



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
*επένδυση στην κοινωνία της γνώσης*  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες,  
σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε  
30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Β΄ Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Ταξίδι στο Μουσείο»**

**ΕΛΕΝΗ ΚΙΟΥΣΗ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2014**



## ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

**ΠΡΑΞΗ:** «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

**ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ:** Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

**ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

**ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ:** Π.3.2.1. Εκπαιδευτικά σεναρία και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

**ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ:** ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμασούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101 , Φαξ: 2310 459107, e-mail: [centre@komvos.edu.gr](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

### *Τίτλος*

Ταξίδι στο μουσείο

### *Δημιουργός*

Ελένη Κιούση

### *Διδακτικό αντικείμενο*

Νεοελληνική Γλώσσα

### *(Προτεινόμενη) Τάξη*

Β΄ Δημοτικού

### *Χρονολογία*

Μάιος 2014

### *Διδακτική/θεματική ενότητα*

«Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», ενότητα 13: *Μες στο μουσείο*.

### *Διαθεματικό*

Ναι

### *Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα*

I. Φιλολογικής ζώνης

Νεοελληνική Λογοτεχνία

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Αισθητική Αγωγή: Εικαστικά

Αισθητική Αγωγή: Θεατρική Αγωγή

Αισθητική Αγωγή: Μουσική

Μελέτη Περιβάλλοντος

III. Ημιτυπικές και άτυπες διαδικασίες εκπαίδευσης

Εκπαιδευτικές εκδρομές



Ευέλικτη Ζώνη

Πολιτιστικά προγράμματα

### ***Χρονική διάρκεια***

10 διδακτικές ώρες με διακοπές

### ***Χώρος***

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, σχολική βιβλιοθήκη.

Εκτός σχολείου: επισκέψεις σε μουσεία.

### ***Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή***

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτείται μια στοιχειώδης εξοικείωση των μαθητών με τον Η/Υ. Είναι σημαντικό να έχουν αποκτήσει βασικές γνώσεις πάνω στη χρήση των Η/Υ, όπως η χρήση του πληκτρολογίου και του ποντικιού, της εντολής «σύρε και άφησε» και ικανότητα διαχείρισης αρχείων. Η βασικότερη δεξιότητα όμως που πρέπει να έχουν τα παιδιά είναι η εξοικείωση με τις αρχές της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και μάθησης. Συγκεκριμένα, να χρησιμοποιούν το Πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου, το πρόγραμμα παρουσίασης και κάποιο πρόγραμμα πλοήγησης στο διαδίκτυο (Firefox, Google Chrome), ως μέσο πρακτικής γραμματισμού.

Ο/η εκπαιδευτικός που θα το εφαρμόσει χρειάζεται να έχει βασικές γνώσεις στη χρήση του κειμενογράφου και του διαδικτύου, να έχει επισκεφτεί τις ιστοσελίδες που προτείνονται, έτσι ώστε να έχει έρθει σε μια πρώτη επαφή με τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται, με σκοπό την άμεση παροχή βοήθειας σε τυχόν προβλήματα που θα προκύψουν. Ο ρόλος του είναι του συντονιστή-διευκολυντή της ομάδας-τάξης, η παροχή κλίματος ασφάλειας και αμοιβαίας εμπιστοσύνης, ώστε να διατηρηθεί η ισορροπία που απαιτείται από την πλευρά του/της.

Όσον αφορά την υλικοτεχνική υποδομή, απαιτείται η ύπαρξη ενός βιντεοπροβολέα στην αίθουσα διδασκαλίας και ανάλογο αριθμό Η/Υ με τις ομάδες που θα δημιουργηθούν ή ένα εργαστήριο πληροφορικής και μια αίθουσα



βιβλιοθήκης. Επιπρόσθετα, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν και φορητοί Η/Υ σε κάθε ομάδα για τις δραστηριότητες ή ένας διαδραστικός πίνακας, για να μπορούν να δίνονται οδηγίες από τον/την εκπαιδευτικό, τις οποίες θα βλέπουν όλοι, ή για να παρουσιάζονται οι δουλειές των ομάδων στην ολομέλεια.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

—

### ***Το σενάριο αντλεί***

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Το συγκεκριμένο σενάριο φιλοδοξεί, μέσα από μια πραγματική ή εικονική περιήγηση σε διάφορα μουσεία και την επίλυση των δραστηριοτήτων, να προκαλέσει το ενδιαφέρον των μαθητών σχετικά με τα είδη των μουσείων, να τους καταστήσει ικανούς να τα κατηγοριοποιήσουν (λαογραφικό, αρχαιολογικό, πολεμικό, θεατρικό, εθνική πινακοθήκη) και να αφυπνίσει την πολιτιστική και ιστορική τους συνείδηση. Για την επίτευξη του συγκεκριμένου σκοπού, το σενάριο στηρίζεται στην άντληση πληροφοριών μέσα από διαδικτυακές πηγές, στη διερεύνηση και ετοιμολογία λέξεων μέσα από το διαδικτυακό λεξικό της ελληνικής γλώσσας, στη δημιουργία αναφορικών κειμένων και μάλιστα περιγραφικών, στη σύνθεση και άντληση πληροφοριών από λεζάντες, στην αναγνώριση των μορφολογικών χαρακτηριστικών τους (έλλειψη ρημάτων και αντωνυμιών, συντομία λέξεων, παράθεση της ονομασίας του περιγραφόμενου αντικειμένου). Ταυτόχρονα, επιδιώκεται η εξοικείωση των μαθητών με πρακτικές που αφορούν τους νέους γραμματισμούς και τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων. Απώτερος στόχος του σεναρίου είναι η καλλιέργεια μουσειακής εκπαίδευσης στους μικρούς μαθητές, καθώς τα μουσεία αποτελούν



χώρους συνάντησης, διαλόγου και επικοινωνίας διαφόρων και διαφορετικών κοινωνιών και πολιτισμικών κόσμων.

Αφορμή του σεναρίου είναι η 13η ενότητα *Μες στο μουσείο* του σχολικού βιβλίου «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», αλλά και η συζήτηση και πραγματοποίηση επίσκεψης σε κάποιο μουσείο με αφορμή τη Διεθνή Ημέρα Μουσείων, στις 18 Μαΐου. Οι δραστηριότητες που προτείνονται αποτελούν επέκταση των δραστηριοτήτων του σχολικού εγχειριδίου και μπορούν να λάβουν χώρα στην ώρα της Ευέλικτης Ζώνης, της Μουσικής, των Εικαστικών αλλά και του γλωσσικού μαθήματος εφόσον μέσα από αυτές επιτυγχάνονται οι γλωσσικοί στόχοι, όπως ορίζονται από το Αναλυτικό Πρόγραμμα για τη συγκεκριμένη τάξη.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Στο παρόν διδακτικό σενάριο υιοθετείται η μαθητοκεντρική προσέγγιση σύμφωνα με την οποία η μάθηση κυριαρχείται από ανακαλυπτικές τεχνικές και οι μαθητές/τριες οδηγούνται από τον/την εκπαιδευτικό σε δραστηριότητες με ομαδοσυνεργατική πρακτική.

Ευνοείται η αλληλεπίδραση των μαθητών/τριών, οι οποίοι/ες, μέσα από την προφορική και γραπτή επικοινωνία, αλλά και από τη χρήση της τεχνολογίας, οικοδομούν έννοιες, τους δίνονται ερεθίσματα να αντιληφθούν τη λειτουργικότητα της εικόνας, να παρατηρήσουν αντικείμενα, να ταξινομήσουν τα είδη των μουσείων, να υιοθετήσουν στάσεις και συμπεριφορές μέσα σε έναν χώρο που θα επισκεφτούν εικονικά ή στην πραγματικότητα και τέλος να παίζουν είτε με ένα παζλ είτε υποδύμενοι τα αγάλματα του μουσείου (θεατρικό παιχνίδι). Δίνεται η δυνατότητα να προκληθεί συζήτηση για τα διάφορα είδη των μουσείων και οι μαθητές να μεταφέρουν τις εμπειρίες τους ή να προγραμματίσει ο/η εκπαιδευτικός μια επίσκεψη σε κάποιο μουσείο της περιοχής, ώστε οι μαθητές να βιώσουν μια κατάσταση, εφόσον έτσι θα έρθουν σε επαφή με τον χώρο, με τα αντικείμενα, με πρόσωπα που θα



τους ξεναγήσουν, ακόμα και με κανόνες που θα πρέπει να τηρήσουν σε τέτοιους χώρους.

Οι στόχοι του σεναρίου μπορούν να επιτευχθούν στο πλαίσιο της διδασκαλίας της Γλώσσας με δραστηριότητες (Χατζησαββίδης & Αλεξίου 2012), στις οποίες ενσωματώνονται και δραστηριότητες κριτικού γραμματισμού. Μαθητές και διδάσκοντες εμπλέκονται σε ποικίλες γνωστικές και επικοινωνιακές διαδικασίες και αξιοποιούνται πόροι, όπως οι ΤΠΕ, με στόχο τη δραστηριοποίηση και αυτενέργεια των μαθητών, τη μετάβαση από το δασκαλοκεντρικό μοντέλο της μάθησης στο μαθητοκεντρικό.

#### **Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ**

##### ***Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις, πρότυπα, στάσεις ζωής***

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να γνωρίσουν τον χώρο του μουσείου.
- Να συνδέσουν τα αντικείμενα στα οποία θα περιηγηθούν με στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Να εξοικειωθούν από μικρή ηλικία με έναν χώρο που αποτελεί την πολιτιστική ταυτότητα ενός λαού.
- Να αποκτήσουν επίγνωση ότι ο σύγχρονος κόσμος αποτελεί συνέχεια του παρελθόντος.
- Να διαμορφώσουν την πολιτιστική συνείδηση και κουλτούρα.
- Να αναπτύξουν ενδιαφέρον για ιστορικά-πολιτιστικά στοιχεία και τις επιβιώσεις τους στη γλώσσα, τη λογοτεχνία και την τέχνη.

##### ***Γνώσεις για τη γλώσσα***

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους, κυρίως σε αφηρημένες έννοιες.





- Να καλλιεργήσουν τον προφορικό τους λόγο (επιχειρηματολογώντας, διατυπώνοντας τη γνώμη τους) και να συνειδητοποιήσουν ότι και ο προφορικός λόγος αποτελεί κείμενο.
- Να γνωρίσουν τα βασικά μορφολογικά χαρακτηριστικά της λεξάντας (συντομία, έλλειψη ρημάτων, παράθεση της ονομασίας του περιγραφόμενου αντικειμένου, του ονόματος του κατασκευαστή κλπ.).
- Να γράψουν ένα κείμενο περιγράφοντας αντικείμενα.
- Να καλλιεργήσουν στρατηγικές κατανόησης ενός λογοτεχνικού βιβλίου.
- Να γνωρίσουν τη δομή της λεξάντας και να μπορούν να τη διακρίνουν από άλλα κειμενικά είδη.

### **Γραμματισμοί**

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να μάθουν να χρησιμοποιούν το ηλεκτρονικό λεξικό και να αναζητούν τη σημασία άγνωστων λέξεων.
- Να εξοικειωθούν με βασικές εντολές λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης.
- Να γνωρίσουν βασικές εντολές ενός λογισμικού παρουσίασης.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση του κειμενογράφου.
- Να εξοικειωθούν με την παραγωγή πολυτροπικών κειμένων/παρουσιάσεων (συνδυασμός κειμένου με αντίστοιχες εικόνες).
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση βασικών Web 2.0 εργαλείων ([text2mindmap](#) και [educanon.com](#)) και να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες τους για την εφαρμογή προσωπικών τους επιλογών.





### *Διδακτικές πρακτικές*

Στο συγκεκριμένο σενάριο ο εκπαιδευτικός συντονίζει, καθοδηγεί τις ομάδες, συμβουλεύει, εμπνέει τη μαθησιακή διαδικασία και έχει τον ρόλο του διαμεσολαβητή μεταξύ των μαθητών/τριών και της παρεχόμενης γνώσης, διατηρεί τον ρόλο του διευκολυντή των δραστηριοτήτων με στόχο να καλλιεργηθεί η δεξιότητα της ενσυναίσθησης και οι μαθητές να διαμορφώσουν στάσεις μέσα από συγκεκριμένες βιωματικές εμπειρίες. Έτσι, ο μαθητής ερευνά, ανακαλύπτει, οικοδομεί τη νέα γνώση, αυτενεργεί και δε μένει παθητικός δέκτης της όλης μαθησιακής διαδικασίας. Βρίσκεται στο κέντρο της μάθησης, αφού κρίνει, σκέπτεται, αναστοχάζεται και δημιουργεί συνεργατικά νέες μορφές γνώσης (Ράπτης & Ράπτη 2001).

Η ύπαρξη των ομάδων αποτελεί τη βασική μορφή οργάνωσης της τάξης. Ενδεικτικά, σε μια τάξη με μαθητικό δυναμικό 8 παιδιών, προτείνεται ο χωρισμός τους σε 4 δυάδες, ενώ ο αριθμός των Η/Υ θα πρέπει να ανταποκρίνεται στην αντιστοιχία των μαθητών ώστε να κριθεί ικανοποιητικός για την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων.

### **Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ**

#### *Αφετηρία*

Αφετηρία του συγκεκριμένου σεναρίου δίνουν οι εικόνες του προοργανωτή και οι ερωτήσεις του σχολικού βιβλίου «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», 13η Ενότητα [Μεσ στο μουσείο](#) (σ. 47). Στόχο αποτελεί η εκμάθηση και δημιουργία λεζάντας ως ένα διαφορετικό κειμενικό είδος και η περιγραφή αντικειμένων μέσα από μια εικόνα ή μια φωτογραφία. Ακόμη, αφορμή για την ενασχόληση με τις δραστηριότητες του σεναρίου μπορεί να αποτελέσει η Διεθνής Ημέρα Μουσείων (18 Μαΐου) και η εικονική ή ρεαλιστική πραγματοποίηση μιας εκπαιδευτικής επίσκεψης σε έναν τέτοιο χώρο.



### ***Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο***

Το σενάριο συνδέεται με τα ισχύοντα στο σχολείο μιας και μπορεί να αποτελέσει τμήμα και συμπλήρωμα των δραστηριοτήτων που προτείνει το σχολικό εγχειρίδιο «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού». Παράλληλα, το σενάριο καλλιεργεί μια ποικιλία από γραμματισμούς όπως: λεξιλογική ερμηνεία, προφορική αφήγηση, γραπτή περιγραφή αντικειμένων, κατανόηση κειμένου, δραματοποίηση – θεατρικό παιχνίδι, παιχνίδι ρόλων, βιωματική εμπλοκή σε πραγματικές καταστάσεις, χωρίς να ξεφεύγει από τους στόχους και τους σκοπούς των [Νέων Προγραμμάτων Σπουδών](#) για τη διδασκαλία της Γλώσσας, ενώ παράλληλα αξιοποιούνται και οι Νέες Τεχνολογίες.

### ***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

Με τη χρήση των ΤΠΕ στο συγκεκριμένο σενάριο αξιοποιείται: ο κειμενογράφος, το πρόγραμμα παρουσίασης, περιβάλλον εννοιολογικής χαρτογράφησης, πρόγραμμα διαδραστικής επεξεργασίας κατανόησης video, πρόγραμμα σύνθεσης πάζλ και άλλες ηλεκτρονικές διευθύνσεις για την παροχή πληροφοριών στη γνώση.

### ***Κείμενα***

*Από το σχολικό βιβλίο «Μελέτη περιβάλλοντος Β΄ Δημοτικού»*

15<sup>η</sup> Ενότητα : «[Πολιτισμός](#)».

*Λογοτεχνικά κείμενα εκτός σχολικών εγχειριδίων – Παιδική λογοτεχνία*

Έλσα Μυρογιάννη. 2002. [10 μικροί διάλογοι για ένα μουσείο](#). Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.

Ελένη Σαραντίτη. 2002. [Ο κήπος με τ' αγάλματα](#). Αθήνα: Καστανιώτη.

Χρήστος Μπουλώτης. 1998. [Το άγαλμα που κρύωνε](#). Αθήνα: Πατάκης.

### ***Βίντεο***

«[Μες στο Μουσείο](#)», από τον δίσκο *Εδώ Λιλιπούπολη*, Μ. Χατζιδάκης, 1980.

«[Το άγαλμα που κρύωνε](#)», από τη σειρά *Ιστορίες χωρίς τέλος* της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης.

«[Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο](#)», από την εκπομπή *Μετα-Μουσείο* της ΕΤ1.

«[Περιήγηση στο Νέο Μουσείο της Ακρόπολης](#)», βίντεο του Κ. Αρβανιτάκη.



### Ιστοσελίδες

Περιήγηση σε Ιστοσελίδες Μουσείων από το [Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων \(ICOM\)](#)

Παρουσίαση του [Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου Αθηνών](#), από το ιστολόγιο [Worlds' National Museums and Art](#)

Περιήγηση στο [Μουσείο της Ακρόπολης](#) από την επίσημη ιστοσελίδα του μουσείου

### Διαδικτυακά εργαλεία

Εννοιολογικής χαρτογράφησης: <http://www.text2mindmap.com>

Διαδραστική επεξεργασία video για κατανόηση του περιεχομένου: [www.educanon.com](http://www.educanon.com)

Πύλη για την ελληνική γλώσσα: [Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής](#).

Δημιουργία puzzle: <http://www.proprofs.com/games/jigsaw/create/>

### Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

#### Το διδακτικό δίωρο

Οι μαθητές/τριες βρίσκονται στην αίθουσα διδασκαλίας και ο/η εκπαιδευτικός διαβάζει το βιβλίο «[10 μικροί διάλογοι για ένα μουσείο](#)», της Έλσας Μυρογιάννη (αν δεν υπάρχει στη βιβλιοθήκη του σχολείου, μπορεί να αγοραστεί). Το συγκεκριμένο βιβλίο με τα αντικείμενα που παρατίθενται μπορεί να λειτουργήσει ως αφορμή για συζήτηση σε θέματα και ιδέες που αφορούν το παρελθόν και το παρόν και να γίνει έτσι μια πρώτη προσέγγιση σε μουσειακές εκθέσεις. Μπορεί επίσης να αποτελέσει την αφορμή για μια επίσκεψη σε οποιοδήποτε μουσείο, το πρώτο βήμα σε μια έρευνα, την αφετηρία για να κουβεντιάσουμε με τους μαθητές θέματα όπως: «Τι είναι μουσείο;», «Γιατί σώζουμε πράγματα από το παρελθόν;», ή «Τι θα μάζευες αν ήσουν συλλέκτης;». Με τις ερωτήσεις αυτές θα προκληθεί συζήτηση και ο/η εκπαιδευτικός θα εκμαιεύσει τις απαντήσεις που θα του φανούν αξιοποιήσιμες στη συνέχεια του σεναρίου. Οι μαθητές/τριες θα διατυπώσουν τις εμπειρίες τους στην ολομέλεια της τάξης, από άλλες επισκέψεις που έχουν πραγματοποιήσει σε ανάλογους χώρους, είτε με το σχολείο τους είτε με την οικογένειά τους.



Την επόμενη διδακτική ώρα, μπορεί να διαβαστεί από τον/την εκπαιδευτικό το λογοτεχνικό βιβλίο «[Το άγαλμα που κρύωνε](#)» του Χ. Μπουλώτη ή να προβληθεί το σχετικό [video](#). Εναλλακτικά, μπορεί να διαβαστεί και το βιβλίο «[Ο κήπος με τ' αγάλματα](#)» της Ελένης Σαραντίτη, προτείνεται όμως το πρώτο, γιατί θα ακολουθήσει επεξεργασία του περιεχομένου του στη συνέχεια.

Τα παραμυθιακά στοιχεία του βιβλίου μεταφέρουν μηνύματα φιλίας, αγάπης, νοσταλγίας, συναισθήματα έντονα για ένα μικρό παιδί, αλλά και της επίτευξης ενός στόχου, που καλό θα είναι να θέτουν οι μαθητές σε κάθε φάση της ζωής τους, ακόμα και από αυτή την ηλικία. Η συζήτηση που θα προκληθεί μπορεί να εστιάσει σε ερωτήσεις που θα ζωντανέψουν τη φαντασία των μικρών μαθητών όπως: «Μπορείτε να φανταστείτε πώς θα άλλαζαν διάφορα μουσεία που έχετε επισκεφθεί, αν τα αγάλματά τους ζωντάνευαν το βράδυ;», «Τι θα μπορούσε να συμβεί μια τέτοια νύχτα στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο; Στης Ακρόπολης; Στο Θεατρικό ή στο Πολεμικό μουσείο;». Επίσης, μπορούν να γίνουν ερωτήσεις του τύπου: «Μπορούμε να αγγίξουμε τα αγάλματα;», «Ισχύει άραγε ότι το άγγιγμά μας τα κάνει να νιώσουν καλύτερα;», «Πώς πρέπει να συμπεριφερόμαστε μέσα σε ένα μουσείο;».

Στόχος των αρχικών ερωτήσεων είναι να ζωντανέψει η φαντασία των παιδιών, να επινοήσουν μια δική τους ιστορία που θα μπορούσε να έχει τον τίτλο «Τα αγάλματα ζωντάνεψαν», τι θα γινόταν αν τα αγάλματα δεν περιορίζονταν στον χώρο και στον χρόνο, να βγουν νοερά έξω από το μουσείο, στον δρόμο, στο βουνό, στην παραλία και να αρχίσουν να μιλάνε στους περαστικούς, τότε τι θα μπορούσαν να πουν, να ακούσουν, να δουν. Είναι ένα «παιχνίδι» με τη σκέψη των μικρών μαθητών, που τους βάζει να διαδραματίσουν ρόλους, πέρα από συγκεκριμένους χώρους και να πάρουν και οι ίδιοι μέρος σε αυτό.

Παράλληλα, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τα οδηγήσει να σκεφτούν «Πώς θα ένιωθε ένα άγαλμα, αν το χάιδευαν οι μαθητές; Ποια συναισθήματα θα αναπτύσσονταν μεταξύ τους;». Ένα «παιχνίδι» ενσυναίσθησης, που θα έβγαζε ζεστασιά, θαλπωρή, αγάπη, φιλία. Εκτός όμως από αυτό, θα πρέπει να τονιστούν και κάποιοι κανόνες που πρέπει να τηρούμε όλοι μας, όταν επισκεπτόμαστε τέτοιους



χώρους, όπως: «Είναι σωστό να ακουμπάμε τα αγάλματα; Εσείς τι λέτε; Μήπως υπάρχουν κανόνες καλής συμπεριφοράς στον χώρο του μουσείου, επειδή τα εκθέματα καταστρέφονται με το άγγιγμά μας;».

Στη φάση αυτή οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες, ανά δυο, συζητούν μεταξύ τους, διατυπώνει ο καθένας την άποψή του, την εμπειρία του και την εκφράζουν ως ομάδα, στην ολομέλεια της τάξης. Στόχος της δραστηριότητας αυτής είναι να αναπτυχθεί η ενσυναίσθηση, να καλλιεργηθεί η φαντασία, να αναπτυχθεί ο τεκμηριωμένος προφορικός λόγος και να ακουστούν οι ιδέες των ομάδων στην ολομέλεια.

### 2ο διδακτικό δίωρο

Σε αυτό το 2ο διδακτικό δίωρο οι μαθητές κάθονται μπροστά στους υπολογιστές - αφού ο χωρισμός σε ομάδες έχει ήδη γίνει από το προηγούμενο στάδιο- και εργάζονται συνεργατικά στη δραστηριότητα που είναι η λεξιλογική προσέγγιση του όρου «μουσείο», καθώς και άλλων παραγώγων της. Έτσι, πηγαίνουν στο [Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής](#), γράφουν μέσα στο ορθογώνιο την αρχή της λέξης «μουσ-είο» και βλέπουν τις επιλογές που τους δίνει η λέξη. Διαβάζουν εναλλάξ στην ομάδα τους τις πληροφορίες και τις συζητούν ([1ο Φύλλο εργασίας](#), βλ. και σχετικό αρχείο στον φάκελο συνοδευτικού υλικού).

Μετά την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, προχωρούν στη συμπλήρωση του εννοιολογικού χάρτη, προκειμένου να ανιχνευθούν οι γνώσεις που έχουν μέχρι τώρα για τα διάφορα είδη μουσείων που υπάρχουν, αλλά και για να αποκτήσουν νέα γνώση, εφόσον θα προκληθεί συζήτηση ανάμεσα στις ομάδες. Η δραστηριότητα αυτή γίνεται με το διαδικτυακό εργαλείο [text2mindmap](#) ([2ο Φύλλο εργασίας](#), βλ. και σχετικό αρχείο στον φάκελο συνοδευτικού υλικού).

Αφού τελειώσουν και με αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες, χαλαρώνουν με το άκουσμα της μουσικής του Μ. Χατζιδάκη, «[Μες στο Μουσείο](#)». Στόχος του σεναρίου σε αυτές τις δραστηριότητες είναι οι μαθητές να εξοικειωθούν με νέους λεξιλογικούς όρους, να τους κατανοήσουν, να αναπαραστήσουν εννοιολογικά





σχήματα, να διερευνήσουν τις αντιλήψεις τους σε βασικές έννοιες του γνωστικού αντικείμενου, να σκιαγραφήσουν τυχόν παρανοήσεις ή εσφαλμένες γνωστικές δομές και να ψυχαγωγηθούν με το άκουσμα ενός τραγουδιού.

### 3ο διδακτικό δίωρο.

Οι μαθητές βρίσκονται στην αίθουσα διδασκαλίας ή στην αίθουσα υπολογιστών και θα παρακολουθήσουν με τη χρήση του βιντεοπροβολέα το εκπαιδευτικό video με θέμα «[Το άγαλμα που κρύωνε](#)», του Χ. Μπουλιώτη. Ο διάλογος με τον συγγραφέα, οι αποσαφηνίσεις που δίνονται, αλλά και η ανάγνωση καίριων αποσπασμάτων, θα μεταφέρουν τους μαθητές στον χώρο της ενσυναίσθησης, του ονείρου, της επίτευξης ενός στόχου, της απόκτησης φίλων, των δοκιμασιών, της διακειμενικής προσέγγισης του αγάλματος – ήρωα.

Στη συνέχεια, οι μαθητές, χωρισμένοι σε ομάδες, κάθονται στους υπολογιστές και επεξεργάζονται διαδραστικά το video, με το εργαλείο δημιουργίας κατανόησης περιεχομένου [educanon.com](#). Παρατίθενται ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ενώ μπορεί να διακοπεί η προβολή του video και οι μαθητές να επιλέξουν ανάλογα με την αντιληπτική τους ικανότητα ή την προσοχή που δίνουν σε αυτά που ακούν, τη σωστή απάντηση. Στο τέλος υποβάλλουν την απάντησή τους και προχωρούν στην επόμενη ερώτηση. Συνολικά, δίνονται 8 ερωτήσεις εμπέδωσης – κατανόησης στους μαθητές. Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να συμπληρωθεί στον [ιστότοπο](#) και στο [3ο Φύλλο εργασίας](#) (βλ. και σχετικό αρχείο στον φάκελο συνοδευτικού υλικού). Στόχος της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να κατανοήσουν σημαντικά στοιχεία από το βίντεο που προβάλλεται, κάτι που επιτυγχάνεται διαδραστικά με τη συμπλήρωση των ερωτήσεων που υποβάλλονται. Έτσι, οι μαθητές προσέχουν την αφήγηση, συζητούν, αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και με το βίντεο και η μάθηση οικοδομείται με ενεργητική συμμετοχή.



#### 4ο διδακτικό δίωρο

Την πρώτη ώρα από αυτό το δίωρο οι μαθητές/τριες θα ασχοληθούν με τη δημιουργία λεζάντας. Όπως είναι χωρισμένοι σε ομάδες, ανοίγουν το [4ο Φύλλο εργασίας](#) (βλ. και σχετικό αρχείο στον φάκελο συνοδευτικού υλικού), διαβάζουν τις πληροφορίες που τους δίνονται για το γράψιμο λεζάντας και αντιλαμβάνονται με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού τον ρόλο της, ως ένα διαφορετικό κειμενικό είδος. Σκοπός της δραστηριότητας είναι να γράψουν οι μαθητές λεζάντες, να συνειδητοποιήσουν τα μορφολογικά χαρακτηριστικά τους (συντομία στο περιεχόμενο, έλλειψη ρημάτων και αντωνυμιών, παράθεση της ονομασίας του περιγραφόμενου αντικειμένου, του ονόματος του κατασκευαστή, του τόπου κατασκευής) και τέλος να αλληλεπιδράσουν με το λογισμικό παρουσίασης.

Τη δεύτερη διδακτική ώρα οι μαθητές θα ασχοληθούν με μια δραστηριότητα αντιστοίχισης ([5ο Φύλλο εργασίας](#), βλ. και σχετικό αρχείο στον φάκελο συνοδευτικού υλικού). Η άσκηση αυτή αποτελεί συνέχεια της προηγούμενης με τις λεζάντες, κατά την οποία θα πρέπει να βρουν και να σύρουν σωστά τα ορθογώνια κάτω από την εικόνα του αντικειμένου που περιγράφεται. Σκοπός είναι να αντιληφθούν σε ποιο μουσείο ανήκει η κάθε εικόνα. Επίσης, να εξοικειωθούν στη χρήση της εντολής «σύρε και άφησε» και στο αριστερό πλήκτρο του ποντικιού.

#### 5ο διδακτικό δίωρο

Σε αυτό το τελευταίο δίωρο οι μαθητές θα περιγράψουν τα αντικείμενα που θα παρατηρήσουν στο [6ο Φύλλο εργασίας](#) (βλ. και σχετικό αρχείο στον φάκελο συνοδευτικού υλικού). Σκοπός είναι η δομημένη περιγραφή του λόγου με αντικείμενα που συναντούμε στα μουσεία, αναφέροντας βασικά χαρακτηριστικά που τα απαρτίζουν όπως: την ονομασία, το υλικό από το οποίο είναι φτιαγμένα, το μέγεθος, τα σχήματα ή τα σχέδια που έχουν και το μουσείο στο οποίο βρίσκονται.

Αφού ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα, οι μαθητές διασκεδάζουν με μια ακόμη, συμπληρώνοντας ένα [παζλ](#). Στόχος είναι η δημιουργική σύνθεση του αντικειμένου, μέσα από τη διασκέδαση.



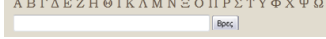



## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

### 1<sup>ο</sup> Φύλλο εργασίας

Μπορείτε να πάτε στη σελίδα του λεξικού της [Κοινής Νεοελληνικής Γλώσσας](#) και να βρείτε τον όρο μουσείο. Θα συμπληρώσετε στο ορθογώνιο που σας παρουσιάζεται τη λέξη και θα προχωρήσετε στην ανάγνωση των πληροφοριών που σας δίνονται. Κατόπιν, συζητήστε μεταξύ σας τα παραδείγματα και τη μεταφορική σημασία των όρων: «μουσείο» και «μουσειακός, -ή, -ό».

#### Οδηγίες:

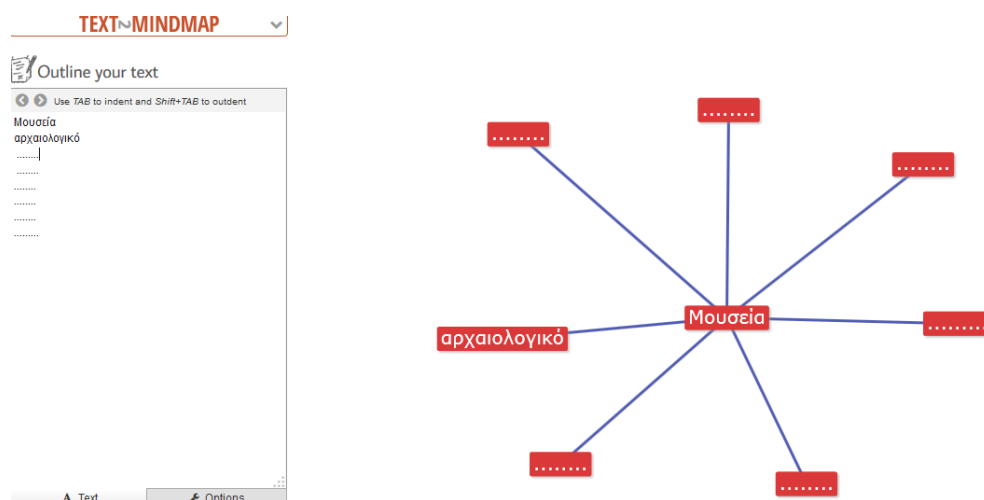
Μέσα στο ορθογώνιο πλαίσιο της αναζήτησης  γράψτε τη λέξη «μουσείο» και μετά πατήστε , στη συνέχεια γράψτε «μουσειακός» και διαβάστε αυτό που σας εμφανίζει η Αναζήτηση: την ερμηνεία της λέξης, τα παραδείγματα και τη μεταφορική έννοια του όρου.

Συζητήστε στην ομάδα σας ό,τι πληροφορίες βρήκατε.



## 2<sup>ο</sup> Φύλλο εργασίας

Συμπληρώστε τα είδη των μουσείων που ξέρετε, μέχρι τώρα. Μπορείτε να συζητήσετε μεταξύ σας και να αποφασίσετε ποια θα γράψετε στον [χάρτη](#) που θα μεταβείτε.



Στην άκρη αριστερά γράφετε το κείμενό σας, ενώ ακριβώς από κάτω στην εντολή «options», μπορείτε να αλλάξετε τη γραμματοσειρά, το χρώμα των ορθογωνίων σας, τις γραμμές των συνδέσεών σας και ό,τι άλλο σας αρέσει.

Σε αυτό μπορεί να σας βοηθήσει και ο/η δάσκαλός/α σας.

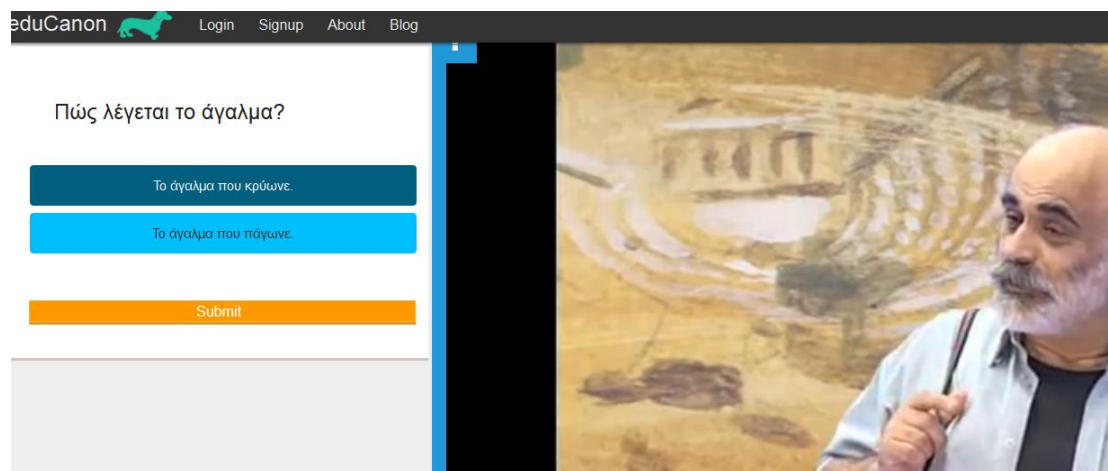
Κατόπιν, συζητήστε για τα διάφορα είδη μουσείων που βρήκαν και οι άλλες ομάδες, για να έχετε μια πιο ολοκληρωμένη άποψη.



### 3ο Φύλλο εργασίας.

Η ομάδα σας μπορεί να δει και να ακούσει ένα εκπαιδευτικό βίντεο, που διηγείται την ιστορία ενός αγάλματος του μουσείου. Βασίζεται στο λογοτεχνικό βιβλίο του Χ. Μπουλώτη: «Το άγαλμα που κρύωνε». Πρέπει όμως να είστε πολύ προσεκτικοί σε αυτά που ακούτε, γιατί θα απαντήσετε σε κάποιες σχετικές ερωτήσεις. Στο τέλος της κάθε επιλογής σας, μπορείτε να κάνετε Υποβολή (submit) και να προχωρήσετε στην επόμενη.

Πατήστε πάνω στην εικόνα και αυτή θα σας οδηγήσει....



Στο τέλος μπορείτε να συζητήσετε, να ανταλλάξετε απόψεις για τη δραστηριότητα αυτή και να τις εκφράσετε στην ολομέλεια της τάξης. Σας βοήθησε στην κατανόηση του κειμένου;



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
*επένδυση στην κοινωνία της γνώσης*  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

#### 4<sup>ο</sup> Φύλλο εργασίας

Γράψτε κάτω από κάθε εικόνα τη λεζάντα.



.....



.....



.....



.....



5<sup>ο</sup> Φύλλο εργασίας

Κάποιος μπέρδευε τα αντικείμενα. Γινόμαστε για λίγο μουσειολόγοι (=οι ειδικοί επιστήμονες για τα μουσεία) και ταξινομούμε τα αντικείμενα στο μουσείο που ταιριάζουν.



«Παιδική συναυλία». Γ. Ιακωβίδης (1984).

Γεωμετρικός αμφορέας. Δίπυλο – Κεραμεικός, 8<sup>ος</sup> αι.

Αρκούδα. Μουσείο Φυσικής

Χειροποίητο πιάτο με καράβι. Λαογραφικό

Όπλα 1821. Συλλογή Σαρόγλου. Πολεμικό Μουσείο Αθηνών.

Στολές στο θεατρικό Μουσείο.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

6<sup>ο</sup> Φύλλο εργασίας.

Διαβάστε τις οδηγίες και περιγράψτε τα αντικείμενα. Χρησιμοποιήστε το λεξιλόγιο που σας δίνεται.

**Για να περιγράψω ένα αντικείμενο πρέπει να πω:**

- Ποιο αντικείμενο είναι.
- Πού βρίσκεται.
- Τι σχήμα έχει.
- Τι χρώμα έχει.
- Τι μέγεθος έχει.
- Από τι υλικό είναι φτιαγμένο.
- Αν έχει σχέδια πάνω.
- Σε τι χρησιμεύει ή πού το χρησιμοποιούμε.

Λαογραφικό μουσείο,  
αρχαιολογικό μουσείο,  
πήλινο, γυάλινο, μαρμάρινο,  
ξύλινο, κόκκινο, άσπρο,  
μπλε, κύκλος, τετράγωνο,  
τρίγωνο, ορθογώνιο,  
ρόμβος, πάνω, κάτω,  
μπροστά, μέσα, κοντά.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το θέμα του μουσείου είναι ανεξάντλητο. Συνιστάται η επίσκεψη σε πραγματικούς χώρους μουσείων ή εικονικές περιηγήσεις, επισκεπτόμενος/η ο/η εκπαιδευτικός τον ιστότοπο του [Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων](#), στον οποίο μπορεί να βρει και να επιλέξει από ένα πλήθος μουσείων ανάλογα με την κατηγοριοποίηση που θέλει να κάνει. Όμως, κρίνεται απαραίτητο να επισκεφτεί το [Αρχαιολογικό Μουσείο της Ακρόπολης](#) και το [Εθνικό αρχαιολογικό μουσείο](#). Επίσης, μπορεί ο/η εκπαιδευτικός να επεκταθεί και στο σχολικό βιβλίο της Μελέτης Περιβάλλοντος, Β΄ Τάξης, στην ενότητα «[Πολιτισμός](#)». Η συγκεκριμένη ενότητα προτείνεται για την αξιολόγηση των γνώσεων που έχουν αποκομίσει οι μαθητές/τριες μέσα από όλη τη διαδικασία μάθησης που έχει προηγηθεί.

Σε μια μεγαλύτερη τάξη, Γ΄, Δ΄, Ε΄ και Στ΄, θα μπορούσε να ενσωματωθεί περισσότερο υλικό περιλαμβάνοντας και άλλα μαθήματα του Αναλυτικού Προγράμματος, όπως το μάθημα της Ιστορίας ή να διευρυνθεί το σενάριο με τη μέθοδο project.

Ακόμη, το σενάριο θα μπορούσε να επεκταθεί και να συνδεθεί διαπολιτισμικά και με αξιόλογα μουσεία άλλων χωρών.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο μέσα από τις δραστηριότητες που προτείνονται επιχειρεί να συνδέσει τη συνέχεια του ελληνικού πολιτισμού, να καλλιεργήσει την ιστορική συνείδηση, την εθνική ταυτότητα και κουλτούρα του πολιτισμού.

Παράλληλα, επιχειρεί να αναπτύξει στοιχεία ψηφιακού γραμματισμού μέσα από δραστηριότητες, γραπτές και προφορικές, με την ενεργητική ενασχόληση των μαθητών σε μορφολογικά χαρακτηριστικά, προσεγγίζοντας εποικοδομητικά τη μάθηση.

Οι δραστηριότητες του σεναρίου θεωρούνται εύκολα εφαρμόσιμες από τους μαθητές της συγκεκριμένης ηλικίας. Τα παιδιά άλλωστε είναι αρκετά εξοικειωμένα





στη χρήση βασικών εντολών και εργαλείων, που με την κατάλληλη καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού δε θα αντιμετωπίσουν δυσκολία.

Οι δραστηριότητες που προτείνονται είναι ενδεικτικές και μπορούν να περιοριστούν ή να εμπλουτίσουν τη διδασκαλία, ανάλογα με το μαθητικό υλικό της τάξης.

Παρατίθεται συνοδευτικό υλικό, για τη διευκόλυνση της εφαρμογής του σεναρίου.

#### Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ράπτης, Α & Ράπτη, Α. 2001. *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας – Ολική Προσέγγιση*. Τόμος Α', εκδ. του ιδίου, Αθήνα.

Χατζησαββίδης, Σ., & Αλεξίου, Μ. 2012. *Μεθοδολογία και διαδικασίες ανάπτυξης εκπαιδευτικών σεναρίων στα Γλωσσικά μαθήματα: Μελέτη για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τη διδασκαλία της γλώσσας και λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: στο πλαίσιο του τυπικού γραμματισμού, για διαθεματικές διδακτικές πρακτικές, για ημιτυπικές και άτυπες σχολικές πρακτικές, με διαδραστικούς πίνακες και φορητούς υπολογιστές*. Θεσσαλονίκη: ΚΕΓ