σας θυμίζει κάτι που έχουμε δει;» ή «Μπορούμε για να απαντήσουμε σε αυτό το ερώτημα αν χρησιμοποιήσουμε κάτι που έχουμε ξαναδεί;». Θεωρούμε πως μέσα από το σχεδιασμό των παραπάνω εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που συνθέτουν το διδακτικό σενάριο, οι μαθητές καλλιεργούν τις μεταγνωστικές τους ικανότητες σε ικανοποιητικό βαθμό και πάντα σε συνάρτηση με την ηλικία τους αλλά και το γνωστικό αντικείμενο.

Μετά την ολοκλήρωση του σεναρίου, οι μαθητές φαίνεται να έχουν κατανοήσει σε μεγάλο βαθμό την ανάγκη των αρχαίων Ελλήνων να εξηγήσουν φαινόμενα ή γεγονότα της καθημερινής ζωής τους, μέσα από τις ικανότητες και τα πάθη των Θεών του Ολύμπου. Φαίνεται να έχουν κατανοήσει σε μεγάλο ποσοστό την ανάγκη του ανθρώπου να λατρεύει τους Θεούς του. Μέσα από την ανάπτυξη του σεναρίου, οι μαθητές βελτίωσαν σημαντικά τον βαθμό εξοικείωσης τους με τις μηχανές αναζήτησης στο διαδίκτυο καθώς και με τη δημιουργία παρουσιάσεων. Τέλος, οι μαθητές έμαθαν να αναγνωρίζουν μέσω των δραστηριοτήτων διδασκαλίας και ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας, τη σημασία της καλής συνεργασίας, ακολούθησαν οδηγίες και έλαβαν μέρος σε συνεργατικές συζητήσεις ανακάλυψης της γνώσης.

Ως μεταγνωστική δραστηριότητα από την οποία αναμένεται ο εκπαιδευτικός της τάξης να διαπιστώσει κατά πόσο οι μαθητές έχουν αποκτήσει την ικανότητα και τη δεξιότητα να εντοπίζουν και να αντλούν πληροφορίες και γνώσεις, τους ανατίθεται να εντοπίσουν και να υπογραμμίσουν στα βιβλία τους τις λέξεις – κλειδιά και τις εικόνες των Θεών, που θα τους παρουσιαστεί σ' ένα σύντομο **PowerPoint** στην τάξη (<https://users.sch.gr/mxenidou/istoriag/a3/index.html> & <https://users.sch.gr/mxenidou/istoriag/a2/index.html>), το οποίο έχει αναρτηθεί στο πεδίο

ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ της ηλεκτρονικής τάξης του μαθήματος. Εναλλακτικά, ο εκπαιδευτικός έχει δημιουργήσει ένα υπομνηματικό αρχείο παρουσίασης με τη βοήθεια των μαθητών του, το οποίο έχει αναρτηθεί στην ηλεκτρονική τάξη (e-class), όπου οι μαθητές έχοντας μπροστά τους σε έντυπη μορφή τα φύλλα εργασίας που τους έχουν δοθεί, απαντούν στις ερωτήσεις/ασκήσεις κλειστού τύπου.

E.4 Φύλλα εργασίας²

Για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση του εκπαιδευτικού σεναρίου, χρησιμοποιήθηκαν φύλλα εργασίας σε ηλεκτρονική κι έντυπη μορφή, τα οποία βρίσκονταν ήδη αποθηκευμένα μέσα σε σχετικό φάκελο στους υπολογιστές/tablets των παιδιών αλλά και στον υπολογιστή της τάξης. Επίσης, δημιουργήθηκε και **ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ** στο σχετικό πεδίο της ηλεκτρονικής τάξης, στην πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης (e-class).

1. Φύλλο εργασίας για δραστηριότητες ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας:

Βάζουμε τους μαθητές να παρακολουθήσουν το video που δημιουργήθηκε στην εφαρμογή **Powtoon**.

² Σε ξεχωριστό αρχείο που αναρτάται στο σχετικό πεδίο της 5ης Διδακτικής Παρέμβασης στην πλατφόρμα μαθημάτων του Β' κύκλου επιμόρφωσης Β' επιπέδου Τ.Π.Ε. (Β2), παρατίθενται όσα φύλλα εργασίας δεν συμπεριλήφθηκαν στο σώμα του παρόντος κειμένου και αφορούν σε προτεινόμενες δραστηριότητες που έχουν σχεδιαστεί σε προγράμματα **Word, Google Forms**. Παρατίθενται ακόμη οι απαντήσεις των μαθητών σε φύλλα εργασίας που τους δόθηκαν σε έντυπη μορφή κατά τη διάρκεια της 4ης διδακτικής παρέμβασης (αξιολόγηση γνωστικού αντικειμένου) και οι οποίες αξιοποιήθηκαν και στη δραστηριότητα μεταγνώσης που ακολούθησε.



Τότε, οι Θεοί
πολέμησαν με
τους Τιτάνες. Η
Τιτανομαχία,
όπως
ονομάστηκε,
κράτησε 10
ολόκληρα χρόνια
και νικητές
βγήκαν οι Θεοί.

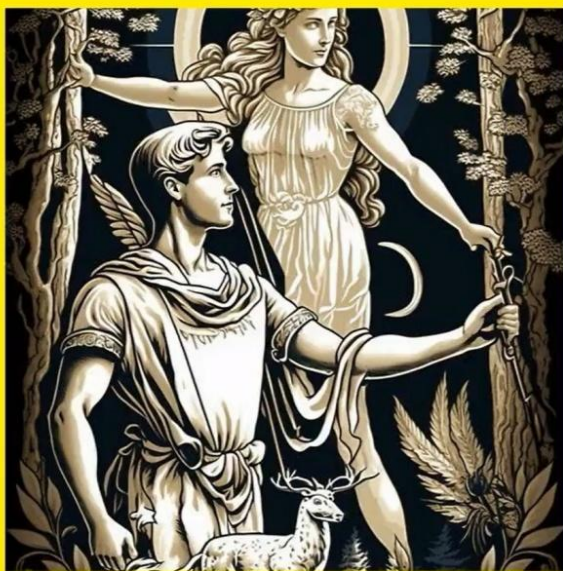


CREATED USING
POWTOON

00:15 / 01:03 | POWTOON

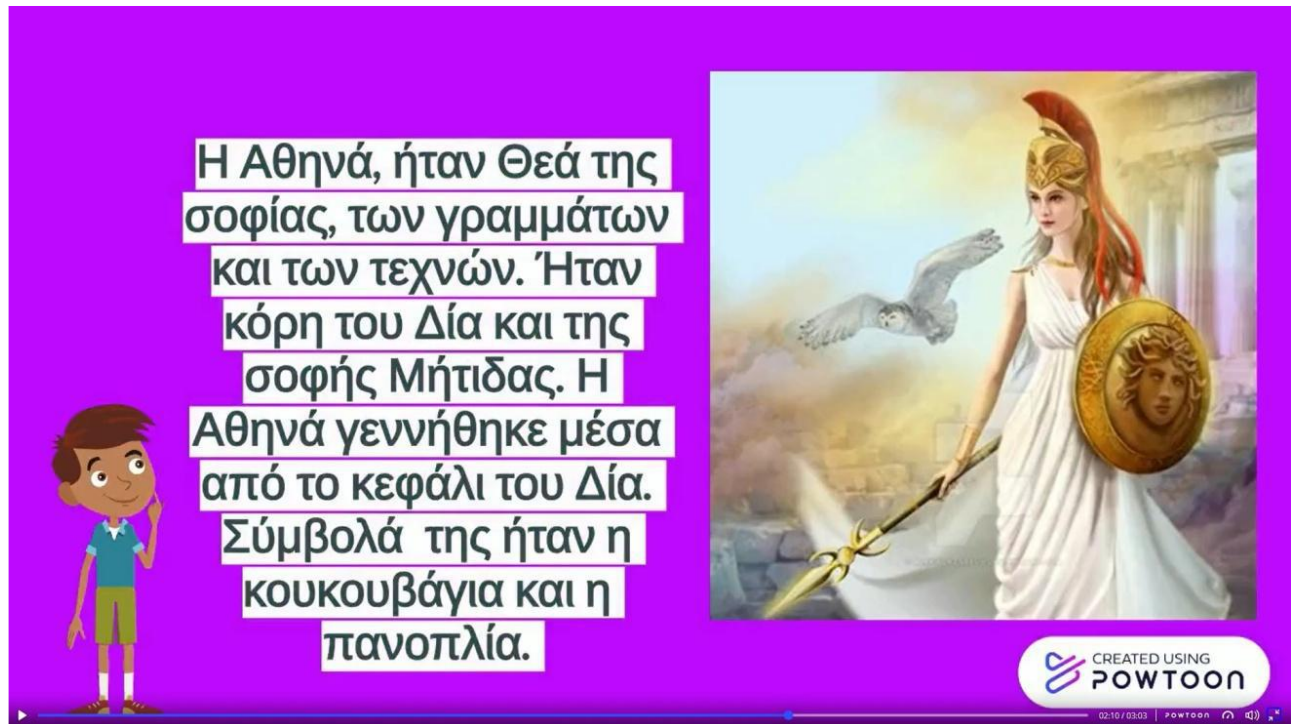


Ο Απόλλωνας ήταν Θεός της
μουσικής, της μαντικής και
του φωτός. Σύμβολό του
ήταν η λύρα. Γεννήθηκε σε
ένα νησί, την Δήλο, μαζί με
την αδερφή του, την Θεά
Άρτεμη, κάτω από έναν
φοίνικα. Η Άρτεμη, ήταν Θεά
του κυνηγιού. Σύμβολά της
ήταν το τόξο και το ελάφι.
Προστάτευε τα δάση και όλα
τα άγρια ζώα.



CREATED USING
POWTOON

01:08 / 01:03 | POWTOON

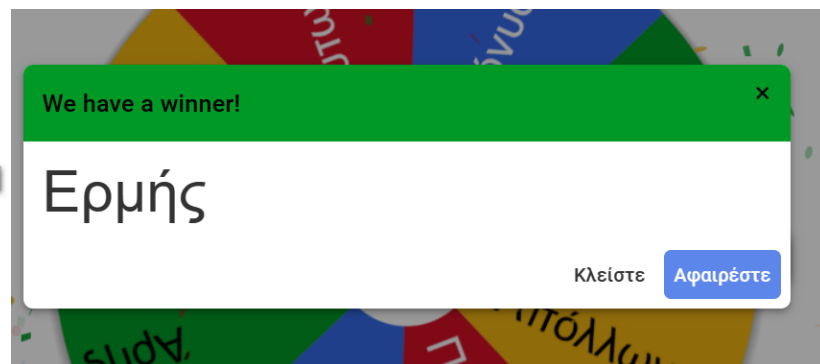


Η Αθηνά, ήταν Θεά της σοφίας, των γραμμάτων και των τεχνών. Ήταν κόρη του Δία και της σοφής Μήτιδας. Η Αθηνά γεννήθηκε μέσα από το κεφάλι του Δία. Σύμβολά της ήταν η κουκουβάγια και η πανοπλία.

CREATED USING POWTOON

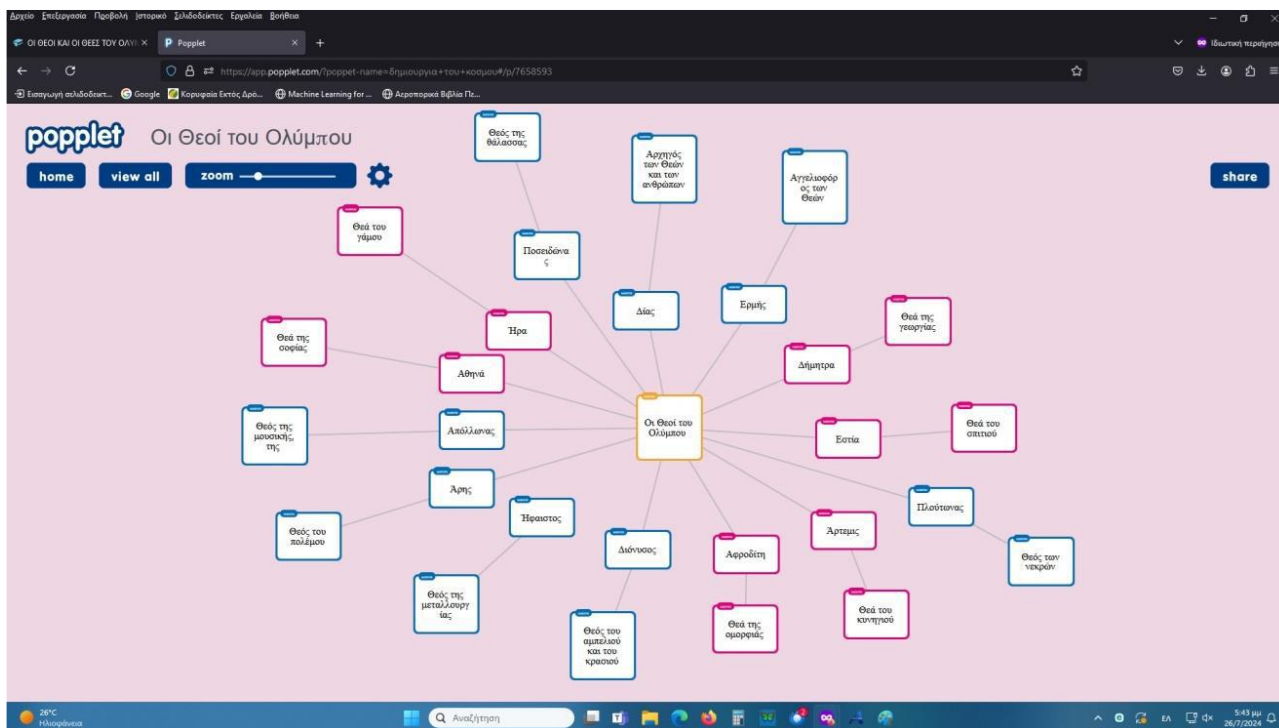
2. Φύλλο εργασίας για δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου:

Ζητάμε από τα παιδιά να βρουν τα ονόματα των Θεών στον τροχό της... τύχης, ήτοι του **Wheel of names**.



3. Φύλλο εργασίας για δραστηριότητες εμπέδωσης του γνωστικού αντικείμενου:

Δημιουργήθηκε νοητικός χάρτης στον διαδραστικό χάρτη μέσω της εφαρμογής του **Popplet**.



4. Φύλλα εργασίας για δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου:

Άσκηση αντιστοίχισης για τους Θεούς του Ολύμπου. Η συγκεκριμένη άσκηση είναι διαθέσιμη στην εφαρμογή του **Wordwall** και αναρτημένη στην ηλεκτρονική τάξη του μαθήματος στο **e-class**.

Wordwall

0:04

ΗΘΑΙΣΤΟΣ	ΑΡΤΕΜΙΣ	ΑΦΡΟΔΙΤΗ	ΑΔΗΣ	ΗΡΑ	ΑΘΗΝΑ
ΕΡΜΗΣ	ΕΣΤΙΑ	ΑΡΗΣ	ΠΟΣΕΙΔΩΝΑΣ	ΔΙΑΣ	ΑΠΟΛΛΩΝΑΣ

Υποβολή απαντήσεων

ΟΙ 12 ΘΕΟΙ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΟΥ

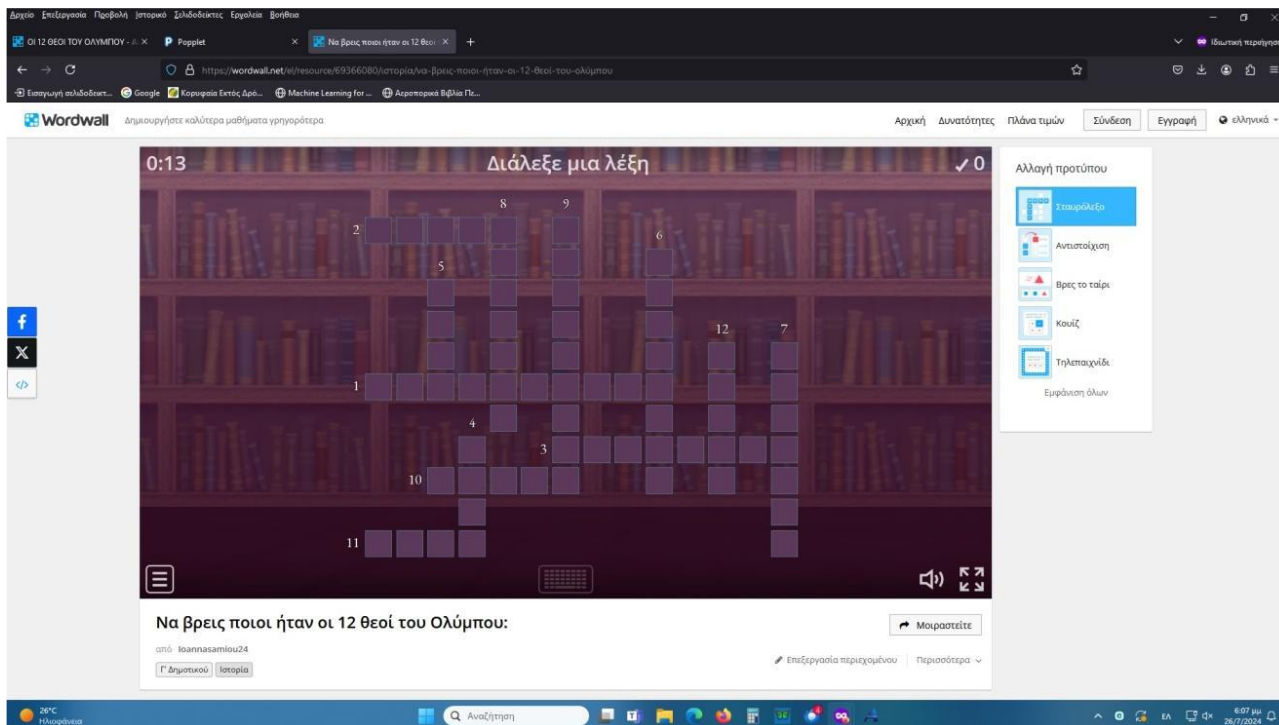
από Ioannasamtiou24

Γ Δημοτικού | Ιστορία

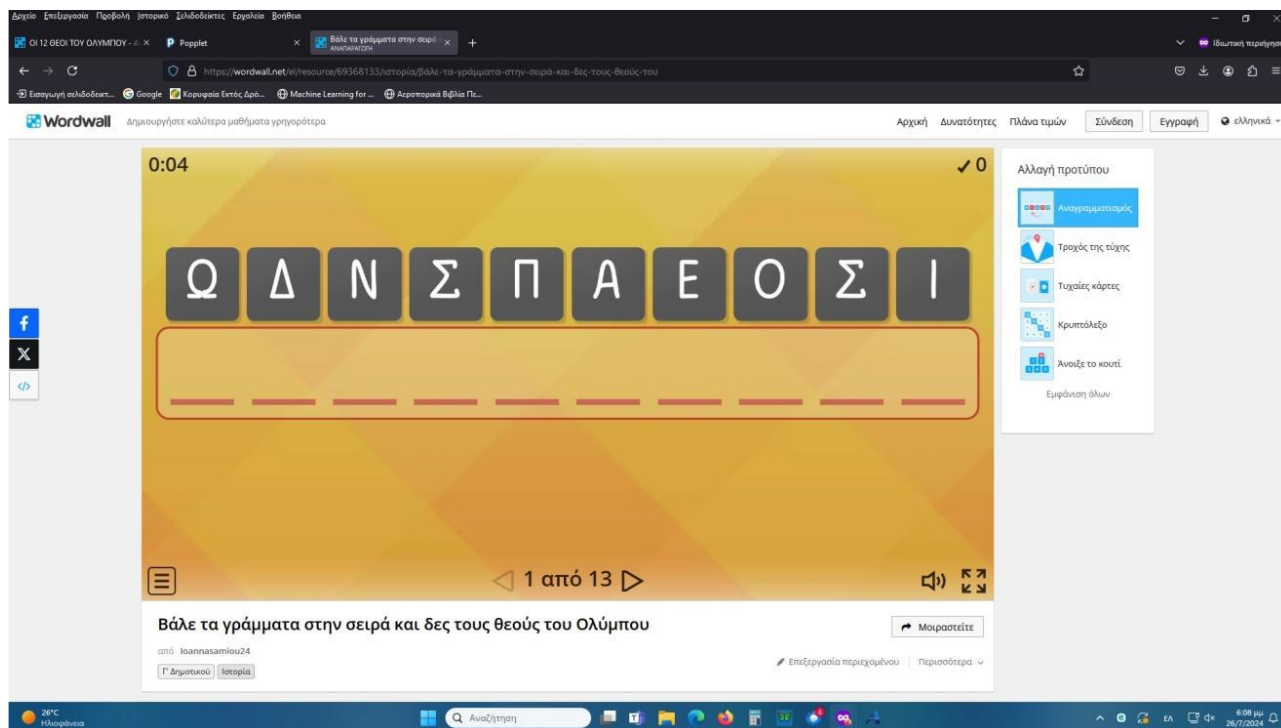
Αλλαγή προτύπου

- Αυτοαίχμαση
- Βρες το ταιρί
- Σταυρόλεξο
- Κουίζ
- Τηλεπαχνίδι
- Εμφάνιση όλων

Άσκηση συμπλήρωσης σταυρόλεξου με τους Θεούς και τις Θεές του Ολύμπου. Η συγκεκριμένη άσκηση είναι διαθέσιμη στην εφαρμογή του **Wordwall** και αναρτημένη στην ηλεκτρονική τάξη του μαθήματος στο **e-class**.



Άσκηση αναγραμματισμού με τα ονόματα των Θεών του Ολύμπου. Η συγκεκριμένη άσκηση είναι διαθέσιμη στην εφαρμογή του **Wordwall** και αναρτημένη στην ηλεκτρονική τάξη του μαθήματος στο **e-class**.



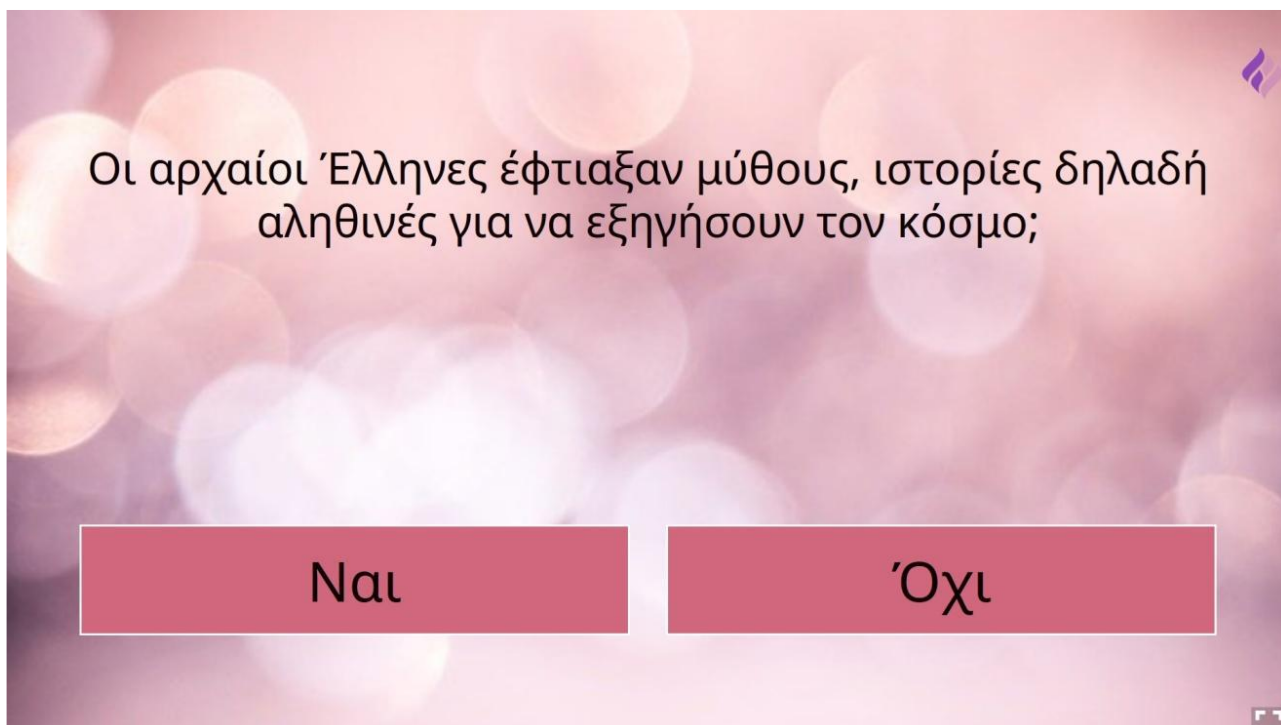
Συμπλήρωση ερωτηματολογίου σε μορφή quiz στην ηλεκτρική τάξη (e-class). Το εν λόγω φύλλο εργασίας μπορεί να συμπληρωθεί και στο σπίτι, εάν δεν επαρκεί ο διαθέσιμος διδακτικός χρόνος.

Ποιος ήταν ο αρχηγός των Θεών;

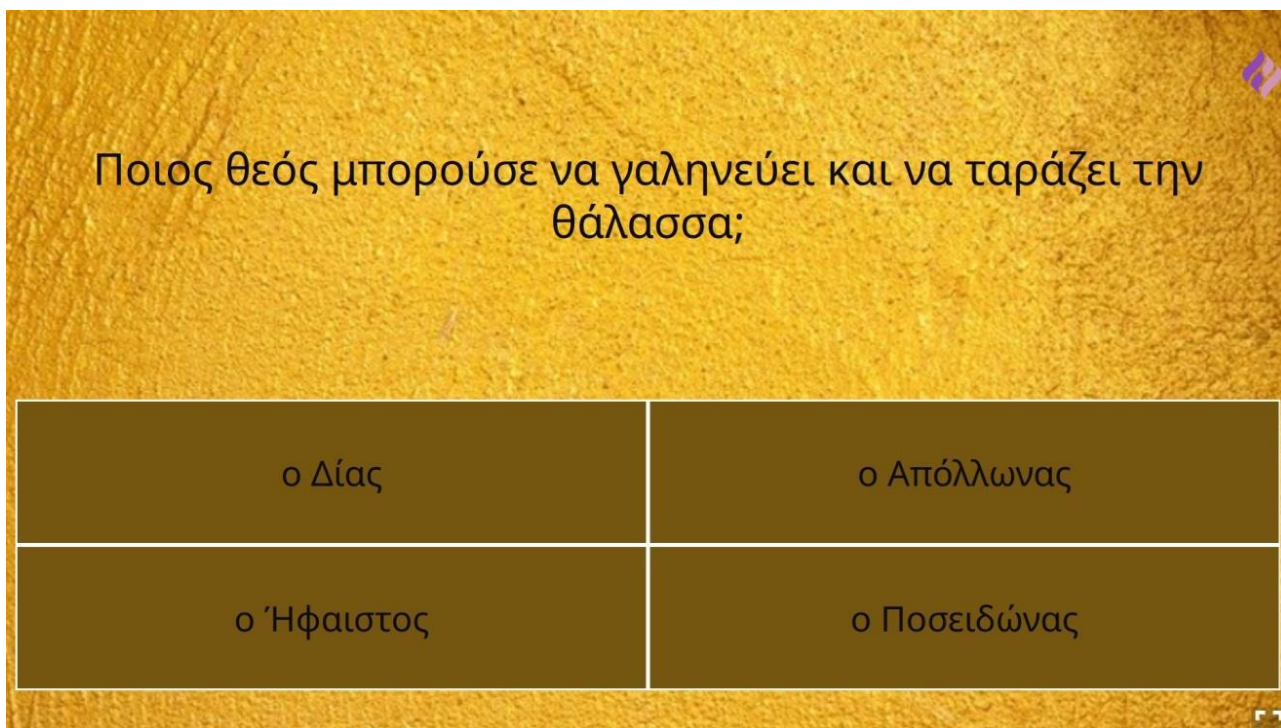
☐ Ο Δίας

☐ Ο Ποσειδώνας

Οι μαθητές απαντούν με **ΝΑΙ** ή **ΟΧΙ** στις ερωτήσεις που εμφανίζονται στα tablets ή στον Η/Υ της τάξης ανά ομάδες μέσω της εφαρμογής **Fyrexbox**.



Ζητάμε από τους μαθητές να επιλέξουν τη σωστή απάντηση χρησιμοποιώντας τα tablets τους ή ανά ομάδα τον Η/Υ της τάξης εναλλάξ μέσω της εφαρμογής του **Fyrexbox**.



Στ. Αξιολόγηση

Οι στόχοι του προτεινόμενου εκπαιδευτικού σεναρίου, τόσο οι γνωστικοί όσο και οι μαθησιακοί ήταν συμβατοί με τις αντίστοιχες γνωστικές περιοχές που καλούνται να καλύψουν, αλλά και με τα προτεινόμενα από το Υπουργείο Παιδείας, Νέα Προγράμματα Σπουδών. Καλύπτονται σε ικανοποιητικό βαθμό από τις πρότερες γνώσεις των μαθητών της τάξης, ενώ δοκίμασαν –και σε μεγάλο βαθμό κατάφεραν– να αλλάξουν παγιωμένες απόψεις στις γνωστικές συνειδήσεις των παιδιών.

Τα φύλλα εργασίας που αξιοποιήθηκαν, διαμορφώθηκαν σύμφωνα με τις ανάγκες και τις ιδιαιτερότητες των μαθητών της τάξης και σύμφωνα με την υπάρχουσα υλικοτεχνική υποδομή. Παράλληλα, λήφθηκε υπόψη το ενδιαφέρον των μαθητών τόσο για το διδακτικό αντικείμενο, όσο και για τη χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση. Μέσα από τα λογισμικά ανοικτού τύπου που χρησιμοποιήθηκαν στο προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο, οι μαθητές ενεπλάκησαν μεθοδικά στην αναζήτηση και την επικοινωνία της πληροφορίας, ενώ παράλληλα οδηγήθηκαν στη σταδιακή οικοδόμηση της νέας γνώσης μέσα από την ανακάλυψη και τη διερεύνηση. Όλα τα παραπάνω λογισμικά προσθέτουν μία επιπλέον αξία στη διδακτική προσέγγιση του γνωστικού αντικειμένου. Καλλιέργησαν δεξιότητες όπως η αξιοποίηση της πληροφορίας, ενώ ανέπτυξαν την κριτική τους σκέψη. Επιπλέον, τα λογισμικά που αξιοποιήθηκαν, παρέχουν πληροφορίες για τις αντιλήψεις των μαθητών σχετικά με το υπό μελέτη θέμα. Όλα τα μέρη του εκπαιδευτικού σεναρίου αποτελούν συστατικά ενός ενιαίου διδακτικού συνόλου και με συνέπεια αναπτύσσουν τον μαθησιακό στόχο.

Στ1. Αξιολόγηση των μαθητών

Με τον όρο «αξιολόγηση των μαθητών», γίνεται λόγος για τον συστηματικό έλεγχο του βαθμού στον οποίο κατακτώνται από τους μαθητές οι σκοποί και οι στόχοι του μαθησιακού αντικειμένου. Για την αξιολόγηση λαμβάνονται υπόψη τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του μαθητή, όπως το ενδιαφέρον που επιδεικνύει, η προσπάθεια, η συμμετοχή, οι πρωτοβουλίες, η συνεργασία με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας του. Η αξιολόγηση μπορεί, αν εφαρμοστεί σωστά να δώσει κίνητρα για μάθηση σ' ένα περιβάλλον αμοιβαίας εκτίμησης και συνεργασίας. Οι μέθοδοι αξιολόγησης πρέπει να συνάδουν με τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα κάθε διδακτικής ενότητας. Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα παραπάνω, έγινε η επιλογή των προτεινόμενων εκπαιδευτικών λογισμικών με τον τρόπο και τη σειρά που περιγράφεται στο παρόν κείμενο. Σχεδιάστηκε φύλλο εργασίας από τον εκπαιδευτικό σε αρχείο Word και μοιράστηκε στους μαθητές σε έντυπη μορφή, ώστε να απαντήσουν ατομικά στην τάξη. Οι ερωτήσεις είναι ανοικτού τύπου (ανάπτυξης) αλλά και

κλειστού (πολλαπλής επιλογής). Το σχετικό φύλλο εργασίας παρατίθεται στο παράρτημα της παρούσας εργασίας, ενώ ο εκπαιδευτικός το έχει αναρτήσει ήδη και στο πεδίο των **ΕΓΓΡΑΦΩΝ** της ηλεκτρονικής του τάξης, ώστε να είναι διαθέσιμο στους μαθητές για επεξεργασία και μελέτη στο σπίτι (μέθοδος της ανεστραμμένης τάξης).

Στ2. Αξιολόγηση εκπαιδευτικού σεναρίου

Με την ολοκλήρωση της εφαρμογής του εκπαιδευτικού σεναρίου στην τάξη, συνάγεται το συμπέρασμα πως ένα εκπαιδευτικό σενάριο που χρησιμοποιεί τις Τ.Π.Ε. στη διδακτική πράξη (γνωστικό αντικείμενο της *Ιστορίας*), χρειάζεται να επιτρέπει την πολλαπλή αναπαράσταση πληροφοριών. Ταυτοχρόνως, απαιτείται να αντλεί στοιχεία που αποσαφηνίζουν τη νοητική επεξεργασία της ιστορικής πληροφορίας από την πλευρά των μαθητών. Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο επιτρέπει την προαγωγή και ενίσχυση της ιστορικής γνώσης, συμβάλλοντας μέσω της χρήσης των κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών που αξιοποιεί στη διδακτική πράξη, στην ανάπτυξη των ιστορικών εννοιών, ενώ βοηθά τους μαθητές να οργανώσουν και να επικοινωνήσουν τα ιστορικά ευρήματα της δικής τους έρευνας.

Το διδακτικό σενάριο θα μπορούσε ακόμη να αξιολογηθεί εναλλακτικά από τους μαθητές μέσω ενός ερωτηματολογίου που θα διαμορφωνόταν στο **Google Forms** από τον εκπαιδευτικό της τάξης

(https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSegZtOujItDSxK_5hSIVDRwoGzZGc7l2Yqx3rg-DzRkGXP3kg/viewform). Ωστόσο, ο σχεδιασμός και η υλοποίησή του δεν κατέστη εφικτή, διότι το μεγαλύτερο μέρος του εκπαιδευτικού σεναρίου πραγματοποιήθηκε στην αίθουσα διδασκαλίας με αποτέλεσμα, οι μαθητές να μην έχουν διαθέσιμο το δικό τους tablet, ώστε να απαντούν ατομικά ή ανά θρανίο στο ερωτηματολόγιο.³

³ Να σημειωθεί ότι ο σύνδεσμος του ερωτηματολογίου είναι αναρτημένος στο πεδίο των **ΣΥΝΔΕΣΜΩΝ** της ηλεκτρονικής τάξης (e-class) του τμήματος που διαχειρίζεται ο εκπαιδευτικός και συγγραφέας του παρόντος σεναρίου (<https://eclass03.sch.gr/modules/link/index.php?course=9050613246&urlview=00010000>).

Z. Πρόσθετες πληροφορίες

Z1. Βιβλιογραφία

- Γρηγοριάδου, Μ., Γόγουλου, Α. & Γουλή, Ε. (2009). *Διδακτικές Προσεγγίσεις και Εργαλεία για τη Διδασκαλία της Πληροφορικής*. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Καρατζιά – Σταυλιώτη, Ε. (2002). «Η διαθεματικότητα στα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών: Παραδείγματα από την ευρωπαϊκή εμπειρία και πρακτική». *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 7, 52 – 65.
- Μιχαλοπούλου, Α. & Καυκά, Δ. (2023). «Διδακτικές Μέθοδοι & Τεχνικές – Πρωτοβάθμια Γενική». *Επιμορφωτικό υλικό της Εισαγωγικής Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών*. Ι.Ε.Π.
- Μιχαλοπούλου, Α. & Τζιβνίκου, Σ. (2023). «Διδακτικές Μέθοδοι & Τεχνικές – Πρωτοβάθμια Ειδική». *Επιμορφωτικό υλικό της Εισαγωγικής Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών*. Ι.Ε.Π.
- Μυλωνάκου – Κεκέ, Η. (2013). *Κοινωνική Παιδαγωγική – Θεωρητικές Επιστημολογικές και Μεθοδολογικές Διαστάσεις*. Ζεφύρι: Διάδραση
- Χατζημιαχάλη, Μ. (2010). «Η εφαρμογή και η αποτελεσματικότητα της διαθεματικής προσέγγισης στη διδακτική πρακτική». *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 16, 212 – 225

Z2. Δικτυογραφία

- <https://www.fyrebbox.com/el>
- <https://wordwall.net/el>
- <https://www.powtoon.com/>
- <https://www.popplet.com/>
- <https://eclass.sch.gr/>
- <https://earth.google.com/web/>
- <https://wheelofnames.com/>
- <https://ebooks.edu.gr/ebooks/>
- <https://users.sch.gr/mxenidou/istoriag/a3/index.html>
- <https://users.sch.gr/mxenidou/istoriag/a2/index.html>
- https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSegZtOujltDSxK_5hSIVDRwoGzZGc7l2Yqx3rg-DzRkGXP3kg/viewform (Δραστηριότητες αξιολόγησης σεναρίου)