



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Α΄ Γυμνασίου

Τίτλος:

«Επιχείρηση “Διάσωση των χόμπι μας”»

ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΤΡΙΜΗ-ΚΥΡΟΥ



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

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνος υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας δευτεροβάθμιας: 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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Επιχείρηση «Διάσωση των χόμπι μας»

Δημιουργός

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Γυμνασίου

Χρονολογία

Αύγουστος 2014

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, αλλά θα μπορούσε να εξελιχθεί σε διαθεματικό (βλ. «Άλλες εκδοχές»)

Χρονική διάρκεια

12 διδακτικές ώρες

Χώρος

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: Ορισμένες δραστηριότητες πραγματοποιούνται στο εργαστήριο πληροφορικής και ορισμένες σε αίθουσα διδασκαλίας.

II. Εικονικός χώρος: α) εκπαιδευτική πλατφόρμα wiki, β) ιστότοπος του ψηφιακού μουσείου σε περιβάλλον [tumblr](#).

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

A) Προϋποθέσεις υποδομής:



Το σενάριο θα διευκολυνθεί, αν αξιοποιηθεί μια εκπαιδευτική πλατφόρμα wiki (για τις προϋποθέσεις λειτουργίας μιας τέτοιας πλατφόρμας βλ. Τρίμη-Κύρου 2012).

Αναγκαία συνθήκη αποτελεί η ύπαρξη διαθέσιμων σταθμών εργασίας συνδεδεμένων με το διαδίκτυο, τουλάχιστον ενός για κάθε τριμελή ή τετραμελή ομάδα. Επίσης, απαιτείται ένα σύστημα υπολογιστή-βιντεοπροβολέα (ή διαδραστικός πίνακας) και ηχεία για την επίδειξη του λογισμικού μοντάζ. Τέλος, θα πρέπει να δημιουργηθεί ένας ιστότοπος που θα λειτουργήσει ως ψηφιακό μουσείο και θα φιλοξενήσει τα φιλμάκια των ομάδων. Προτείνεται η πλατφόρμα [tumblr](http://tumblr.com), γιατί έχει πολλές επιλογές ως προς την αισθητική της σελίδας και κυρίως γιατί παρέχει τη δυνατότητα ανάρτησης ταινιών διάρκειας (έως) 5 λεπτών.

B) Μη τεχνικές προϋποθέσεις:

Το σενάριο ενδείκνυται για εκπαιδευτικούς α) εξοικειωμένους/ες με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο και με τη χρήση του διαδικτύου, ειδικά με εργαλεία του Web 2.0. (wiki, blog) και β) με επαρκείς γνώστες κάποιου λογισμικού μοντάζ. Το σενάριο θα διευκολυνόταν, αν και οι μαθητές/τριες ήταν εξοικειωμένοι/ες με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο καθώς και με τα προαναφερθέντα ψηφιακά εργαλεία.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

—

Το σενάριο αντλεί

Από έναν [μαθητικό διαγωνισμό](#) που διοργάνωσε η Διεύθυνση Ανατολικής Αττικής με τίτλο «Βιντεομουσεία».

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ως αφορμή ακούγεται το τραγούδι «Μες στο μουσείο» της Λιλιπούπολης και ανακαλούνται επισκέψεις σε μουσεία που έκαναν εντύπωση στους/στις μαθητές/τριες. Ύστερα το τμήμα χωρίζεται σε ομάδες, οι οποίες διερευνούν διαφορετικές ψηφιακές εκθέσεις/περιηγήσεις μουσειών καθοδηγούμενες από φύλλο



εργασίας, με στόχο να αποδομήσουν αυτό το είδος ιστότοπων. Ακολουθούν οι παρουσιάσεις στην ολομέλεια και η πρώτη φάση ολοκληρώνεται με τη διερεύνηση των συνθηκών που οδήγησαν στην εμφάνιση των «κανονικών» μουσείων και εκείνων που οδήγησαν στην εμφάνιση των ψηφιακών. Σε δεύτερη φάση το τμήμα επισκέπτεται ένα μουσείο ή έναν αρχαιολογικό χώρο της πόλης ή της περιοχής τους και έπειτα όλες οι ομάδες μελετούν την ίδια ψηφιακή έκθεση/περιήγηση, που αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο μουσείο ή αρχαιολογικό χώρο, ώστε να εντοπίσουν 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 ολοκληρώνεται 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, δημιουργούνται ομάδες με βάση τις προτιμήσεις των μαθητών/τριών όσον αφορά την αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου τους, με στόχο τη δημιουργία ενός ψηφιακού μουσείου που θα διασώσει για τις επόμενες γενιές τις εναλλακτικές δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου αυτής της γενιάς. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να δημιουργήσει μια ταινία μικρού μήκους που θα παρουσιάζει μια διαφορετική δραστηριότητα του ελεύθερου χρόνου των εφήβων, την οποία η ομάδα θεωρεί σημαντικό να διασωθεί. Στη συνέχεια οι ταινίες αναρτώνται στον ιστότοπο του ψηφιακού μουσείου.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

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 εμπλαισιωμένης 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).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Οι στόχοι και το σκεπτικό του σεναρίου υιοθετούν την πρόταση του Κουτσογιάννη για τετραπλή προσέγγιση, τον επονομαζόμενο «ρόμβο της γλωσσικής εκπαίδευσης» (Κουτσογιάννης 2012):

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

1. Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν να συνεργάζονται για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.



2. Βιώνοντας τον/την εκπαιδευτικό σε έναν ρόλο συντονιστικό και καθοδηγητικό, που ενθαρρύνει την ανάληψη ευθυνών και πρωτοβουλιών από την πλευρά των μαθητών/τριών, οι μαθητές/τριες συνειδητοποιούν ότι ένας ηγέτης δεν είναι αναγκαστικά μια μορφή εξουσιαστική.
3. Έρχονται σε επαφή με πολλών ειδών μουσεία, ελληνικά και μη, και συνειδητοποιούν την παγκοσμιότητα της τέχνης και της επιστημονικής γνώσης.
4. Αναγνωρίζουν την αξία τόσο του ελληνικού όσο και των άλλων πολιτισμών.
5. Διαπιστώνουν την ελκυστικότητα κάποιων ιστότοπων μουσείων ή αρχαιολογικών χώρων και παρακινούνται να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο και ως πηγή γνώσης (και όχι μόνο ως χώρο κοινωνικής δικτύωσης και ηλεκτρονικών παιχνιδιών).

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/τριες αποδομούν παραδείγματα ιστότοπων μουσείων και επαγωγικά συνάγουν τα δομικά στοιχεία αυτού του κειμενικού είδους.

Γραμματισμοί

Κλασικός γραμματισμός

Οι μαθητές/τριες ασκούνται:

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

Νέοι γραμματισμοί

Οι μαθητές/τριες ασκούνται:

- στη συνεργατική παραγωγή κινηματογραφικού λόγου, αξιοποιώντας ένα λογισμικό μοντάζ και μαθαίνουν 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 και την εκπαιδευτική πλατφόρμα wiki,
- στη διαδικασία αναθεώρησης και βελτίωσης του κειμένου, που διευκολύνεται όταν αυτό έχει ψηφιακή μορφή, καθώς είναι εύκολη η επεξεργασία του.

Κριτικός γραμματισμός

- Οι μαθητές/τριες διερευνώντας και συζητώντας τις συνθήκες που ώθησαν στη δημιουργία πραγματικών και στη συνέχεια εικονικών μουσείων, συνειδητοποιούν πως οι πολιτιστικοί θεσμοί είναι προϊόντα των ιεραρχήσεων, αξιών, γνώσεων και της τεχνολογίας της κοινωνίας όπου εμφανίζονται.
- Οι μαθητές/τριες ασκούνται στη σύγκριση, στην αναζήτηση διαφορών και ομοιοτήτων, στην αποτίμησή τους και στην επιχειρηματολογία για τη στήριξη της άποψής τους.
- Οι μαθητές/τριες δημιουργώντας το φιλμάκι τους, αποκτούν μια εσωτερική ματιά στις κινηματογραφικές κατασκευές και συνειδητοποιούν τις δυνατότητες που έχει το μοντάζ όχι μόνο για την πύκνωση του μηνύματος αλλά και για τη δημιουργία «αληθοφανών» εντυπώσεων στον θεατή. Συνεπώς, γνωρίζοντας το παρασκήνιο της δημιουργίας ενός κινηματογραφικού προϊόντος, διαμορφώνουν μια «υποψιασμένη» στάση ως θεατές.

Διδακτικές πρακτικές

Ο/Η εκπαιδευτικός:

- δίνει χώρο στους/στις μαθητές/τριες, λαμβάνοντας υπόψη τις προτιμήσεις και τα ιδιαίτερα ενδιαφέροντά τους,
- ως ο έμπειρος ενήλικος, βρίσκεται στη διάθεση των ομάδων για όποια απορία ή δυσκολία συναντούν, υποστηρίζει τις ομάδες στην προσπάθειά τους να φέρουν σε πέρας τις επιμέρους αποστολές τους, δίνοντας οδηγίες, λύνοντας απορίες, προτείνοντας εναλλακτικές επιλογές,



- ενθαρρύνει την αυτενέργεια, τη δημιουργικότητα των μαθητών/τριών και τη συνεργασία μεταξύ τους.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία του συγκεκριμένου σεναρίου αποτελούν οι εξής διαπιστώσεις: α) οι μαθητές/τριες βιώνουν ένα είδος «γλωσσικού διχασμού», καθώς το ελληνικό σχολείο αδιαφορεί για τους κώδικες επικοινωνίας που κυριαρχούν στην καθημερινότητα των εφήβων (Μεταξιώτης 2000), β) η μη προσέγγιση αυτών των κωδίκων επικοινωνίας στο σχολείο δεν προετοιμάζει τους/τις μαθητές/-τριες, ώστε να είναι σε θέση να αντιμετωπίζουν κριτικά τις οπτικές κατασκευές (Κυπριώτης 2006), γ) έρευνες σε παγκόσμια κλίμακα διαπιστώνουν πόσο ελκυστικές είναι οι νέες τεχνολογίες για τη νέα γενιά (International Telecommunication Union 2011) και δ) πως, όταν αξιοποιούνται στο μάθημα αυτοί οι «αποκλεισμένοι» κώδικες επικοινωνίας, κινητοποιείται το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών και εμπλέκονται ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία (Mdlongwa 2012).

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο καλύπτει τη θεματική δύο ενοτήτων του σχολικού εγχειριδίου. Συνάδει με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Γυμνάσιο (βλέπε «Συμπληρωματικά προς τα ισχύοντα προγράμματα σπουδών» στην [ιστοσελίδα του Ψηφιακού σχολείου](#)), εφόσον επιδιώκει την ενεργή εμπλοκή των μαθητών/τριών, δημιουργεί αυθεντικές περιστάσεις επικοινωνίας, αποδίδει έναν καθοδηγητικό-συντονιστικό ρόλο στον/στην εκπαιδευτικό και, τέλος, αξιοποιεί την ανακαλυπτική-διερευνητική μάθηση, την ομαδοσυνεργατική μέθοδο και τις ΤΠΕ.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Αρχικά αξιοποιείται η εκπαιδευτική πλατφόρμα wiki, για να αναρτηθούν από τον/την εκπαιδευτικό οι διευθύνσεις ψηφιακών μουσείων, τις οποίες επισκέπτονται από το σπίτι τους οι μαθητές/τριες και δηλώνουν στα σχόλια της πλατφόρμας τις προτιμήσεις



τους, ώστε να δημιουργηθούν οι ομάδες εργασίας. Στη συνέχεια μελετούνται ψηφιακές εκθέσεις και περιηγήσεις. Τέλος, δημιουργούνται ψηφιακές ταινίες μικρού μήκους και αναρτώνται σε επί τούτου δημιουργημένο ιστότοπο, δηλαδή στο «Ψηφιακό μουσείο για εφηβικές δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου».

Κείμενα

- Αναστασία Ματσαρίδου, «[Η ιστορική εξέλιξη των μουσείων από την αρχαία Ελλάδα έως και τον 20^ο 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 [10/08/2014]
- [Εδώ Λιλιπούπολη: «Μες στο μουσείο»](#)

Στο σενάριο, επίσης, προτείνονται ποικίλοι ιστότοποι ψηφιακών μουσείων που παρατίθενται αναλυτικότερα στην περιγραφή της διδακτικής πορείας παρακάτω.

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η φάση, στην αίθουσα διδασκαλίας: 2 ώρες

Ο/Η εκπαιδευτικός υποδέχεται τους/τις μαθητές/τριες και βάζει να ακουστεί [το τραγούδι της Λιλιπούπολης «Μες στο μουσείο»](#). Ρωτά αν κάποιος/α αναγνωρίζει το τραγούδι ή αν έχει ακουστά για την εκπομπή της Λιλιπούπολης. Αν όχι, εξηγεί σύντομα περί τίνος πρόκειται και δίνει την πληροφορία ότι τα τραγούδια και οι εκπομπές βρίσκονται στο διαδίκτυο και μπορούν, αν θέλουν κάποια στιγμή, να πάρουν μια γεύση. Στη συνέχεια, ρωτά αν ποτέ βρέθηκαν στη θέση του αφηγητή του τραγουδιού, σχεδόν να μη θέλουν να βγουν από κάποιο μουσείο, αν δηλαδή μπορούν να θυμηθούν ένα μουσείο ή μια έκθεση ή έναν αρχαιολογικό χώρο που επισκέφτηκαν με το σχολείο ή τους γονείς τους και τους έκανε εντύπωση. Δίνει λίγο χρόνο, για να συγκεντρωθούν, ώστε: α) να ανακαλέσουν στη μνήμη τους κάποιον χώρο στον οποίο θα αναφερθούν, παρουσιάζοντας τη θεματική του και ίσως κάποιο ξεχωριστό έκθεμα ή σημείο του μνημείου και β) να σκεφτούν και τον λόγο για τον οποίο τους έκανε



εντύπωση ο συγκεκριμένος χώρος ή το συγκεκριμένο έκθεμα. Ακολουθούν σύντομες παρουσιάσεις και αιτιολογήσεις με τη σειρά που τα παιδιά ζητούν τον λόγο. Ο/Η εκπαιδευτικός παροτρύνει όλους/ες να καταθέσουν μια εμπειρία τους.

Όταν πια έχουν μιλήσει όσοι/ες το επιθυμούν, ο/η εκπαιδευτικός ρωτά για ποιο λόγο δημιουργούνται μουσεία. Οι απαντήσεις που ακούγονται καταγράφονται στον πίνακα. Αναμένονται απαντήσεις όπως «έτσι διασώζονται κάποια αντικείμενα του παρελθόντος που αλλιώς θα χαθούν», «οι επισκέπτες/τριες διευρύνουν τις γνώσεις τους για τη ζωή και την τέχνη στο παρελθόν», «γνωρίζουν από κοντά και απολαμβάνουν έργα τέχνης σημαντικών καλλιτεχνών», «ενημερώνονται για κάποια επιτεύγματα της επιστήμης ή για φυτά και ζώα που είναι δύσκολο ή απίθανο να συναντήσουν στη ζωή τους» κτλ. Οι απαντήσεις καταγράφονται στον πίνακα από τον/την εκπαιδευτικό.

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός διανέμει το [φύλλο εργασίας 1](#) και ζητά από τους/τις μαθητές/τριες να διαβάσουν πρώτα τα ερωτήματα, ώστε να γνωρίζουν τι θα αναζητήσουν στα κείμενα του φύλλου εργασίας, ύστερα να προχωρήσουν σε σιωπηλή ανάγνωση των κειμένων, υπογραμμίζοντας τα σημεία που προσφέρουν στοιχεία για να απαντηθούν τα ερωτήματα και τέλος, σε συνεργασία με τον/τη διπλανό/ή, να καταλήξουν στις απαντήσεις τους. Εντωμεταξύ, ο/η εκπαιδευτικός μετακινείται από θρανίο σε θρανίο, για να παρακολουθεί την εξέλιξη της προετοιμασίας και να δίνει διευκρινίσεις σε όποιο/α μαθητή/τρια το ζητήσει. Όταν διαπιστώσει ότι οι μαθητές/τριες είναι έτοιμοι/ες, τους/τις καλεί να ξεκινήσουν να παρουσιάζουν τις απαντήσεις.

Η πρώτη ομάδα δίνει την απάντηση στην πρώτη ερώτηση, η δεύτερη ομάδα στη δεύτερη και έτσι μέχρι την τελευταία. Ο/Η εκπαιδευτικός παράλληλα συμπυκνώνει τις απαντήσεις και καταγράφει τηλεγραφικά την εξέλιξη του θεσμού του μουσείου στον πίνακα: 1) Ελληνιστικό Μουσείο Αλεξάνδρειας: χώρος γνώσης και έρευνας (αφιερωμένος στις Μούσες), διακοσμημένος με έργα τέχνης, 2) Ρωμαϊκά χρόνια, Μεσαίωνας: 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.

Ο/Η εκπαιδευτικός εξηγεί ότι στο επόμενο μάθημα θα ασχοληθούν με την τελευταία εκδοχή μουσείων, με τα ψηφιακά μουσεία. Παρακαλεί τους/τις μαθητές/τριες να περιηγηθούν από το σπίτι τους στις διευθύνσεις που θα βρουν αναρτημένες στο wiki του τμήματος, ώστε να αποκτήσουν μια γενική εικόνα των ψηφιακών αυτών ιστότοπων και να δηλώσει καθένας/καθεμία στα σχόλια της συγκεκριμένης σελίδας του wiki με ποιους από αυτούς θα ενδιαφερόταν να ασχοληθεί (τουλάχιστον τρεις), ώστε ο/η εκπαιδευτικός να χωρίσει το τμήμα σε ομάδες. Επισημαίνει ότι τους ιστότοπους όπου δεν προσφέρεται ως εναλλακτική γλώσσα η ελληνική, θα πρέπει να τους δηλώσουν, μονάχα αν νιώθουν ότι είναι σε θέση να κατανοήσουν το κείμενο.

Σημειώνεται πως οι διευθύνσεις που ο/η εκπαιδευτικός θα αναρτήσει είναι καλύτερο να είναι περισσότερες από τις ομάδες εργασίας που θα δημιουργηθούν (ο αριθμός των ομάδων εξαρτάται από τον διαθέσιμο αριθμό σταθμών εργασίας που συνδέονται με το διαδίκτυο και την εκτίμηση που κάνει ο/η εκπαιδευτικός όσον αφορά τις παιδαγωγικές ανάγκες του τμήματος), ώστε να έχουν οι μαθητές/τριες αρκετές εναλλακτικές επιλογές. Η επικοινωνία εκπαιδευτικού-μαθητών/τριών που



μπορεί να υπάρξει ενδιάμεσα μέσω wiki ή δια ζώσης μπορεί να αποτρέψει τη συσσώρευση των προτιμήσεων σε λιγότερους ιστοτόπους από τον αριθμό των ομάδων. Τέλος, θα πρέπει από τον προτεινόμενο κατάλογο να εξαιρεθεί κάποιο ψηφιακό μουσείο (ή κάποια ψηφιακή αναπαράσταση αρχαιολογικού χώρου) που αντιστοιχεί σε «πραγματικό» μουσείο (ή σε αρχαιολογικό χώρο) που βρίσκεται στην ίδια πόλη ή σε απόσταση που επιτρέπει τη διοργάνωση εκπαιδευτικής επίσκεψης εκεί, ώστε αυτό να αξιοποιηθεί στην πέμπτη φάση του σεναρίου, όπως θα εξηγηθεί στη συνέχεια. Η λίστα που ακολουθεί, προφανώς, δεν είναι εξαντλητική:

- 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/: Περιήγηση στην Αγία Σοφία της Κων/πολης.
- 9) 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: Περιήγηση στην Καπέλα Σιστίνα του Βατικανού.
- 15) <http://www.mnh.si.edu/vtp/1-desktop/>: Smithsonian Μουσείο Φυσικής Ιστορίας:
- 16) <http://www.hermitagemuseum.org/fcgi-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

Ο/Η εκπαιδευτικός έχει ήδη προαποφασίσει τον χωρισμό του τμήματος σε ομάδες, λαμβάνοντας υπόψη τις προτιμήσεις που δηλώθηκαν στο wiki του τμήματος. Κατά τη διάρκεια του διαλείμματος που προηγείται της 1ης διδακτικής ώρας ανοίγει σε κάθε υπολογιστή το [φύλλο εργασίας 2](#) από το wiki του τμήματος, όπου έχει αναρτηθεί. Επίσης ανοίγει σε κάθε υπολογιστή έναν διαφορετικό ιστότοπο από αυτούς που έχουν επιλεγεί από τους/τις μαθητές/τριες. Υποδεχόμενος/η τους/τις μαθητές/τριες στο εργαστήριο πληροφορικής, τους υποδεικνύει σε ποιο σταθμό εργασίας θα εγκατασταθεί καθένας/καθεμία. Έτσι σχηματίζονται οι ομάδες κάθε ιστότοπου.

Στη συνέχεια εξηγεί ότι απώτερος στόχος του project που έχει ξεκινήσει από το προηγούμενο μάθημα είναι το τμήμα να δημιουργήσει ένα δικό του ψηφιακό μουσείο. Καθώς λοιπόν θα μελετούν τα υπάρχοντα ψηφιακά μουσεία, θα εντοπίσουν



και στοιχεία που θα τους φανούν χρήσιμα στον σχεδιασμό του δικού τους μουσείου. Διευκρινίζεται ότι θα εργαστούν πάνω στο [φύλλο εργασίας 2](#), που είναι ήδη ανοικτό στον υπολογιστή τους. Στο επόμενο μάθημα θα πραγματοποιηθούν δύο διαδοχικές παρουσιάσεις: Στον πρώτο γύρο παρουσιάσεων κάθε ομάδα θα παρουσιάσει στην ολομέλεια μέσα σε 4-5 λεπτά το πολύ τη θεματική και το δείγμα που θα επιλέξει από το ψηφιακό μουσείο (ή την ψηφιακή περιήγηση σε αρχαιολογικό χώρο) που έχει αναλάβει καθώς και μια γενική αξιολόγηση του ιστότοπου. Στον δεύτερο γύρο παρουσιάσεων θα παρουσιάσει τα στοιχεία δομής/αισθητικής/ύφους που έχει παρατηρήσει, ώστε να εντοπιστούν τα χαρακτηριστικά αυτού του είδους των ιστότοπων. Γι' αυτό ο/η εκπαιδευτικός παρακαλεί οι γραμματείς κάθε ομάδας να είναι δύο, ώστε, αν τυχόν κάποιος/α γραμματέας λείπει στο επόμενο μάθημα, να μην στερηθεί των σημειώσεών της η ομάδα.

Οι μαθητές/τριες ξεκινούν να εργάζονται και ο/η εκπαιδευτικός μετακινείται από ομάδα σε ομάδα, απαντώντας σε απορίες ή δίνοντας κατευθυντήριες γραμμές, όποτε οι ομάδες συναντούν δυσκολίες. Πριν τη λήξη της ώρας υπενθυμίζει ότι η ομάδα πρέπει στο επόμενο μάθημα να είναι εξοπλισμένη με τις σημειώσεις της και να έχει συνεννοηθεί για την κατανομή των ρόλων στις δύο παρουσιάσεις (ένα μέλος μιλά στην ολομέλεια, ένα φροντίζει να εμφανίζονται όσα περιγράφει ο παρουσιαστής στην οθόνη προβολής).

3η φάση, 2 διδακτικές ώρες στην αίθουσα διδασκαλίας

Ο/Η εκπαιδευτικός έχει φροντίζει κατά τη διάρκεια του διαλείμματος που προηγείται της 1ης ώρας να ανοίξει στον υπολογιστή που είναι συνδεδεμένος με τον βιντεοπροβολέα (ή τον διαδραστικό πίνακα) παράθυρα με όλους τους ιστότοπους που πρόκειται να παρουσιαστούν.

Κάθε ομάδα παρουσιάζει το θέμα του ιστότοπου καθώς και ό,τι έχει επιλέξει ως χαρακτηριστικό δείγμα και κλείνει με τη γενική αξιολόγησή της για τον ιστότοπο. Ο/Η εκπαιδευτικός υπενθυμίζει κατά καιρούς τον χρόνο που έχουν στη διάθεσή τους,



ώστε να μη ξεφύγουν οι παρουσιάσεις από τα 5 λεπτά. Αν υπάρχουν ερωτήσεις από την ολομέλεια, η ομάδα απαντά μετά το τέλος της παρουσίασης.

Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τις ομάδες να καταθέσουν τι παρατήρησαν στον δικό τους ιστότοπο όσον αφορά τα χαρακτηριστικά που μελέτησαν. Εξηγεί τη διαδικασία που θα ακολουθηθεί: Στον διαδραστικό πίνακα είναι ακόμα ανοικτά τα διαφορετικά παράθυρα των ιστότοπων που έχουν αναλάβει οι ομάδες. Απαντά μια ομάδα στο 1ο ερώτημα, επιδεικνύοντας στον ιστότοπό της τα στοιχεία που έχει εντοπίσει. Αν υπάρχουν διαφορετικές εκδοχές από άλλες ομάδες, αυτές ζητούν τον λόγο και επιδεικνύουν τις διαφορές στον δικό τους ιστότοπο. Η επόμενη ομάδα απαντά στο 2ο ερώτημα και αν υπάρχουν διαφοροποιήσεις από τις υπόλοιπες ομάδες, τις παρουσιάζουν. Έτσι μέχρι και το τελευταίο ερώτημα. Ο/Η εκπαιδευτικός παρεμβαίνει όποτε θεωρεί ότι υπάρχουν περιθώρια για μεγαλύτερη εμβάθυνση.

Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός λέει ότι, εφόσον έχουν μελετήσει διάφορα ψηφιακά μουσεία, μπορούν τώρα να σχεδιάσουν σταδιακά το δικό τους. Εξηγεί ότι, καθώς στο σχολικό εγχειρίδιο περιλαμβάνεται μια ενότητα αφιερωμένη στις δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου, προτείνει το ψηφιακό τους μουσείο να έχει ως στόχο τη διάσωση των χόμπι της δικής τους γενιάς, ώστε οι επόμενες να μπορούν να μάθουν πώς οι έφηβοι αυτής της δεκαετίας περνούν τον ελεύθερό τους χρόνο. Ρωτά αν το τμήμα συμφωνεί το μουσείο τους να έχει αυτή τη θεματική. Αναμένεται θετική απάντηση, καθώς το θέμα δίνει στα παιδιά την ευκαιρία να παρουσιάσουν τις αγαπημένες τους δραστηριότητες.

Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός προτείνει να σκεφτούν μέχρι το επόμενο μάθημα με ποιο τρόπο θα μπορούσαν να παρουσιάσουν τις αγαπημένες τους δραστηριότητες σε έναν ιστότοπο-μουσείο, γιατί αυτό θα είναι το θέμα συζήτησης στο επόμενο μάθημα. Επίσης, ζητά από τους/τις μαθητές/τριες, στο διάστημα που μεσολαβεί μέχρι το επόμενο μάθημα, να καταθέσουν ιδέες στο wiki του τμήματος για τις δραστηριότητες που θα ήθελαν να παρουσιαστούν στο ψηφιακό τους μουσείο. Αν



μια από τις δραστηριότητες που προτείνει κάποιος/α ενδιαφέρει άλλα δύο μέλη του τμήματος και αυτά το δηλώσουν στο wiki, τότε σχηματίζεται μια τριμελής ομάδα και αυτή η δραστηριότητα θα συμπεριληφθεί στο μουσείο. Έτσι μέχρι το επόμενο μάθημα θα πρέπει να έχουν σχηματισθεί οι ομάδες. Ο/Η εκπαιδευτικός παρακαλεί επίσης να σκεφτούν τίτλους για το μουσείο τους και να τους καταγράψουν τις επόμενες τρεις μέρες σε σελίδα που έχει δημιουργηθεί για αυτόν τον σκοπό στο wiki του τμήματος. Στην ίδια σελίδα, μέσω των σχολίων της, θα πρέπει μετά τη λήξη της προθεσμίας των τριών ημερών και μέχρι την παραμονή του επόμενου μαθήματος να ψηφίσουν ποια από τις προτάσεις προτιμούν. Τέλος, ενημερώνει το τμήμα ότι πρόκειται να επισκεφτούν ένα «πραγματικό» μουσείο/αρχαιολογικό χώρο, ώστε να το/τον συγκρίνουν με το εικονικό, και μοιράζει τις σχετικές ενημερωτικές επιστολές προς τους γονείς.

4η φάση: 2 διδακτικές ώρες στην αίθουσα διδασκαλίας

Όταν συγκεντρωθεί το τμήμα, ο/η εκπαιδευτικός το συγχαίρει για την επιλογή τίτλου. Ρωτά το τμήμα αν σκέφτηκαν με ποιον τρόπο θα μπορούσαν να παρουσιάσουν τις αγαπημένες τους δραστηριότητες σε έναν ιστότοπο. Αφήνει να ακουστούν διάφορες ιδέες. Είναι πιθανόν να ακουστεί και η ιδέα μιας ταινίας που να δείχνει παιδιά που ασχολούνται με κάθε δραστηριότητα, τα οποία θα εξηγούν πώς τη γνώρισαν, γιατί τη διάλεξαν κτλ. Αν δεν προταθεί από το τμήμα αυτή η ιδέα, την προτείνει ο/η εκπαιδευτικός. Αναμένεται οι μαθητές/τριες να υιοθετήσουν την πρόταση, φτάνει ο/η εκπαιδευτικός να τους/τις διαβεβαιώσει ότι θα έχουν τη βοήθειά του/της σε όλες τις φάσεις της δημιουργίας της ταινίας.

Ύστερα ο/η εκπαιδευτικός τους/τις παροτρύνει να συμβουλευτούν τις σημειώσεις τους και να ανακαλέσουν στη μνήμη τους τα δομικά στοιχεία των ιστότοπων που γνώρισαν. Στόχος είναι να αποφασίσουν πώς θα πρέπει να στηθεί η αρχική σελίδα του ψηφιακού τους μουσείου. Αν χρειάζεται, ο/η εκπαιδευτικός εκμαιεύει με κατάλληλες ερωτήσεις όποιο στοιχείο δεν αναφέρουν από μόνοι/ες τους



οι μαθητές/τριες. Στον πίνακα πρέπει να καταγραφούν: α) τίτλος, β) εισαγωγικό σημείωμα για τη θεματική και τον σκοπό του μουσείου, γ) υπερσύνδεσμος για την αυτοπαρουσίαση των δημιουργών του ψηφιακού μουσείου, δ) υπερσύνδεσμοι για τις επιμέρους δραστηριότητες και ε) συνοδευτικό κείμενο για κάθε δραστηριότητα.

Στη συνέχεια ζητά από τους/τις μαθητές/τριες να κρατήσουν σημειώσεις, ενώ με τη βοήθεια ενός βιντεοπροβολέα θα κάνει μια επίδειξη του λογισμικού για μοντάζ το οποίο θα χρησιμοποιήσουν οι ομάδες για τη δημιουργία των ταινιών τους. Μετά την επίδειξη, ρωτά αν υπάρχουν απορίες και δίνει τις απαραίτητες διευκρινίσεις. Επίσης, καθησυχάζει το τμήμα, λέγοντας ότι υπάρχουν αναρτημένα στο διαδίκτυο βιντεάκια που καθοδηγούν τους χρήστες, οπότε μπορούν να τα παρακολουθήσουν, για να εμπεδώσουν τη διαδικασία. Τέλος, εξηγεί ότι η πλατφόρμα που θα αξιοποιηθεί για τη δημιουργία του ψηφιακού τους μουσείου θέτει τον περιορισμό τα φιλμάκια να έχουν διάρκεια έως πέντε λεπτά, κάτι που πρέπει να ληφθεί υπόψη στον σχεδιασμό.

Ακολουθεί 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. Ο/Η εκπαιδευτικός έχει επιλέξει στιγμιότυπα από ταινίες και με screenshot έχει δώσει ένα παράδειγμα για κάθε είδους πλάνο. Αφού λυθούν οι όποιες απορίες, εξηγεί ότι το γύρισμα θα πραγματοποιηθεί εκτός ωρών διδασκαλίας αλλά, για να μη χάσουν χρόνο κατά τα γυρίσματα, θα πρέπει να σχεδιάσουν όσο γίνεται πιο αναλυτικά τι θα κινηματογραφήσουν και πώς, καθώς και τι άλλο υλικό θα χρησιμοποιήσουν, π.χ. αν θα προσθέσουν μουσική υπόκρουση και ποια ή αν θα αξιοποιήσουν φωτογραφίες ή άλλο εικονικό υλικό ανάμεσα στα πλάνα. Τονίζει 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. Μοιράζει λοιπόν τη σχετική [ενημερωτική επιστολή](#) που συνοδεύεται από τη φόρμα που θα πρέπει να συμπληρώσουν οι γονείς/κηδεμόνες, προκειμένου να εμφανιστεί το παιδί τους στο φιλμάκι.



Στη συνέχεια, το τμήμα θα δουλέψει χωρισμένο σε ομάδες. Ο/Η εκπαιδευτικός έχει φροντίσει στη διάρκεια των ημερών που μεσολάβησαν μέχρι το συγκεκριμένο μάθημα να καταλήξει ο χωρισμός σε τριμελείς ομάδες, είτε με προτάσεις-παραινήσεις στο wiki του τμήματος, είτε με δια ζώσης επικοινωνία με όσους/ες μαθητές/τριες δεν κατάφεραν να συγκεντρώσουν συνεργάτες/τριες για τις δραστηριότητες που τους ενδιαφέρουν.

Οι ομάδες καλούνται να εγκατασταθούν σε τραπέζια που δημιουργούνται από δύο ενωμένα θρανία, για να συζητήσουν πώς θα παρουσιάσουν τη δραστηριότητα που έχουν αναλάβει, βοηθούμενες από το [φύλλο εργασίας 3](#) που τους διανέμεται. Προφανώς δεν θα προλάβουν να καταλήξουν σε όλες τις αποφάσεις. Η οδηγία που δίνεται από τον/την εκπαιδευτικό είναι να συνεργαστούν μέχρι το μεθεπόμενο μάθημα, είτε μέσω του wiki του τμήματος, είτε δια ζώσης εκτός σχολείου, ώστε να ολοκληρώσουν τον σχεδιασμό τους. Ο/Η εκπαιδευτικός δηλώνει ότι είναι στη διάθεσή τους και μπορούν να ζητούν τη βοήθειά του/της όποτε νομίζουν ότι τη χρειάζονται είτε δια ζώσης, είτε μέσω του wiki του τμήματος.

Τέλος, υπογραμμίζει πως τα κριτήρια με τα οποία θα αξιολογηθούν οι ταινίες τους και τα οποία θα αναρτηθούν και στο wiki είναι τα εξής: α) η σαφήνεια και η πληρότητα στην παρουσίαση της δραστηριότητας, β) η πρωτοτυπία και η επικοινωνιακή αποτελεσματικότητα (δηλαδή ο βαθμός ενδιαφέροντος που η ταινία προκαλεί στον θεατή να την παρακολουθήσει), γ) ο βαθμός συσχέτισης των τριών σημειωτικών τρόπων που θα επιστρατευτούν (λόγος, εικόνα, μουσική).

5η φάση: 2 διδακτικές ώρες

1η ώρα στο εργαστήριο πληροφορικής

Στόχος του διώρου είναι η σύγκριση μεταξύ εικονικής και πραγματικής επίσκεψης σε ένα μουσείο ή αρχαιολογικό χώρο. Έχει μεσολαβήσει η δια ζώσης επίσκεψη σε ένα μουσείο ή αρχαιολογικό χώρο της πόλης ή της περιοχής όπου λειτουργεί το σχολείο, που διαθέτει εικονική εκδοχή. Αν η πόλη ή η περιοχή δε διαθέτει ένα τέτοιο



επισκέψιμο χώρο, τότε επιλέγεται από το διαδίκτυο κάτι παραπλήσιο με κάποιο μουσείο ή αρχαιολογικό χώρο που διαθέτει η περιοχή, ώστε να είναι συγκρίσιμες η εικονική επίσκεψη και η πραγματική.

Το τμήμα χωρισμένο στις ίδιες ομάδες που έχουν δημιουργηθεί για τα φιλμάκια τακτοποιείται στους σταθμούς εργασίας. Οι υπολογιστές είναι ήδη ανοικτοί και στην οθόνη ήδη εμφανίζεται ο ιστότοπος του μουσείου/αρχαιολογικού χώρου που επισκέφτηκαν (ή ενός παραπλήσιου). Η αποστολή των ομάδων είναι να μελετήσουν τον συγκεκριμένο ιστότοπο και να εντοπίσουν στοιχεία σύγκρισης, ώστε να προετοιμαστούν για έναν αγώνα λογομαχίας πάνω στην πρόταση *Τα ψηφιακά μουσεία αποτελούν σημαντικότερη προσφορά στη γνώση και στον πολιτισμό από ό,τι τα “πραγματικά” μουσεία*, ο οποίος θα πραγματοποιηθεί τη δεύτερη ώρα. Στη διερεύνηση καθοδηγούνται από τα ερωτήματα του [φύλλου εργασίας 4](#). Ο/Η εκπαιδευτικός παρέχει βοήθεια σε όποια ομάδα το ζητήσει.

Πριν λήξει η ώρα ο/η εκπαιδευτικός ρωτά ποια από τις 3/μελείς ομάδες θα ήθελε να αναλάβει τον ρόλο της κριτικής επιτροπής στη λογομαχία που θα ακολουθήσει στην αίθουσα διδασκαλίας. Αν υπάρχουν περισσότερες από μία, το τμήμα ψηφίζει ποια θα αναλάβει τον ρόλο. Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά κάποιους/ες εθελοντές/ντριες να βοηθήσουν στη διαμόρφωση της αίθουσας διδασκαλίας έτσι ώστε να εξυπηρετεί τις ανάγκες του αγώνα λογομαχίας.

2η ώρα στην αίθουσα διδασκαλίας

Κατά τη διάρκεια του διαλείμματος μεταξύ των δύο ωρών, ο/η εκπαιδευτικός με τη βοήθεια κάποιων εθελοντών/ντριών διαμορφώνει την αίθουσα ως εξής: Μπροστά στον πίνακα τοποθετούνται το ένα δίπλα στο άλλο δύο θρανία για την κριτική επιτροπή. Τα υπόλοιπα θρανία χωρίζονται στα δύο και τοποθετούνται σε δύο αντικριστές σειρές, ώστε να δημιουργούν μαζί με τα θρανία της κριτικής επιτροπής το σχήμα του γράμματος Π. Στη μία μεριά του Π θα καθίσει η ομάδα που θα υπερασπιστεί τα «πραγματικά» μουσεία και στην άλλη μεριά εκείνη που θα



υπερασπιστεί τα εικονικά και θα κοιτούν η μία την άλλη. Αν τα θρανία της κάθε ομάδας δε χωράνε σε μια σειρά, δημιουργούνται δύο σειρές σε κάθε μεριά.

Όταν λήξει το διάλειμμα και συγκεντρωθεί πάλι το τμήμα, η κριτική επιτροπή καλείται να εγκατασταθεί στην κορυφή του Π. Οι υπόλοιποι/ες μαθητές/τριες, αφού τους εξηγηθεί σε ποια μεριά θα βρίσκονται οι «υπερασπιστές» της κάθε μιας από τις δύο κατηγορίες των μουσείων, καλούνται να καθίσουν σε όποια μεριά θέλουν. Αν κάποια μεριά συγκεντρώσει περισσότερα μέλη και κανείς/καμιά δε θέλει οικειοθελώς να μετακινηθεί, γίνεται μια γρήγορη κλήρωση με τον εξής τρόπο: ο/η εκπαιδευτικός λέει τυχαία κάποιους αριθμούς και όποιος/α από τους υπεράριθμους ακούσει τον αύξοντα αριθμό που έχει στον κατάλογο του τμήματος μετακινείται στην άλλη ομάδα.

Πριν ξεκινήσει η λογομαχία, εξηγούνται οι κανόνες διεξαγωγής της:

1. Όποιος/α θέλει να πάρει τον λόγο από κάθε ομάδα, σηκώνει το χέρι και ο/η εκπαιδευτικός δίνει τον λόγο σε κάποιο από αυτά τα μέλη της ομάδας.
2. Με «κορώνα-γράμματα» ορίζεται ποια ομάδα ξεκινά την επιχειρηματολογία, αναφέροντας ένα (μόνο ένα) επιχειρήμα.
3. Από αυτό το σημείο και μετά, κάθε φορά που παίρνει τον λόγο μια ομάδα απαντά πρώτα στο επιχειρήμα που μόλις ακούστηκε από την αντίπαλη ομάδα και στη συνέχεια παρουσιάζει ένα νέο δικό της επιχειρήμα.
4. Η τοποθέτηση κάθε ομάδας δε θα ξεπερνά τα 2 λεπτά.
5. Οι ομάδες θα κρατήσουν τη συζήτηση σε υψηλό επίπεδο, παρουσιάζοντας τεκμηριωμένες, δηλαδή αιτιολογημένες, απόψεις, διατηρώντας τους τόνους χαμηλούς και σεβόμενες η μία την άλλη.

Όσον αφορά τη βαθμολόγηση, ο/η εκπαιδευτικός διευκρινίζει ότι η βαθμολόγηση αφορά τον τρόπο με τον οποίο θα αναπτυχθούν τα επιχειρήματα και όχι τα επιχειρήματα αυτά καθαυτά. Έτσι, η κριτική επιτροπή:

1. θα δίνει έναν βαθμό κάθε φορά που η ομάδα φροντίζει να απαντά στο επιχειρήμα της άλλης, πριν καταθέσει το δικό της,



2. θα δίνει δύο βαθμούς, αν η απάντηση είναι αποστομωτική,
3. θα δίνει έναν βαθμό για κάθε μέλος της ομάδας που θα πάρει έστω και μία φορά τον λόγο (συνεπώς η ομάδα πρέπει να ενθαρρύνει όλα τα μέλη της να συμμετάσχουν ενεργά στη συζήτηση),
4. θα αφαιρεί έναν βαθμό, αν η ομάδα αγνοεί το επιχείρημα της αντίπαλης ομάδας και απλώς καταθέτει το δικό της,
5. θα αφαιρεί έναν βαθμό, αν η απάντηση στο επιχείρημα της αντίπαλης ομάδας δείχνει ότι δεν έχει κατανοηθεί αυτό το επιχείρημα,
6. θα αφαιρεί έναν βαθμό, αν η ομάδα επαναλάβει επιχείρημα που έχει ήδη ακουστεί.

Κατά τη διάρκεια της ανταλλαγής επιχειρημάτων ο/η εκπαιδευτικός δίνει τον λόγο και παρακολουθεί τη βαθμολογία της κριτικής επιτροπής. Δεν παρεμβαίνει στην ουσία της συζήτησης παρά μόνο αν κρίνει ότι είναι απολύτως αναγκαίο. Φροντίζει να μην εξαντληθεί η διδακτική ώρα στη συζήτηση, ώστε να απομείνει χρόνος για την ανατροφοδότηση, δίνοντας τον χρόνο λήξης της διαδικασίας. Η κριτική επιτροπή συσκέπτεται, παρουσία του/της εκπαιδευτικού, και βάσει των σημειώσεών της αποφαινεται ποια είναι η νικήτρια ομάδα, η οποία και χειροκροτείται. Ο/Η εκπαιδευτικός κλείνει τη διαδικασία, ρωτώντας αν κάποιου/ες μετά τη συζήτηση αναγνωρίζουν ότι η αντικειμενικά σωστή θέση για το συγκεκριμένο θέμα θα ήταν ένας συνδυασμός των δύο «αντίπαλων» θέσεων. Αν υπάρχουν παιδιά που θέλουν να διατυπώσουν μια τέτοια θέση, τους δίνει τον λόγο, διαφορετικά τη διατυπώνει ο/η ίδιος/α και ρωτά ποιου/ες συμφωνούν.

6η φάση: 2 διδακτικές ώρες στο εργαστήριο πληροφορικής

Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά από τις ομάδες να δώσουν μια σύντομη αναφορά για το στάδιο στο οποίο βρίσκεται η δουλειά τους σχετικά με το φιλμάκι τους. Επίσης προτείνει όποια ομάδα έχει αντιμετωπίσει κάποιο τεχνικό ή άλλο πρόβλημα να το αναφέρει στην ολομέλεια, από όπου πιθανόν να λάβει κάποια βοήθεια ή κάποια



χρήσιμη ιδέα. Αφού ακουστούν όλες οι ομάδες και οι τυχόν απορίες-προτάσεις, ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί ότι η σημερινή τους αποστολή είναι διπλή: α) Κάθε ομάδα πρέπει να συντάξει τη δική της εκδοχή για το εισαγωγικό κείμενο του ψηφιακού μουσείου. Τα κείμενα των ομάδων θα αντιγραφούν σε σελίδα που ο/η εκπαιδευτικός έχει δημιουργήσει στο wiki του τμήματος και θα λάβουν ανατροφοδότηση από τον/την εκπαιδευτικό, ώστε να βελτιωθούν. Μετά, μέσω των σχολίων του wiki οι μαθητές/τριες θα ψηφίσουν από το σπίτι τους ποιο κείμενο θεωρούν καλύτερο, αιτιολογώντας βέβαια την ψήφο τους. β) Επίσης πρέπει κάθε ομάδα να προετοιμάσει ένα κείμενο που θα συνοδεύει τον υπερσύνδεσμο ο οποίος θα οδηγεί στο φιλμάκι τους. Και αυτό το κείμενο πρέπει να αναρτηθεί στο wiki του τμήματος, ώστε να δοθεί ανατροφοδότηση από τον/την εκπαιδευτικό.

Πριν να ξεκινήσουν να εργάζονται για την πρώτη αποστολή, οι μαθητές/τριες καλούνται να συζητήσουν τι πιστεύουν ότι πρέπει να περιλαμβάνει το εισαγωγικό κείμενο (περιεχόμενο). Αναμένεται να αναφερθεί ο σκοπός του ιστότοπου (η διάσωση των σημερινών εφηβικών δραστηριοτήτων για τις επόμενες γενιές), οι δημιουργοί του ιστότοπου (μαθητές/τριες της Α΄ Γυμνασίου του τάδε σχολείου), ο τρόπος που επέλεξαν για να παρουσιάσουν τα «εκθέματα» του μουσείου (ταινίες μικρού μήκους) και μια παρότρυνση, ώστε ο επισκέπτης να περιηγηθεί στον ιστότοπο. Ο/Η εκπαιδευτικός, αν χρειαστεί, εκμαιεύει με κατάλληλες ερωτήσεις όσα στοιχεία δεν αναφερθούν από τους/τις μαθητές/τριες.

Στη συνέχεια συζητούν για το ύφος των δύο κειμένων που πρέπει να συντάξουν. Τίθεται το ερώτημα αν πρέπει το ύφος να είναι σοβαρό και αποστασιοποιημένο, να μοιάζει δηλαδή με το ύφος των ψηφιακών μουσείων που έχουν επισκεφθεί ή μήπως η θεματική του ψηφιακού τους μουσείου καθώς και το γεγονός ότι οι δημιουργοί του είναι έφηβοι, θα έπρεπε να οδηγήσει σε άλλη επιλογή. Όταν το τμήμα καταλήξει σε αποφάσεις και ως προς το ύφος, οι ομάδες συνεργάζονται για τη συγγραφή των κειμένων στους σταθμούς εργασίας.



Καθώς οι μαθητές/τριες εργάζονται για το πρώτο και μετά για το δεύτερο κείμενο, ο/η εκπαιδευτικός περιφέρεται από ομάδα σε ομάδα, για να τις διευκολύνει στην αποστολή τους, να εξομαλύνει τα προβλήματα συνεργασίας που τυχόν προκύψουν, να δώσει κατευθύνσεις και να βοηθήσει όταν συναντούν δυσκολίες. Επίσης τους υπενθυμίζει να αντιγράψουν όποιο κείμενο τελειώνουν στο wiki του τμήματος. Αν δεν προλάβουν να ολοκληρώσουν το δεύτερο κείμενο, θα πρέπει να συνεργαστούν μέσω του wiki εκτός του σχολικού ωραρίου.

Λίγο πριν λήξει η διδακτική ώρα δίνει τις εξής οδηγίες: Μόλις μια ομάδα ολοκληρώσει την ταινία της, θα την αποθηκεύσει σε USB, για να την παραδώσει στον/στην εκπαιδευτικό, ώστε να τις αναρτήσει στον ιστότοπο του μουσείου. Αυτός θα δημιουργηθεί σε περιβάλλον [tumblr](https://www.tumblr.com/) από τον/την εκπαιδευτικό και από μια ομάδα εθελοντών/ντριών μαθητών/τριών που νιώθουν ότι είναι επαρκώς εξοικειωμένοι/ες με τις ΤΠΕ και κυρίως έχουν διάθεση και χρόνο να διαθέσουν εκτός σχολικού χώρου (θα το δηλώσουν στο wiki). Ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί ότι όλοι/ες θα πρέπει να παρακολουθήσουν τις ταινίες των άλλων ομάδων και να καταθέσουν τα ατομικά σχόλιά τους, αξιολογώντας τις ως προς τα κριτήρια που έχουν συζητηθεί και έχουν αναρτηθεί στο wiki. Η μόνη ταινία που δε θα αξιολογήσουν είναι εκείνη στη δημιουργία της οποίας θα έχουν συμμετάσχει. Επίσης, θα πρέπει να γράψουν μια παράγραφο σε σελίδα που έχει δημιουργήσει ο/η εκπαιδευτικός στο wiki του τμήματος με τίτλο «Η αποτίμηση της εμπειρίας μας», στην οποία θα αξιολογούν την όλη διαδικασία και τι αποκόμισαν από αυτήν. Ο/Η εκπαιδευτικός τους/τις ενθαρρύνει να σκεφτούν και να γράψουν αν, μετά την εμπειρία του μοντάζ, αντιλαμβάνονται διαφορετικά τις κινηματογραφικές κατασκευές που τυχαίνει να δουν, αν τις «βλέπουν με διαφορετικό μάτι».

Επισημαίνεται ότι ο/η εκπαιδευτικός πρέπει να έχει υπόψη του πως το παραδοτέο της ταινίας μικρού μήκους εκτός από απαιτητικό όσον αφορά τις δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού είναι και χρονοβόρο. Είναι βέβαιο ότι το φιλμάκι θα χρειαστεί να δουλευτεί και να βελτιωθεί από τις ομάδες και μετά την επίσημη



λήξη του project στην τάξη, συνεπώς ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει στα επόμενα 1-2 μαθήματα να μην αναθέσει εργασίες στο σπίτι για τη νέα ενότητα.

7η φάση: Παρουσίαση του έργου (εκτός ωρών διδασκαλίας)

Διοργανώνεται η παρουσίαση του ψηφιακού μουσείου σε ολόκληρο το σχολείο, πιθανώς στο πλαίσιο των εκδηλώσεων της λήξης του σχολικού έτους. Αυτή η δημοσιοποίηση θα αποτελέσει οπωσδήποτε πηγή ικανοποίησης για τους/τις μαθητές/τριες και κίνητρο για την ενεργοποίησή τους σε επόμενα σχολικά project.



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^ο 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^ο αιώνα. Ποια είναι η πρώτη;
- 7) Ποια είναι η δεύτερη και πού οφείλεται;
- 8) Όταν κατά τον 19^ο αιώνα πολλαπλασιάζονταν τα μουσεία, ποιους στόχους είχαν και γιατί συνέβαινε αυτό;
- 9) Τι παρατηρείται κατά τον 20^ο 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^ο αιώνα

της Αναστασίας Ματσαρίδου (εικαστικού)

(απόσπασμα διασκευασμένο για τις ανάγκες του φύλλου εργασίας)

«Κατά τη διάρκεια των ελληνοιστικών 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^ο 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^ο αιώνα ξεκίνησαν να ιδρύονται τα πρώτα δημόσια μουσεία, όπως το μουσείο του Λούβρου και το Βρετανικό μουσείο της Αγγλίας. [...] Κατά τη διάρκεια του 19^{ου} 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^ο 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^ο 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^ο 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 [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 νεώτερο 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 αξιοποιούν 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 ηχογράφιση, 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 ηχογράφιση όσο και στην κινηματογράφιση 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;

Φύλλο εργασίας 4

Η αποστολή σας

Θα συγκρίνετε τη σημερινή εικονική επίσκεψή σας με την πραγματική επίσκεψη που διοργανώθηκε στο συγκεκριμένο μουσείο/μνημείο. Θα προετοιμαστείτε έτσι για μια λογομαχία με θέμα αυτή τη σύγκριση.



Η διαδικασία

Ακολουθούν ερωτήματα που μπορούν να σας καθοδηγήσουν στη συζήτησή σας. Μην ξεχνάτε να κρατάτε σημειώσεις, ώστε να έχετε πρόχειρα τα επιχειρήματα που θα σας χρειαστούν στη λογομαχία.

- α) Σε ποια επίσκεψη αποκτά κανείς σαφέστερη εικόνα του μουσείου/αρχαιολογικού χώρου; Γιατί;
- β) Σε ποια επίσκεψη αποκτά κανείς πληρέστερες πληροφορίες για τα εκθέματα ή τα αρχιτεκτονικά μέλη του μνημείου; Γιατί;
- γ) Σε ποια επίσκεψη έχει κανείς περισσότερη άνεση για παρατήρηση και
- δ) σε ποια έχει τη δυνατότητα «απόλαυσης» των εκθεμάτων ή του μνημείου;
- ε) Ποια άλλα πλεονεκτήματα ή μειονεκτήματα εντοπίζετε σε κάθε μία από τις δύο επισκέψεις;

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 αντικειμένου 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:

Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

1. Αν εμπλακεί στο σενάριο ο/η εκπαιδευτικός της πληροφορικής και το σενάριο εξελιχθεί σε διαθεματικό, η συμβολή του/της θα είναι σημαντική. Κατά πρώτον, θα μπορούσε στο πλαίσιο αυτού του γνωστικού αντικείμενου να γίνει η εξοικείωση με το λογισμικό του μοντάζ και ο/η εκπαιδευτικός της πληροφορικής να υποστηρίζει τις ομάδες όσον αφορά τα τεχνικά προβλήματα που πιθανά θα προκύψουν. Κατά δεύτερον, θα μπορούσε η προετοιμασία του ιστότοπου σε περιβάλλον [tumblr](https://www.tumblr.com/) να μη γίνει από τον/την εκπαιδευτικό αλλά από τους/τις μαθητές/τριες στο πλαίσιο του γνωστικού αντικείμενου της πληροφορικής.



Προφανώς τότε θα μπορούσαν να συζητηθούν ζητήματα αισθητικών επιλογών (χρώμα φόντου, γραμματοσειρά κτλ.) και να συσχετισθούν με το ύφος των κειμένων και γενικά την ατμόσφαιρα που θα ήθελε το τμήμα να αποπνέει το ψηφιακό του μουσείο.

2. Αν το εργαστήριο πληροφορικής δεν είναι διαθέσιμο, η σύνταξη του εισαγωγικού κειμένου και των κειμένων που αντιστοιχούν στις συγκεκριμένες δραστηριότητες μπορεί να γίνει χειρόγραφα σε αίθουσα διδασκαλίας και στη συνέχεια δύο μέλη της ομάδας να αναλάβουν να πληκτρολογήσουν στο σπίτι τους και να αναρτήσουν τα δύο κείμενα στο wiki του τμήματος.

3. Αν η σύνδεση που έχει το σχολείο για το διαδίκτυο δεν είναι γρήγορη, η μελέτη των μουσειακών ιστοτόπων μπορεί να δοθεί ως ανάθεση στο σπίτι και οι μαθητές/τριες να έρθουν στον χώρο του σχολείου με τις σημειώσεις τους, να τις συζητήσουν με τα μέλη και της ομάδας τους, για να καταλήξουν στις απαντήσεις και να προχωρήσουν στην παρουσίασή τους.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο είναι αρκετά απαιτητικό για παιδιά αυτής της ηλικίας και γι' αυτό οι ομάδες θα έχουν ανάγκη από αρκετή βοήθεια από τον/την εκπαιδευτικό. Δεδομένου ότι μεγάλο μέρος της εργασίας των μαθητών/τριών, μάλιστα το πιο πολύπλοκο, δηλαδή η δημιουργία της ταινίας, θα πρέπει να πραγματοποιηθεί εκτός σχολείου, ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει τη διάθεση και τον χρόνο να παράσχει αυτή τη βοήθεια και εκτός σχολικού ωραρίου, είτε δια ζώσης, είτε μέσω του wiki του τμήματος.

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]

Κουτσογιάννης, Δ. 2012. Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης. Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα. Πρακτικά της 32ης συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας Α.Π.Θ.* Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ.

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.

Mdlongwa, Th. 2012. «Information and Communication Technology (ICT) as a Means of Enhancing Education in Schools in South Africa: Challenges, Benefits and Recommendations», *AISA POLICYbrief*, αρ. 80, Αύγουστος 2012, σ.1-7 <http://www.ai.org.za/wp-content/uploads/downloads/2012/10/No.-80.-ICTas-a-means-of-enhancing-Education-in-Schools-in-South-Africa.pdf> [4/8/2014].

Μεταξιώτης, Γ. 2000. Η εικόνα στην Εκπαίδευση, *Γλωσσικός Υπολογιστής*, τ. 2, Θεματικές Στήλες, http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko2nd/thematikes/new_print/3/1.htm [29/7/2014]

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).

Τρίμη-Κύρου, Κ. 2012. *Επιχειρηματολογία, πολυτροπικότητα και λογοτεχνία για τη σωτηρία του περιβάλλοντος*. Διδακτικό σενάριο στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας (Α΄ Γυμνασίου) στο πλαίσιο της Πράξης «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» του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση». Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.