



Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Α΄ Γυμνασίου**

**Τίτλος:**

**«Επιχείρηση “Διάσωση των χόμπι μας”»**

**Συγγραφή: ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΤΡΙΜΗ-ΚΥΡΟΥ**

**Εφαρμογή: ΕΛΕΝΗ ΞΥΛΑ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2015**



## 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 Διά 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.3.2.5. Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.

**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνος υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας: Δημήτρης Κουτσογιάννης

**ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ:** ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνα 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)



## **A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

Επιχείρηση «Διάσωση των χόμπι μας»

### ***Εφαρμογή σεναρίου***

Ελένη Ξυλά

### ***Δημιουργία σεναρίου***

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***Τάξη***

Α΄ Γυμνασίου

### ***Σχολική μονάδα***

Γυμνάσιο Ν. Επιβατών

### ***Χρονολογία***

Από 22-09-2015 έως 30-10-2015

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

Ενότητα 6 «Δημιουργικές δραστηριότητες στη ζωή μου» και Ενότητα 9 «Ανακαλύπτω τη μαγεία της γνώσης» του σχολικού εγχειριδίου της Α΄ Γυμνασίου

### ***Διαθεματικό***

Όχι.

### ***Χρονική διάρκεια***

10 διδακτικές ώρες



## **Χώρος**

### **I. Φυσικός χώρος:**

Εντός σχολείου: Ορισμένες δραστηριότητες πραγματοποιήθηκαν στο εργαστήριο πληροφορικής και ορισμένες στην αίθουσα διδασκαλίας.

II. Εικονικός χώρος: α) εκπαιδευτική πλατφόρμα edmodo, β) artsteps, ιστότοπος του ψηφιακού μουσείου.

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

Χρησιμοποιήθηκαν οι διαθέσιμοι σταθμοί εργασίας, ένας διαδραστικός πίνακας και ηχεία. Διαπιστώθηκε κατά την εφαρμογή ότι δε λειτουργούσε η πλατφόρμα tumblr, οπότε επιλέχθηκε το open library google στο οποίο στάλθηκε αίτημα από το σχολείο, επειδή καθυστερούσε η απάντηση τελικά χρησιμοποιήθηκε η πλατφόρμα artsteps. Προτάθηκε και η [ιδέα της χρήσης του ppt](#) για τη δημιουργία εικονικού μουσείου. Το σενάριο απαιτεί εξοικειωμένους/ες με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο και με τη χρήση του διαδικτύου, ειδικά με εργαλεία του Web 2.0..

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου, Επιχείρηση «Διάσωση των χόμπι μας», Νεοελληνική Γλώσσα Α΄ Γυμνασίου, 2014.

### ***Το σενάριο αντλεί***

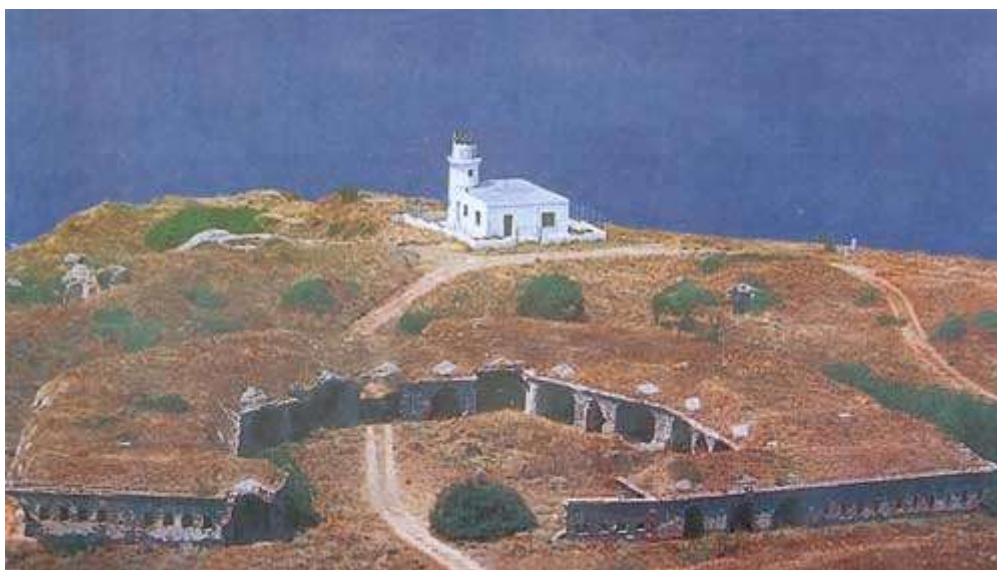
Από έναν μαθητικό διαγωνισμό που διοργάνωσε η Διεύθυνση Ανατολικής Αττικής με τίτλο «Βιντεομουσεία».

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Ως αφορμή ακούστηκε το τραγούδι «Μες στο μουσείο» της Λιλιπούπολης και ανακλήθηκαν επισκέψεις σε μουσεία που έκαναν εντύπωση στους/στις μαθητές/τριες.



Ύστερα το τμήμα χωρίστηκε σε ομάδες, οι οποίες διερεύνησαν διαφορετικές ψηφιακές εκθέσεις/περιηγήσεις μουσείων καθοδηγούμενες από φύλλο εργασίας, με στόχο να αποδομήσουν αυτό το είδος ιστότοπων. Ακολούθησαν οι παρουσιάσεις στην ολομέλεια και η πρώτη φάση ολοκληρώθηκε με τη διερεύνηση των συνθηκών που οδήγησαν στην εμφάνιση των «κανονικών» μουσείων και εκείνων που οδήγησαν στην εμφάνιση των ψηφιακών. Σε δεύτερη φάση με το τμήμα επισκεφτήκαμε τα κάστρα του Αγγελοχωρίου με τις στοές και τον φάρο του μέσα στη ναυτική βάση.



**Ο φάρος και τα κάστρα του Αγγελοχωρίου**

και έπειτα όλες οι ομάδες μελέτησαν την ίδια [ψηφιακή έκθεση](#)/περιήγηση και εντόπισαν ομοιότητες και διαφορές μεταξύ του «πραγματικού» και του εικονικού μουσείου ως προς: α) τη δομή και β) τα κείμενα που στη μία περίπτωση συνοδεύουν τα εκθέματα και στην άλλη τις αναρτημένες (διαδραστικές ή μη) φωτογραφίες. Αυτή η φάση ολοκληρώθηκε με έναν αγώνα λογομαχίας πάνω στην πρόταση «Τα ψηφιακά μουσεία αποτελούν σημαντικότερη προσφορά στη γνώση και στον πολιτισμό από ό,τι τα «πραγματικά» μουσεία.» Τέλος, δημιουργήθηκαν ομάδες με βάση τις προτιμήσεις των μαθητών/τριών όσον αφορά την αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου τους, με



στόχο τη δημιουργία ενός ψηφιακού μουσείου. Κάθε ομάδα δημιούργησε μια ταινία μικρού μήκους. Στη συνέχεια οι ταινίες αναρτήθηκαν στον blog Ο ΤΟΠΟΣ ΜΟΥ. Στο σχολείο δημιουργήθηκε με αφορμή το σενάριο ένα πολιτιστικό πρόγραμμα με θέμα: *ο τόπος, ο πολιτισμός: μου υιοθετούμε ένα μνημείο της περιοχής μας και χρησιμοποιήθηκαν ώρες εκτός σχολικού ωραρίου για την υλοποίηση του σεναρίου.* Το σενάριο μπορεί να απευθύνεται στην Α΄ Γυμνασίου, ωστόσο κάλλιστα θα μπορούσε να εφαρμοστεί και στην Γ΄ στην πρώτη ενότητα, όψεις της Ελλάδας και η θέση της στον σύγχρονο *διαδίκτυακό* κόσμο.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Σύμφωνα με τη δημιουργό του σεναρίου:

1. Στις δυτικότερες κοινωνίες το άτομο κατακλύζεται από έναν τεράστιο όγκο πληροφοριών ευρισκόμενων εντός πολυτροπικών κειμένων, γεγονός που καθιστά επιτακτική την ανάγκη το σχολείο να εντάξει στους στόχους του τον πολυγραμματισμό, ώστε οι μαθητές/τριες, οι μελλοντικοί πολίτες, να έχουν τη δυνατότητα να επεξεργαστούν κριτικά αυτά τα κείμενα (Κυπριώτης 2006).
2. Αξιοποιείται η ομαδοσυνεργατική μέθοδος, αν και με λιγότερο αυστηρή κατανομή ρόλων από αυτή που προτείνει ο Ματσαγγούρας (2008): προβλέπεται ο ρόλος του/της γραμματέα και του/της χειριστή/στριας του ποντικιού-πληκτρολογίου. Πρόκειται για ομάδες που δημιουργούνται στη βάση κοινών ενδιαφερόντων (οι μαθητές/τριες επιλέγουν το ψηφιακό μουσείο που θα μελετήσουν και στη συνέχεια τη δραστηριότητα για την οποία θα δημιουργήσουν ένα φιλμάκι).
3. Η δραστηριότητα υιοθετεί τη γνωστική θεωρία του κονστρουκτιβισμού, της μάθησης ως κοινωνικής πρακτικής. Καθώς οι νέες τεχνολογίες αξιοποιούνται για την ανάπτυξη υψηλού επιπέδου δεξιοτήτων (σύμφωνα με την



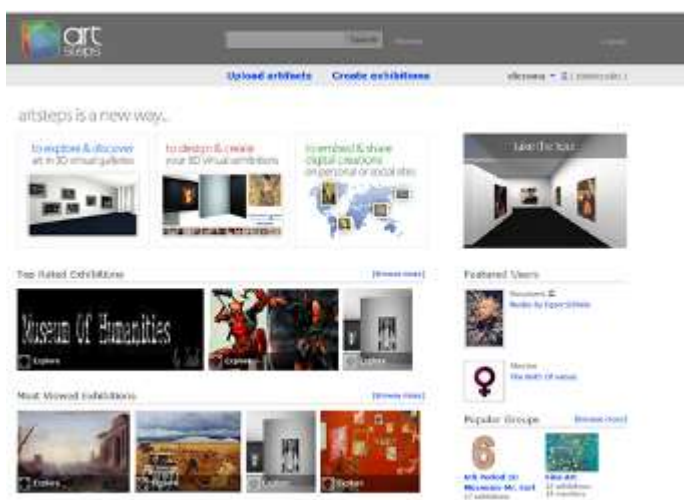
αναθεωρημένη κλίμακα του Bloom, η κατηγορία “creating” –δημιουργώ– βρίσκεται στην κορυφή της ιεραρχίας και η κατηγορία “evaluating” – αξιολογώ– είναι η αμέσως επόμενη, βλ. Anderson 2001), είναι απαραίτητη η προετοιμασία μιας σαφούς, αναλυτικής καθοδηγητικής «σκαλωσιάς» (scaffolding), ώστε να εξασφαλιστεί η ενεργή συμμετοχή όλων (Sivell 2011).

4. Το σενάριο εμπνέεται από τη θεωρία της εμπλατισωμένης μάθησης. Η δημιουργία ενός ψηφιακού μουσείου λειτουργεί ως πρόβλημα προς επίλυση, συνεπώς αποτελεί δραστηριότητα που έχει νόημα για τους/τις μαθητές/τριες (βλ. παρόμοιες δραστηριότητες σχετικές με την αρχαιογνωσία: Τουλούμης 2011). *Ένα εικονικό μουσείο προϋποθέτει και αποτελεί επέκταση του ψηφιακού αποθετηρίου ενός οργανισμού πολιτισμού*

Επιπρόσθετα, οι τεχνολογίες Εικονικής Πραγματικότητας (Virtual Reality) έχουν αλλάξει την οπτική των μουσείων, των αρχαιολογικών χώρων, καθώς ο επισκέπτης βιώνει μια αλληλεπιδραστική σχέση με αυτά είτε σε σχέση με ό,τι βλέπει στο παρόν είτε με αυτό που υπήρχε αναπαραστατικά στο παρελθόν. Ο χειρισμός και η πλοήγηση στον χώρο ανήκει υποθετικά στον χρήστη της εφαρμογής, ενώ η πειστικότητα αναπαράστασης του περιβάλλοντος στον κατασκευαστή-δημιουργό. Ο τρόπος παροχής των πληροφοριών, η αισθητική άποψη, η εμπειρία της χρήσης του χώρου απαιτεί υψηλή κριτική επιλογή των εκθεμάτων. Η πιστότητα στην αποτύπωση του χώρου, του δαπέδου, του φωτισμού, της εισόδου και εξόδου δημιουργεί την αίσθηση μιας μικρογραφίας του πραγματικού κόσμου. Η εφαρμογή artsteps με την εγγραφή δίνει 30000 credits, για να χρησιμοποιηθούν στο ανέβασμα των Items. Παρέχεται η δυνατότητα παραμονής του εικονικού μουσείου στην πλατφόρμα έως δυο χρόνια. Η δυνατότητα δημιουργίας αρκετών επισκέψιμων εικονικών μουσειακών χώρων και το μηδενικό κόστος της καθιστά τη συγκεκριμένη επιλογή πλατφόρμας ως την καλύτερη εφαρμογή από τους χρήστες των open source λογισμικών.



Ο χρήστης μπορεί να διαλέξει δυο οπτικές κάμερας μια πρώτου προσώπου και μια τρίτου. Ο εικονικός επισκέπτης μπορεί να περιηγηθεί και να αποκτήσει αντίληψη του πραγματικού φυσικού χώρου. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα επιλογής από την αρχή της επίσκεψης του στο εικονικό μουσείο, πράγμα που τον καθιστά παντεπόπτη.



### Η σελίδα της πλατφόρμας: Artsteps

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

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

Οι μαθητές/τριες μέσα από τις δραστηριότητες του σεναρίου κατάφεραν:

- να συνεργαστούν·
- να αναλάβουν πρωτοβουλίες·
- να έρθουν σε επαφή με πλήθος μουσείων·
- να αναγνωρίσουν την αξία του πολιτισμικού κεφαλαίου των λαών·
- να χρησιμοποιήσουν το διαδίκτυο ως μέσο επίσκεψης αρχαιολογικών χώρων.





### ***Γνώσεις για τη γλώσσα***

Οι μαθητές/τριες:

- αποδόμησαν παραδείγματα ιστότοπων μουσείων·
- αναγνώρισαν το κειμενικό είδος των μουσείων.

### ***Γραμματισμοί***

#### Κλασικός γραμματισμός

Οι μαθητές/τριες ασκήθηκαν:

- στην κατανόηση και στην παραγωγή προφορικού λόγου και στην επιχειρηματολογία και
- στην κατανόηση και στην παραγωγή γραπτών κειμένων.

#### Νέοι γραμματισμοί

Οι μαθητές/τριες ασκήθηκαν:

- στη συνεργατική παραγωγή κινηματογραφικού λόγου, αξιοποιώντας ένα λογισμικό μοντάζ και έμαθαν στην πράξη πώς συναρθρώνονται οι διαφορετικοί τρόποι μετάδοσης του μηνύματος (λόγος, εικόνα, ήχος) σε ενιαίο πολυτροπικό κείμενο·
- στην ατομική και στη συνεργατική παραγωγή γραπτού λόγου, αξιοποιώντας τον επεξεργαστή κειμένου·
- στη διαδικασία αναθεώρησης και βελτίωσης του κειμένου.

#### Κριτικός γραμματισμός

Οι μαθητές/τριες κατάφεραν να:

- συγκρίνουν τα εικονικά με τα πραγματικά μουσεία·
- δημιουργήσουν τον δικό τους εικονικό μουσείο με τα ευρήματα της περιοχής τους·
- κατασκευάσουν κινηματογραφικά το δικό τους κόσμο.

### ***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

Αρχικά αξιοποιήθηκε αντί της πλατφόρμας wiki η αντίστοιχη του edmodo, για να



αναρτηθούν από την εκπαιδευτικό οι διευθύνσεις ψηφιακών μουσείων. Αυτές εμπλουτίστηκαν από τις προτεινόμενες δ/σεις των παιδιών. Μεγάλη επισκευμότητα εμφάνισε η σελίδα της google art gallery. Τέλος, δημιουργήθηκαν ψηφιακές ταινίες μικρού μήκους και αναρτήθηκαν στο blog με τίτλο [Ο ΤΟΠΟΣ Ο ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΜΟΥ](#).

### ***Κείμενα***

- Αναστασία Ματσαρίδου, [«Η ιστορική εξέλιξη των μουσείων από την αρχαία Ελλάδα έως και τον 20<sup>ο</sup> αιώνα»](#), *Πεμπτουσία*, 1 Απριλίου 2014, [10/8/2014]
- Λήμμα “Museum” της βρετανικής Wikipedia (ελεύθερη μετάφραση): <http://en.wikipedia.org/wiki/Museum#History> και [http://en.wikipedia.org/wiki/Museum#Virtual\\_museums](http://en.wikipedia.org/wiki/Museum#Virtual_museums) [10/08/2014]
- [Εδώ Λιλιπούπολη: «Μες στο μουσείο»](#)

### ***Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις***

#### **1η φάση, στην αίθουσα διδασκαλίας: 2 ώρες**

Η εκπαιδευτικός της εφαρμογής του σεναρίου στην αίθουσα με το διαδραστικό σύστημα έβαλε [το τραγούδι της Λιλιπούπολης «Μες στο μουσείο»](#). Τα παιδιά δεν είχαν ιδέα για την εκπομπή της Λιλιπούπολης, αλλά θέλησαν να ψάξουν στο σπίτι στο διαδίκτυο για αυτό. Στη συζήτηση που ακολούθησε είπαν ότι είχαν πάει στην α' τάξη του δημοτικού στο αρχαιολογικό μουσείο Θεσσαλονίκης και στον αρχαιολογικό χώρο της Βεργίνας, αλλά δεν θυμούνται τίποτα από τις επισκέψεις, παρά μόνο την πολύωρη αναμονή.

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός έδειξε το [φύλλο εργασίας 1](#) στον διαδραστικό πίνακα και ζήτησε από τους/τις μαθητές/τριες να διαβάσουν ερωτήματα και να κρατήσουν σημειώσεις, ώστε να γνωρίζουν τι θα αναζητούσαν στα κείμενα του φύλλου εργασίας. Ο/Η εκπαιδευτικός παράλληλα συμπύκνωσε τις απαντήσεις: 1) Ελληνιστικό Μουσείο Αλεξάνδρειας: χώρος γνώσης και έρευνας (αφιερωμένος στις



Μούσες), διακοσμημένος με έργα τέχνης· 2) Ρωμαϊκά χρόνια, Μεσαίονας: ιδιωτικές συλλογές έργων τέχνης και «περίεργων» αντικειμένων· 3) 15ος αι.: μεγάλο ενδιαφέρον και εκτίμηση για τις τέχνες και τις επιστήμες, πολλαπλασιασμός ιδιωτικών συλλογών ευπόρων, προσβάσιμων όμως σε ελάχιστους εκλεκτούς καλεσμένους· 4) 18ος αι.: δημόσια μουσεία, ανοικτά μονάχα για τις ανώτερες τάξεις· 5) 1793: πρώτη φορά επιτρεπτή η είσοδος του απλού λαού σε μουσείο, στο Λούβρο του Παρισιού (εποχή της Γαλλικής Επανάστασης, που καταργεί τα προνόμια των «ολίγων»)· 6) 19ος αι.: εξαιτίας της δημιουργίας εθνικών κρατών, πολλαπλασιασμός των δημόσιων μουσείων με στόχο την καλλιέργεια της εθνικής συνείδησης και τη διάσωση της πολιτιστικής κληρονομιάς κάθε έθνους· 7) 20ος αι.: δημιουργία πολλών ειδών μουσείων, με διάφορες θεματικές· 8) Σήμερα πρώτιστος στόχος κάθε μουσείου: η προσφορά ευκαιριών για γνώση και ψυχαγωγία στο κοινωνικό σύνολο· 9) Πρόσφατη εξέλιξη: ψηφιακά μουσεία, χάρη στην εξέλιξη της τεχνολογίας.

Η εκπαιδευτικός στη συνέχεια ζήτησε ως εργασία στο σπίτι να επισκεφτούν τα ψηφιακά μουσεία και αν υπάρχει κάποιο πρόβλημα να επικοινωνήσουν στο edmodo, για να λυθεί. Η λίστα ήταν:

- 1) <http://acropolis-virtualtour.gr/>: Περιήγηση στον Βράχο της Ακρόπολης και στα επιμέρους μνημεία της.
- 2) <http://www.parthenonfrieze.gr/>: Η Ζωοφόρος του Παρθενώνα.
- 3) <http://www.google.com/culturalinstitute/collection/acropolis-museum?projectId=art-project>: Το Μουσείο της Ακρόπολης.
- 4) <http://www.ancientathens3d.com/index.html>: Τρισδιάστατη παρουσίαση της Ακρόπολης από τα Μυκηναϊκά χρόνια μέχρι την Οθωμανική εποχή.
- 5) <http://www.eie.gr/archaeologia/gr/arxeio.aspx>: Νεώτερα μνημεία της Αθήνας.
- 6) <http://www.wow.gr/projects/thessaloniki/index.htm>: Η πόλη της Θεσσαλονίκης τις τρεις πρώτες δεκαετίες του 20ου αιώνα.
- 7) <http://alexandre-le-grand.louvre.fr/fr/exposition/genese-antique.html>: Μουσείο του Λούβρου, έκθεση για την αρχαία Μακεδονία.



- 8) [http://www.360tr.com/34\\_istanbul/ayasofya/english/](http://www.360tr.com/34_istanbul/ayasofya/english/): Περιήγηση στην Αγία Σοφία της Κων/πολης.
- 9) [http://nam.culture.gr/portal/page/portal/deam/virtual\\_exhibitions](http://nam.culture.gr/portal/page/portal/deam/virtual_exhibitions): Κόμβος αρχαιολογικών μουσείων Αθήνας, Θεσσαλονίκης, Ηρακλείου, κ.ά.
- 10) <http://www.romanbaths.co.uk/walkthrough.aspx>: Περιήγηση στα Ρωμαϊκά λουτρά της βρετανικής πόλης Bath.
- 11) <http://islamic-arts.org/2011/the-alhambra-a-virtual-walking-tour/>: Περιήγηση στα αραβικά ανάκτορα της Αλάμπρας, στην Ισπανία.
- 12) <http://www.annefrank.org/en/Subsites/Home/>: Περιήγηση στον χώρο όπου κρύφθηκε η οικογένεια της Άννας Φρανκ και οι φίλοι τους.
- 13) <http://www.louvre.fr/oal>: Μουσείο του Λούβρου, Έργα κάτω από τον φακό (επιλογή έργων του μουσείου).
- 14) [http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina\\_vr/index.html](http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html): Περιήγηση στην Καπέλα Σιστίνα του Βατικανού.
- 15) <http://www.mnh.si.edu/vtp/1-desktop/>: Smithsonian Μουσείο Φυσικής Ιστορίας:
- 16) <http://www.hermitagemuseum.org/cgi-bin/db2www/browse.mac/category?selLang=English>: Το ψηφιακό μουσείο του Hermitage (Αγ. Πετρούπολη, Ρωσία).
- 17) <http://www.brooklynmuseum.org/opencollection/collections/>: Οι ψηφιακές συλλογές του Μουσείου Μπρούκλιν.
- 18) <http://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online>: Ψηφιακές συλλογές του Μουσείου Μετροπόλιταν.

## 2η φάση στο εργαστήριο πληροφορικής: 2 ώρες

Παρουσιάστηκε η πλατφόρμα artsteps, δημιουργήθηκαν λογαριασμοί, ώστε κάθε ομάδα να δημιουργήσει το δικό της ψηφιακό μουσείο. Κάθε ομάδα συγκέντρωσε το υλικό των εκθεμάτων, έκανε, μετά από συζήτηση στην ομάδα, τις τελικές επιλογές



για τις εικόνες, τους ήχους, τις προσφερόμενες επιλογές δαπέδου, φωτισμού, στησίματος των εκθεμάτων.

Οι μαθητές/τριες εργάστηκαν με αφοσίωση και ενθουσιασμό χωρίς να ζητήσουν βοήθεια από την καθηγήτρια της πληροφορικής η οποία ήταν παρούσα και προθυμοποιήθηκε να βοηθήσει.



### 3η φάση, 2 διδακτικές ώρες στην αίθουσα διδασκαλίας





Κάθε ομάδα παρουσίασε το θέμα του ιστότοπου καθώς και ό,τι είχε επιλέξει ως χαρακτηριστικό δείγμα και έκλεισε με τη γενική αξιολόγησή της για τον ιστότοπο. Στην ερώτηση για τη θεματική του δικού τους εικονικού μουσείου απάντησαν ότι θα ήθελαν να αναδείξουν πλευρές του τόπου τους και να περιγράψουν τι κάνουν στον ελεύθερο χρόνο τους. Σε μια παραθαλάσσια περιοχή, όπως αυτή των Ν. Επιβατών τα παιδιά συνηθίζουν τον ελεύθερο χρόνο τους να πηγαίνουν βόλτα στην παραλία με τους/τις φίλες τους και να εξερευνούν τις γύρω περιοχές, όπως το Αγγελοχώρι και τον φάρο, τον υδροβιότοπο, το ναυάγιο στην Επανομή. Ζητήθηκε από τα παιδιά να καταγράψουν με τα κινητά και τα tablet τις εξορμήσεις τους και να συνθέσουν αργότερα τις ιστορίες με τη μορφή μιας ψηφιακής ιστορίας η οποία θα αναρτηθεί στο blog Ο ΤΟΠΟΣ Ο ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΜΟΥ. Τα παιδιά έφυγαν από την αίθουσα γεμάτα δημιουργικό οίστρο. Αντάλλαξαν ιδέες στο edmodo σχόλια και παρατηρήσεις, έδωσαν και πήραν συμβουλές.

#### 4η φάση: 2 διδακτικές ώρες στην αίθουσα διδασκαλίας



Η εκπαιδευτικός της εφαρμογής του σεναρίου σε συζήτηση στην αίθουσα ζήτησε από τα παιδιά στο στήσιμο του δικού τους ψηφιακού μουσείου να μην παραλείψουν τα δομικά του στοιχεία δηλαδή τα παρακάτω:



- α) τίτλο·
- β) εισαγωγικό σημείωμα για τη θεματική και τον σκοπό του μουσείου·
- γ) υπερσύνδεσμο για την αυτοπαρουσίαση των δημιουργών του ψηφιακού μουσείου·
- δ) υπερσύνδεσμους για τις επιμέρους δραστηριότητες και
- ε) συνοδευτικό κείμενο για κάθε δραστηριότητα.

Στη συνέχεια με τη βοήθεια ενός βιντεοπροβολέα έκανε επίδειξη του λογισμικού για μοντάζ. Ακολούθησε η προβολή μιας ψηφιακής παρουσίασης που παρουσιάζει βασικούς όρους του κινηματογραφικού κώδικα (βλ. [παράρτημα](#)), ώστε οι ομάδες να έχουν μια κοινή γλώσσα για τον σχεδιασμό της ταινίας τους.

Τόνισε ότι για να κινηματογραφήσουν πρόσωπο που είναι ανήλικο, όπως οι συμμαθητές/τριές τους, θα πρέπει να έχουν γραπτή συναίνεση από τους γονείς αυτού του προσώπου. Μοίρασε λοιπόν τη σχετική [ενημερωτική επιστολή](#) που συνοδεύεται από τη φόρμα που έπρεπε να συμπληρώσουν οι γονείς/κηδεμόνες, προκειμένου να εμφανιστεί το παιδί τους στο φιλμάκι.

Οι ομάδες ανά δύο ενωμένα θρανία, συζήτησαν πώς θα παρουσίαζαν τη δραστηριότητα, βοηθούμενες από το [φύλλο εργασίας 3](#). Η διδάσκουσα υπογράμμισε πως τα κριτήρια με τα οποία θα αξιολογούνταν οι ταινίες τους ήταν τα εξής:

- η σαφήνεια και η πληρότητα στην παρουσίαση της δραστηριότητας,
- η πρωτοτυπία και η επικοινωνιακή αποτελεσματικότητα,
- ο βαθμός συσχέτισης των τριών σημειωτικών τρόπων που θα επιστρατευτούν (λόγος, εικόνα, μουσική).

### 5η φάση: 2 διδακτικές ώρες

Η εκπαιδευτικός της εφαρμογής του σεναρίου ζήτησε από τις ομάδες να συγκεντρώσουν το υλικό σε ένα φάκελο στην επιφάνεια εργασίας εικόνες, αρχεία ήχου και κείμενο. Ζήτησε να μάθει ποια προγράμματα σκόπευαν να χρησιμοποιήσουν για τη δημιουργία του φιλμ. Έπρεπε να ετοιμάσουν το κείμενο



εισαγωγής του blog. Τα παιδιά εργάστηκαν με μεθοδικότητα και σοβαρότητα. Ήθελαν να δώσουν με απλό και καθαρό τρόπο ένα μήνυμα: *ας χαρούμε όσο είμαστε ακόμα παιδιά...*



**Το blog με το συνοδευτικό κείμενο**

Δημιουργήθηκαν αρκετές ταινιούλες άλλες όμορφες και άλλες παιδικές, τις οποίες εξακολουθούν να αναρτούν στο blog. Η όλη διαδικασία αποτέλεσε αφορμή, για να δουν τον κόσμο μέσα από τα μάτια του κινηματογραφιστή και να επιλέξουν για την κατάθεση της ιστορίας τους/τις πρωταγωνιστές/τριες άτομα ανάμεσα από





τους/τις συμμαθητές/τριες. Αυτή η πρακτική έφερε κοντά παιδιά διαφορετικών τάξεων και δημιούργησε ένα κλίμα ευφορίας και χαράς.



## ΣΤ. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

### Φύλλο εργασίας 1

#### Η αποστολή μας

Να διερευνήσουμε ποιοι είναι οι «πρόγονοι» των σημερινών μουσείων και ποιες συνθήκες ώθησαν στην εξέλιξή τους σε αυτό που είναι σήμερα τα μουσεία.

#### Η διαδικασία

Διαβάζουμε τα ερωτήματα του φύλλου εργασίας με προσοχή, ώστε να γνωρίζουμε τι θα αναζητήσουμε στα κείμενα που ακολουθούν. Στη συνέχεια θα προχωρήσουμε σε σιωπηλή ανάγνωση των κειμένων και υπογράμμιση των σημείων που προσφέρουν στοιχεία, για να απαντηθούν τα ερωτήματα:

- 1) Ποιο υπήρξε το πρώτο Μουσείο και ποια η λειτουργία του;
- 2) Υπάρχει κάποιο χαρακτηριστικό του το οποίο σχετίζεται με τα σημερινά μουσεία;
- 3) Ποια σχετική δραστηριότητα παρατηρείται κατά τους ρωμαϊκούς και μεσαιωνικούς χρόνους;
- 4) Κατά τον 15<sup>ο</sup> αιώνα (την περίοδο που ονομάζεται Αναγέννηση) ποια εξέλιξη μας έφερε πιο κοντά στη δημιουργία των σύγχρονων μουσείων;
- 5) Ποια βασική διαφορά υπάρχει ανάμεσα σε αυτούς τους «προγόνους» των μουσείων με τα σημερινά μουσεία;
- 6) Δύο σημαντικές εξελίξεις καταγράφονται τον 18<sup>ο</sup> αιώνα. Ποια είναι η πρώτη;
  - 7) Ποια είναι η δεύτερη και πού οφείλεται;
- 8) Όταν κατά τον 19<sup>ο</sup> αιώνα πολλαπλασιάζονταν τα μουσεία, ποιους στόχους είχαν και γιατί συνέβαινε αυτό;
  - 9) Τι παρατηρείται κατά τον 20<sup>ο</sup> αιώνα;
  - 10) Σημαίνει αυτό διεύρυνση των στόχων των μουσείων;
- 11) Σύμφωνα με τον Διεθνή Οργανισμό των Μουσείων ποιος είναι σήμερα ο στόχος κάθε μουσείου;
- 12) Η πιο πρόσφατη εξέλιξη των μουσείων ποια είναι και πού οφείλεται;



### Κείμενο 1

Ετυμολογία της λέξης «μουσείο»: Είναι παράγωγη της λέξης *Μούσα* και στην αρχαιότητα σήμαινε έναν χώρο όπου καλλιεργούνταν οι τέχνες και οι επιστήμες, τις οποίες προστάτευαν οι Μούσες.

### Κείμενο 2

#### **Η ιστορική εξέλιξη των μουσείων από την αρχαία Ελλάδα έως και τον 20<sup>ο</sup> αιώνα**

της Αναστασίας Ματσαρίδου (εικαστικού)

(απόσπασμα διασκευασμένο για τις ανάγκες του φύλλου εργασίας)

«Κατά τη διάρκεια των ελληνιστικών χρόνων, ο Πτολεμαίος Α΄ (367-283 π.Χ) δημιούργησε το 290 π.Χ το Μουσείο της Αλεξάνδρειας [...], που αποτελούσε ένα πολυδύναμο ερευνητικό κέντρο, όπου λειτουργούσε η Βιβλιοθήκη, το αστεροσκοπείο και ερευνητικά εργαστήρια. Ο αρχιτεκτονικός του τύπος έμοιαζε με αρχαιοελληνικό ναό, ενώ το εσωτερικό του ήταν διακοσμημένο με αγάλματα και πολύτιμα έργα Τέχνης.

[...]Κατά τη διάρκεια των ρωμαϊκών χρόνων τεκμηριώνεται η συλλογή έργων Τέχνης και πολύτιμων αντικειμένων από ιδιώτες [...], ενώ κατά τη διάρκεια του Μεσαίωνα οι συλλογές εμπλουτίστηκαν με εκκλησιαστικά χειρόγραφα που συλλέγονταν από τα μοναστήρια.

Η Ιταλική Αναγέννηση τον 15<sup>ο</sup> αιώνα αποτέλεσε μια περίοδο κατά την οποία προέκυψε μια σημαντική στροφή του ανθρώπου προς τα γράμματα, τις Επιστήμες και τις Τέχνες [...]. Οι ιδιωτικές συλλογές έργων Τέχνης μελετούνταν, ερευνούνταν και ήταν προσβάσιμες από βασιλιάδες, ευγενείς και εκλεκτούς επισκέπτες [...].



[...] Τον 18<sup>ο</sup> αιώνα ξεκίνησαν να ιδρύονται τα πρώτα δημόσια μουσεία, όπως το μουσείο του Λούβρου και το Βρετανικό μουσείο της Αγγλίας. [...] Κατά τη διάρκεια του 19<sup>ου</sup> αιώνα [καθώς δημιουργούνταν κράτη που αντιστοιχούσαν σε ξεχωριστά έθνη] ο θεσμός του μουσείου άρχισε να προβάλλεται ως χώρος διαμόρφωσης της εθνικής συνείδησης των πολιτών, καθώς και ως χώρος διατήρησης της πολιτισμικής κληρονομιάς του κάθε λαού. [...] Την ίδια εποχή στην Ελλάδα ιδρύθηκε το Μουσείο της Ακρόπολης το 1874, το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο το 1886, το Αρχαιολογικό μουσείο Ολυμπίας το 1875 [...].

Κατά τον 20<sup>ο</sup> αιώνα δημιουργήθηκαν πολυάριθμα μουσεία στην Ευρώπη και στην Αμερική, ενώ διαμορφώθηκαν και νέες κατηγορίες μουσείων όπως τα μουσεία Επιστημών και Τεχνολογίας, Σύγχρονης Τέχνης, Λαογραφικά μουσεία κ.λπ.

[...] Σύμφωνα με τον ορισμό του μουσείου που διατυπώθηκε από το Διεθνές Συμβούλιο των Μουσείων ICOM (International Council of Museums), το μουσείο είναι ένα «Μόνιμο ίδρυμα στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, ανοιχτό στο κοινό, που ερευνά τα υλικά αντικείμενα των ανθρώπων και του περιβάλλοντός τους, αποκτά αυτά τα αντικείμενα, τα διατηρεί, τα ερμηνεύει και πρωτίστως τα εκθέτει προς όφελος του κοινού, κυρίως μέσα από διαδικασίες μελέτης, εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας».

Πηγή: Αναστασία Ματσαρίδου, «[Η ιστορική εξέλιξη των μουσείων από την αρχαία Ελλάδα έως και τον 20<sup>ο</sup> αιώνα](#)», *Πεμπτουσία*, 1 Απριλίου 2014, [10/8/2014]

### Κείμενο 3

**Λήμμα «Μουσείο»** (από τη βρετανική Wikipedia)



[...] Τα πρώτα μουσεία ξεκίνησαν ως ιδιωτικές συλλογές πλουσίων ατόμων, οικογενειών ή ιδρυμάτων, οι οποίες περιλάμβαναν έργα τέχνης και σπάνια ή περίεργα φυσικά αντικείμενα και τεχνουργήματα. Αυτά τα εξέθεταν στις λεγόμενες αίθουσες των θαυμάτων ή των παραδόξων. [...] Οι άνθρωποι της ανώτερης κοινωνικής τάξης αποκτούσαν επιπρόσθετο κύρος, αν γίνονταν συλλέκτες τέτοιων αντικειμένων και τα εξέθεταν σε κάποιο χώρο. [...] Πρόσβαση σε αυτά τα «μουσεία» είχαν συνήθως οι «αξιοσέβαστοι» [δηλαδή όσοι είχαν εξουσία, οικονομική δύναμη ή μόρφωση], αν ο ιδιοκτήτης συναινούσε. [...]

Τα πρώτα δημόσια [κρατικά] μουσεία [που δημιουργήθηκαν τον 18<sup>ο</sup> αιώνα] ήταν προσιτά μόνο στις ανώτερες κοινωνικές τάξεις. Ήταν δύσκολο να πάρεις άδεια εισόδου. Όταν το Βρετανικό Μουσείο στο Λονδίνο άνοιξε για το κοινό το 1759, [...] όσοι επιθυμούσαν να το επισκεφτούν έπρεπε να κάνουν γραπτή αίτηση, για να λάβουν την άδεια εισόδου και μικρός αριθμός επισκεπτών γινόταν δεκτός κάθε μέρα.[...] Ήταν το 1793, κατά τη διάρκεια της Γαλλικής Επανάστασης, [η οποία κατέργησε τα προνόμια των αριστοκρατών και επέβαλε δημοκρατικό πολίτευμα στη χώρα], που άνοιξε για το ευρύ κοινό ένα δημόσιο μουσείο, το Λούβρο του Παρισιού. Τότε επιτράπηκε η είσοδος σε όποιον το επιθυμούσε, άσχετα από την κοινωνική τάξη στην οποία ανήκε.

[...] Μια πρόσφατη εξέλιξη των μουσείων είναι τα «εικονικά» μουσεία. Άλλοτε πρόκειται για ψηφιακές διαδικτυακές εκθέσεις «πραγματικών» μουσείων, άλλοτε πάλι τα εικονικά μουσεία δεν αντιστοιχούν σε κάποιο μουσείο του «πραγματικού» κόσμου.

Πηγή πληροφοριών: λήμμα “Museum” της βρετανικής Wikipedia (ελεύθερη μετάφραση), <http://en.wikipedia.org/wiki/Museum#History> και [http://en.wikipedia.org/wiki/Museum#Virtual\\_museums](http://en.wikipedia.org/wiki/Museum#Virtual_museums) [10/08/2014]



## Φύλλο εργασίας 2

### Η αποστολή σας

- α) Να ετοιμάσετε μια παρουσίαση της θεματικής του μουσειακού ή αρχαιολογικού ιστότοπου που έχετε αναλάβει στην ολομέλεια και
- β) να παρατηρήσετε τη δομή αυτού του κειμενικού είδους.

### Η διαδικασία

A. Θα κρατήσετε κάποιες σημειώσεις ώστε να παρουσιάσετε τον ιστότοπο που έχετε αναλάβει. Η παρουσίαση θα περιλαμβάνει 1) το θέμα του ιστότοπου, 2) δύο εκθέματα ή ένα σημείο της περιήγησης που θεωρείτε αντιπροσωπευτικό, για να δώσετε στους/στις συμμαθητές/τριές σας μια ιδέα για το περιεχόμενο του ιστότοπου και 3) την αιτιολογημένη γενική αξιολόγησή σας για τον ιστότοπο (αν είχε ενδιαφέρον, αν ήταν εύκολη η πλοήγηση, αν ικανοποίησε τις προσδοκίες σας...)

B. Θα κρατήσετε σημειώσεις, όσον αφορά τα χαρακτηριστικά του ιστότοπου που μελετήσατε, για να συμβάλετε ως ομάδα στη σχετική συζήτηση. Θα βοηθηθείτε στον εντοπισμό των χαρακτηριστικών του ιστότοπου, αν απαντήσετε στα παρακάτω ερωτήματα:

1. Ποια είναι η δομή του ιστότοπου; Πιο συγκεκριμένα:

- α) Τι εμφανίζεται στην αρχική σελίδα; Υπάρχει τίτλος; Εισαγωγικό κείμενο;  
Αν ναι, ποιος είναι ο στόχος του εισαγωγικού κειμένου;
- β) Τι είδους επιλογές (υπερσύνδεσμοι) υπάρχουν στην αρχική σελίδα;
- γ) Αν ο ιστότοπος «μιμείται» μια έκθεση αντικειμένων (που εμφανίζονται ως φωτογραφίες) αυτά συνοδεύονται από κείμενα που δίνουν πληροφορίες για αυτά τα εκθέματα; Αν ναι, τι είδους πληροφορίες δίνονται;



δ) Αν ο ιστότοπος «μιμείται» μια περιήγηση σε αρχαιολογικό χώρο ή κάποιο νεότερο αρχιτεκτόνημα, υπάρχει κάποιου είδους χάρτης/σχεδιάγραμμα, ώστε να είναι σε θέση να προσανατολιστεί ο επισκέπτης του ιστότοπου στον χώρο; Μπορεί ο επισκέπτης να επιλέξει τη διαδρομή που θα ακολουθήσει; Πέρα από την εικόνα, δίνονται πληροφορίες για τους χώρους όπου εκτυλίσσεται η περιήγηση; Αν ναι, δίνονται με τη μορφή γραπτού κειμένου που εμφανίζεται στην οθόνη ή ακούγονται από τα ηχεία; *(Θα πρέπει οι σταθμοί εργασίας των ομάδων που θα περιηγηθούν σε ιστότοπους που αξιολογούν τον ήχο να διαθέτουν ηχεία.)*

ε) Τα ψηφιακά μουσεία ή οι ψηφιακές περιηγήσεις σε αρχαιολογικούς χώρους αποτελούν πολυτροπικά κείμενα. Στον συγκεκριμένο ιστότοπο ποιοι κώδικες επικοινωνίας συνυπάρχουν;

2. Τι παρατηρείτε όσον αφορά την αισθητική του ιστότοπου (χρώμα φόντου, γραμματοσειρές, μέγεθος εικόνων); Τι εντύπωση νομίζετε ότι επιδιώκεται να δοθεί με αυτές τις επιλογές; Υπάρχουν κάποιοι συμβολισμοί στο λογότυπο ή στην επιλογή χρωμάτων;

3. Διακρίνετε οικειότητα στην έκφραση ή στοιχεία προφορικού λόγου; Μήπως επιδιώκεται να δοθεί ένα ύφος σοβαρό και επίσημο, που να πείθει ότι είναι αποστασιοποιημένος και αντικειμενικός ο συντάκτης του κειμένου;

### **Φύλλο εργασίας 3**

#### Η αποστολή σας

Θα σχεδιάσετε το φιλμάκι που θα δημιουργήσετε για τη δραστηριότητα που επιλέξατε.

#### Η διαδικασία

Τα παρακάτω ερωτήματα θα σας βοηθήσουν να καταλήξετε σε βασικές επιλογές.



1. Θα στήσετε την παρουσίαση πάνω σε μια σύντομη ιστορία (θα υπάρχει πλοκή) ή θα ακολουθήσετε τη λογική ενός ντοκιμαντέρ;
2. Θα αξιοποιήσετε για την παρουσίαση της δραστηριότητας συνεντεύξεις με εφήβους; Αν ναι, ποια ερωτήματα θα τους απευθύνετε; Θα αξιοποιήσετε μόνο την ομιλία τους; Σε αυτή την περίπτωση θα πρέπει να επιλέξετε έναν ήσυχο χώρο για την ηχογράφηση, ώστε να ακούγεται καθαρά η φωνή τους. Αν θέλετε να τους κινηματογραφήσετε, σε ποιο χώρο και από ποια οπτική γωνία θα γυρίσετε τις συνεντεύξεις; Τόσο στην ηχογράφηση όσο και στην κινηματογράφηση τα ερωτήματα θα αφαιρεθούν στο μοντάζ και θα ακούγονται μόνο οι απαντήσεις των εφήβων, γι' αυτό πρέπει να δοθεί οδηγία στους ερωτώμενους να απαντούν με πλήρη απάντηση, ώστε να είναι κατανοητό τι λένε, παρότι δεν θα έχει ακουστεί η ερώτηση.
3. Θα περιλάβετε στιγμιότυπα με εφήβους που ασχολούνται με τη δραστηριότητα; Τι είδους πλάνα θα χρειαστούν (μακρινά, μεσαία, κοντινά...); Σε ποιο χώρο και πότε θα μπορούσαν να γίνουν τα γυρίσματα;
4. Θα προσθέσετε εικονικό υλικό (φωτογραφίες, ζωγραφιές, κόμικ...) ανάμεσα στα πλάνα; Αν ναι, θα αναζητήσετε αυτό το υλικό στο διαδίκτυο ή αλλού;
5. Τι ρυθμό ταιριάζει να δώσετε στο φιλμάκι της συγκεκριμένης δραστηριότητας με το μοντάζ που θα κάνετε; (Λάβετε υπόψη σας ότι η γρήγορη εναλλαγή πλάνων δίνει γρήγορο ρυθμό, αντίθετα η αργή εναλλαγή πλάνων δίνει αργό ρυθμό.)
6. Θα προσθέσετε μουσική υπόκρουση; Τι θα ταίριαζε στη συγκεκριμένη δραστηριότητα και στον ρυθμό που θέλετε να δώσετε στο φιλμάκι;





## Παράρτημα

### Κινηματογραφικός κώδικας

#### Είδη πλάνων

- Πολύ γενικό πλάνο: συνολική εικόνα του σκηνικού (π.χ. μια πόλη από ψηλά).
- Γενικό πλάνο: πιο σφικτό από το προηγούμενο, μπορούν να διακριθούν άνθρωποι ή αντικείμενα στο μέγεθος των ανθρώπων (π.χ. ένα γήπεδο).
- Μεσαίο πλάνο: τα άτομα όρθια γεμίζουν το κάδρο της οθόνης.
- Αμερικάνικο πλάνο: οι άνθρωποι εμφανίζονται από το κεφάλι ως τα γόνατα (προέρχεται από τα γουέστερν, όπου στις μονομαχίες το όριο ήταν το ρεβόλβερ που κρεμόταν στη ζώνη).
- Κοντινό πλάνο: ο άνθρωπος εμφανίζεται από το κεφάλι έως το μέσο του στήθους.
- Γκρο πλαν: στο κάδρο μόνο το κεφάλι και οι ώμοι ή κάποιο άλλο μέρος του σώματος (π.χ. μόνο τα χέρια σε ένα πιάνο).
- Πολύ γκρο πλάνο: ο φακός εστιάζει σε μια λεπτομέρεια (ένα δάκρυ που κυλά στο μάγουλο, ένα δακτυλίδι, κάποιες λέξεις σε ένα χαρτί).
- Υποκειμενικό πλάνο: Ο θεατής, μέσω της κάμερας, βλέπει ό,τι υποτίθεται πως βλέπει ο ηθοποιός.

## Ενημερωτική επιστολή

Αγαπητοί γονείς και κηδεμόνες,

Στο πλαίσιο του γνωστικού αντικείμενου της Νεοελληνικής Γλώσσας το τμήμα ....., πρόκειται να στήσει ένα ψηφιακό (διαδικτυακό) μουσείο με στόχο να διασώσει για τις επόμενες γενιές τις δραστηριότητες με τις οποίες αξιοποιούν τον ελεύθερό τους χρόνο οι σημερινοί/ές έφηβοι/ες. Θα δημιουργήσουν λοιπόν μια ταινία μικρού μήκους για κάθε δραστηριότητα που αποφάσισαν να περιλάβουν στο μουσείο τους.



Καθώς αυτά τα φιλμάκια θα αναρτηθούν στο διαδικτυακό μουσείο που θα στηθεί από το τμήμα, σας απευθύνω με αυτή την επιστολή το ερώτημα αν συμφωνείτε να κινηματογραφηθεί το παιδί σας, ενώ ασχολείται με το αγαπημένο του άθλημα ή χόμπι κτλ. ή να μιλήσει μπροστά στον φακό για την αγαπημένη του δραστηριότητα. Διευκρινίζεται ότι στους τίτλους του τέλους δε θα αναφέρονται παρά τα μικρά ονόματα των παιδιών που συμμετείχαν στην ταινία.

Σε περίπτωση που δεν έχετε αντίρρηση να εμφανίζεται το παιδί σας σε φιλμάκι του ψηφιακού μουσείου, σας παρακαλώ να συμπληρώσετε τη δήλωση που θα βρείτε στο πίσω μέρος αυτής της επιστολής (την οποία θα μου παραδώσει το παιδί σας στο σχολείο).

Με εκτίμηση

Ο/Η φιλόλογος του τμήματος ...

[ονοματεπώνυμο]

### Υπεύθυνη δήλωση

Ο υπογράφων / Η υπογράφουσα ..... γονέας / κηδεμόνας του μαθητή / της μαθήτριας ..... του τμήματος ..... του ..... Γυμνασίου δηλώνω υπεύθυνα ότι επιτρέπω να εμφανίζεται το παιδί μου σε φιλμάκι που πρόκειται να δημιουργηθεί στο πλαίσιο της Νεοελληνικής Γλώσσας, για να αναρτηθεί στο ψηφιακό μουσείο το οποίο έχει στηθεί από το τμήμα με θέμα τις εφηβικές δραστηριότητες του ελεύθερου



χρόνου. Έχω ενημερωθεί ότι στους τίτλους τέλους δεν θα αναφέρεται παρά μόνο το μικρό όνομα των παιδιών που θα συμμετάσχουν στο φιλμάκι.

Τόπος / ημερομηνία:

Ονοματεπώνυμο και υπογραφή γονέα / κηδεμόνα:



## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο αποτέλεσε μέρος του πολιτιστικού προγράμματος *Υιοθετούμε ένα μνημείο του τόπου μας* με τη συμμετοχή τριών φιλολόγων του σχολείου. Το περιβάλλον tumblr για τη δημιουργία εικονικού μουσείου δεν λειτουργούσε. Αυτό δεν αποτέλεσε πρόβλημα, γιατί εναλλακτικά έγινε αίτηση από το σχολείο στο open library της google και μετά από ένα χρονικό διάστημα χρησιμοποιήθηκε το artsteps το οποίο έδινε 30000 credits και υποστήριξη της πλατφόρμας για δυο χρόνια. Τα παιδιά πρότειναν ένα πλήθος εικονικών μουσείων με ποικίλο ενδιαφέρον από τα πιο σπάνια και πρωτότυπα ως τα πιο παραδοσιακά και συμβατικά. Επίσης, το ηλεκτρονικό περιβάλλον second life μπορεί να υποστηρίξει την κατασκευή ενός ολόκληρου αληθοφανούς αρχαιολογικού χώρου.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Καλό είναι ο/η εκπαιδευτικός που καλείται να εφαρμόσει το σενάριο να το διαβάσει προσεκτικά και να αναζητήσει εναλλακτικές λύσεις για τα προτεινόμενα διαδικτυακά μέσα τα οποία πολλές φορές δεν υποστηρίζονται για μεγάλο χρονικό διάστημα. Σε πολλές περιπτώσεις κάνουν την εμφάνισή τους νέοι ψηφιακοί πόροι οι οποίοι εξυπηρετούν καλύτερα το σκεπτικό του σεναρίου. Η εφαρμογή του συγκεκριμένου σεναρίου έγινε σε δυο διαφορετικές τάξεις στην πρώτη και την τρίτη. Τα παιδιά είχαν εξοικείωση από το δημοτικό σε πολύπλοκες εργασίες, στη δημιουργία μικρών ταινιών και τεχνικές μοντάζ. Η δημιουργία της ταινίας πραγματοποιήθηκε εκτός σχολικού προγράμματος λόγω απουσίας τεχνικών μέσων του συγκεκριμένου σχολείου. Για την επικοινωνία των παιδιών χρησιμοποιήθηκε η πλατφόρμα Edmodo και το Facebook. Δεν υλοποιήθηκε η πρόταση για τον αγώνα λόγου-αντιλόγου η οποία υπήρχε στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου διάρκειας δυο ωρών, κυρίως, γιατί τα παιδιά της α΄ τάξης δεν ένιωθαν αρκετά έτοιμα για μια τέτοια λεκτική μονομαχία και μάλιστα δήλωσαν ότι είχαν κουραστεί να βλέπουν αντίστοιχες πολιτικές λεκτικές αψιμαχίες, λόγω των πρόσφατων εκλογών, οι οποίες



χαρακτηρίστηκαν από τους/τις μικρούς μαθητές/τιες ανούσιες και κουραστικές. Η αφοπλιστική ειλικρίνεια των παιδιών πολλές φορές αφήνει τους εκπαιδευτικούς άφωνους.

Πολύ χρήσιμη αποδείχθηκε η ενημερωτική επιστολή προς τους γονείς, η οποία κατατόπιζε και ενημέρωνε τους γονείς για το όλο εγχείρημα και αποφεύχθηκαν τυχόν προβλήματα τα οποία προκύπτουν συνήθως λόγω έλλειψης επικοινωνίας σχολείου γονέων.

#### Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (Σχολείο 21ου αιώνα) – Νέο Πρόγραμμα Σπουδών. 2011.

*Πρόγραμμα Σπουδών για τη Διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας & της Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο.* Αθήνα. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php> [25/7/2014].

Anderson, L. W. & D. R. Krathwohl (επιμ.). 2001. *A taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of educational objectives.* Νέα Υόρκη: Longman.

International Telecommunication Union. 2011. *Measuring the Information Society,* Γενεύη: ITU. <http://www.itu.int/net/pressoffice/backgrounders/general/pdf/5.pdf> [3/8/2014]

Κυπριώτης, Δ. 2006. *Πολυτροπικότητα και γραπτά - εικονιστικά κείμενα,* <http://multitasks.blogspot.com/2006/09/blog-post.html> [29/07/2014).

Ματσαγγούρας, Η. 2008. *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση. Για το καθημερινό μάθημα και τα προγράμματα του ολοήμερου σχολείου, τα περιβαλλοντικά, τα πολιτιστικά και τα ευρωπαϊκής συνεργασίας,* Αθήνα: Γρηγόρης.

Sivell, J. 2011. *Fostering active, language-intensive online interaction: An Intercultural Communication Perspective.* Στο Ho Caroline, Anderson, Kate and Leong, Alvin, *Transforming Literacies and Language. Multimodality and Literacy*



*in the New Media Age*. Λονδίνο: Continuum International Publishing Group, σ. 87-104.

Τουλούμης, Κ. 2011. «Ο πολυτροπικός κόσμος των αρχαίων πραγμάτων και η χρήση του στην εκπαίδευση της ψηφιακής εποχής» στο Πουρκός, Μ. και Κατσαρού, Ε. (επιμ.) Βίωμα, μεταφορά και πολυτροπικότητα: εφαρμογές στην επικοινωνία, την εκπαίδευση, τη μάθηση και τη γνώση. Θεσσαλονίκη: Νησίδες, σελ. 510-526, [https://www.academia.edu/944829/The multimodal world of the ancient objects and its usage in the classroom of the digital era -](https://www.academia.edu/944829/The_multimodal_world_of_the_ancient_objects_and_its_usage_in_the_classroom_of_the_digital_era_-) [29/07/2014).