



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: ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΤΡΙΜΗ-ΚΥΡΟΥ



**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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Επιχείρηση «Διάσωση των χόμπι μας»

Εφαρμογή σεναρίου

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου

Δημιουργία σεναρίου

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Γυμνασίου

Σχολική μονάδα

Βαρβάκειο Π.-Π. Γυμνάσιο

Χρονολογία

Από 16-01-2015 έως 20-02-2015 (η φάση που αφορούσε τη Νεοελληνική Γλώσσα)

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

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

Π. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Πληροφορική



Χρονική διάρκεια

9 ώρες

Χώρος

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο φιλολογικών μαθημάτων με οκτώ σταθμούς

Εκτός σχολείου: μουσείο

II. Εικονικός χώρος: wiki

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

A) Προϋποθέσεις υποδομής:

Το σενάριο διευκολύνθηκε από το γεγονός ότι το τμήμα στη Νεοελληνική Γλώσσα και στην Πληροφορική εργαζόταν ήδη με την εκπαιδευτική πλατφόρμα wiki (για τις προϋποθέσεις λειτουργίας μιας τέτοιας πλατφόρμας βλ. Τρίμη-Κύρου 2012).

Επίσης το σχολείο ικανοποιούσε μια αναγκαία συνθήκη: την ύπαρξη επαρκών και διαθέσιμων σταθμών εργασίας συνδεδεμένων με το διαδίκτυο καθώς και τη δυνατότητα προβολής σε μεγάλη οθόνη.

B) Μη τεχνικές προϋποθέσεις:

Το σενάριο διευκολύνθηκε από το γεγονός ότι οι εκπαιδευτικοί που ενεπλάκησαν καθώς και οι μαθητές/τριες ήταν εξοικειωμένοι/ες με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο και με τα αναγκαία ψηφιακά εργαλεία (επεξεργαστής κειμένου, πλατφόρμα wiki, λογισμικό μοντάζ, αρχεία ήχου).

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

—

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Με αφορμή το τραγούδι «Μες στο μουσείο» της Λιλιπούπολης οι μαθητές/τριες κλήθηκαν να ανακαλέσουν στη μνήμη τους επισκέψεις σε μουσεία που τους είχαν κάνει εντύπωση. Ύστερα το τμήμα μελέτησε χωρισμένο σε ομάδες την εξέλιξη του θεσμού του μουσείου έως και τα διαδικτυακά μουσεία, στα οποία στη συνέχεια εστίασε. Κάθε ομάδα διερεύνησε ένα διαφορετικό ψηφιακό μουσείο καθοδηγούμενη από φύλλο εργασίας, με στόχο να αποδομήσει αυτό το είδος ιστότοπων. Η δραστηριότητα είχε αποκτήσει νόημα για τους/τις μαθητές/τριες, καθώς συζήτησαν την προοπτική σε επόμενη φάση του project να δημιουργήσουν έναν ψηφιακό μουσείο για τη «διάσωση» των χόμπι της γενιάς τους, του οποίου τη δομή θα έπρεπε να σχεδιάσουν. Ακολούθησε μια επίσκεψη στο Μουσείο της Ακρόπολης, όπου το τμήμα εργάστηκε με ένα φύλλο εργασίας και ύστερα μια λογομαχία με θέμα τη σύγκριση μεταξύ «πραγματικών» και διαδικτυακών μουσείων. Τέλος, σχεδιάστηκε η δομή του δικού τους μουσείου και δημιουργήθηκαν ομάδες με βάση τις προτιμήσεις των μαθητών/τριών όσον αφορά την αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου τους. Κάθε ομάδα θα συνέτασσε ένα εισαγωγικό κείμενο και θα δημιουργούσε μια ταινία μικρού μήκους που θα παρουσίαζε μια διαφορετική δραστηριότητα του ελεύθερου χρόνου των εφήβων. Στη συνέχεια οι ταινίες συνοδευόμενες από το αντίστοιχο σημείωμα αναρτήθηκαν στον χώρο του ψηφιακού μουσείου.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

1. Σε μια εποχή που κατακλυζόμαστε από πολυτροπικά κείμενα και δη



πολυτροπικά κείμενα που αξιοποιούν την κινηματογραφική γλώσσα, η εκπαίδευση οφείλει να εντάξει με συστηματικό τρόπο στους στόχους της τον πολυγραμματισμό, ώστε οι μαθητές/τριες, οι μελλοντικοί πολίτες, να έχουν τη δυνατότητα να επεξεργαστούν κριτικά αυτά τα κείμενα (Κυπριώτης 2006). Δημιουργώντας οι μαθητές/τριες φιλμάκια, αντιλαμβάνονται τη «δύναμη» του μοντάζ όσον αφορά την επικοινωνιακή αποτελεσματικότητα, τη σημασία του ρυθμού εναλλαγής σκηνών/εικόνων, την επίδραση της μουσικής υπόκρουσης στην τελική εντύπωση κτλ., ώστε να μπορούν να παρακολουθούν πιο υποψιασμένοι/ες και με πιο κριτική ματιά μηνύματα που μεταδίδονται με τον κινηματογραφικό κώδικα.

2. Το project αυτό στηρίχθηκε στη γνωστική θεωρία του κονστρουκτιβισμού και της μάθησης ως κοινωνικής πρακτικής. Υιοθετήθηκε η ομαδοσυνεργατική μέθοδος, αλλά με λιγότερο αυστηρή κατανομή ρόλων από αυτή που έχει προταθεί από τον Η. Ματσαγούρα (2008): προβλέπεται μονάχα ο ρόλος του/της γραμματέα και του/της χειριστή/τριας του ποντικιού-πληκτρολογίου. Οι ομάδες δημιουργήθηκαν στη βάση κοινών ενδιαφερόντων: οι μαθητές/τριες δήλωσαν τα ψηφιακά μουσεία που θα ήθελαν να μελετήσουν και στη συνέχεια τη δραστηριότητα που αγαπούν και για την οποία θα ήθελαν να δημιουργήσουν ένα φιλμάκι. Επίσης, καθώς οι νέες τεχνολογίες αξιοποιήθηκαν για την ανάπτυξη υψηλού επιπέδου δεξιοτήτων, και δη της δεξιότητας του «δημιουργείν» (creating), η οποία σύμφωνα με την αναθεωρημένη κλίμακα του Bloom, βρίσκεται στην κορυφή της ιεραρχίας, και του «αξιολογείν» (evaluating), η οποία ακολουθεί αμέσως μετά στην εν λόγω κλίμακα (βλ. Anderson 2001), κρίθηκε απαραίτητη η προετοιμασία μιας σαφούς, αναλυτικής καθοδηγητικής «σκαλωσιάς» (scaffolding), ώστε να εξασφαλιστεί η ενεργή συμμετοχή όλων (Sivell 2011).
3. Επιπρόσθετα, το σενάριο στηρίχθηκε στη θεωρία της εμπλαισιωμένης μάθησης. Η δημιουργία ενός ψηφιακού μουσείου αποτέλεσε ένα πρόβλημα



προς επίλυση, με στόχο η δραστηριότητα να έχει νόημα για τους/τις μαθητές/τριες (βλ. παρόμοιες δραστηριότητες σχετικές με την αρχαιογνωσία: Τουλούμης 2011).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

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

Επιδιώχθηκε οι μαθητές:

- να μάθουν να συνεργάζονται για την επίτευξη ενός κοινού στόχου·
- παρατηρώντας τις εκπαιδευτικούς να υιοθετούν ένα ρόλο συντονιστικό και καθοδηγητικό, που ενθαρρύνει την ανάληψη ευθυνών και πρωτοβουλιών από τους/τις μαθητές/τριες, να συνειδητοποιήσουν ότι ένας ηγέτης δεν είναι αναγκαστικά μια μορφή εξουσιαστική·
- να έρθουν σε επαφή με πολλών ειδών μουσεία, ελληνικά και μη, και να συνειδητοποιήσουν την παγκοσμιότητα της τέχνης και της επιστημονικής γνώσης·
- να αναγνωρίζουν την αξία τόσο του ελληνικού όσο και των άλλων πολιτισμών·
- να διαπιστώσουν την ελκυστικότητα κάποιων ιστότοπων μουσείων ή αρχαιολογικών χώρων και να παρακινηθούν να χρησιμοποιούν το διαδίκτυο και ως πηγή γνώσης (και όχι μόνο ως χώρο κοινωνικής δικτύωσης και ηλεκτρονικών παιχνιδιών).



Γνώσεις για τη γλώσσα

Επιδιώχθηκε οι μαθητές/τριες να αποδομήσουν παραδείγματα ιστότοπων μουσείων και επαγωγικά να συνάγουν τα δομικά στοιχεία αυτού του κειμενικού είδους.

Γραμματισμοί

Κλασικός γραμματισμός

Οι μαθητές/τριες ασκήθηκαν:

- στην κατανόηση και στην παραγωγή προφορικού λόγου και δη επιχειρηματολογίας·
- στην κατανόηση γραπτών κειμένων·
- στη συνεργατική παραγωγή γραπτών κειμένων.

Νέοι γραμματισμοί

Οι μαθητές/τριες ασκήθηκαν:

- στην περιήγηση σε ιστοσελίδες και στην παρατήρηση της δομής τους·
- στην αξιοποίηση της πλατφόρμας wiki για επικοινωνία με τα μέλη του τμήματος και τις εκπαιδευτικούς·
- 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·
- στη χρήση λογισμικού για τη δημιουργία ταινίας, μαθαίνοντας στην πράξη πώς συναρθρώνονται οι διαφορετικοί τρόποι μετάδοσης του μηνύματος (λόγος, εικόνα, ήχος) σε ενιαίο πολυτροπικό κείμενο.

Κριτικός γραμματισμός

Επιδιώχθηκε οι μαθητές/τριες:

- διερευνώντας και συζητώντας τις συνθήκες που ώθησαν στη δημιουργία πραγματικών και στη συνέχεια εικονικών μουσείων, να συνειδητοποιήσουν πως οι πολιτιστικοί θεσμοί είναι προϊόντα των ιεραρχήσεων, αξιών, γνώσεων



και της τεχνολογίας της κοινωνίας όπου εμφανίζονται·

- να ασκηθούν στη σύγκριση, στην αναζήτηση διαφορών και ομοιοτήτων, στην αποτίμησή τους και στην επιχειρηματολογία για τη στήριξη της άποψής τους.

Διδακτικές πρακτικές

Επιδιώχθηκε:

- να δοθεί στους/στις μαθητές/τριες ενεργός ρόλος κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας·
- να ληφθούν υπόψη οι προτιμήσεις και τα ιδιαίτερα ενδιαφέροντά τους·
- να ενθαρρυνθεί η αυτενέργεια, η 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 κάλυψε τη θεματική δύο ενοτήτων του σχολικού εγχειριδίου. Συνδέεται



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

Οι ΤΠΕ γενικά αξιοποιήθηκαν ως περιβάλλον εργασίας και ως μέσο πρακτικής γραμματισμού. Επίσης επιχειρήθηκε να αξιοποιηθούν στην κριτική τους διάσταση, καθώς οι μαθητές/τριες κλήθηκαν να σκεφτούν πάνω στη επίδραση της εξελισσόμενης τεχνολογίας πάνω στον θεσμό των μουσείων και να εντοπίσουν ποιοτικές διαφορές μεταξύ πραγματικών και ψηφιακών μουσείων.

Το σενάριο δεν θα μπορούσε να υλοποιηθεί χωρίς την εκπαιδευτική πλατφόρμα wiki που επέτρεψε την επέκταση της επικοινωνίας μεταξύ των μελών του τμήματος και των εκπαιδευτικών εκτός του χώρου του σχολείου, διευρύνοντας στον χρόνο τη λειτουργία της κοινότητας μάθησης.

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»](#)

Ιστότοποι όπου προσφέρονται τα ελληνικά:

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.ancientathens3d.com/index.html>: Τρισδιάστατη παρουσίαση της Ακρόπολης από τα Μυκηναϊκά χρόνια μέχρι την Οθωμανική εποχή.
4. <http://www.eie.gr/archaeologia/gr/arxeio.aspx>: Νεώτερα μνημεία της Αθήνας.
5. <http://www.wow.gr/projects/thessaloniki/index.htm>: Η πόλη της Θεσσαλονίκης τις τρεις πρώτες δεκαετίες του 20ου αιώνα.
6. http://nam.culture.gr/portal/page/portal/deam/virtual_exhibitions: Κόμβος αρχαιολογικών μουσείων Αθήνας, Θεσσαλονίκης, Ηρακλείου, κ.ά.

Ιστότοποι όπου δεν προσφέρονται τα ελληνικά:

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://www.romanbaths.co.uk/walkthrough.aspx>: Περιήγηση στα Ρωμαϊκά λουτρά της βρετανικής πόλης Bath.
10. <http://islamic-arts.org/2011/the-alhambra-a-virtual-walking-tour/>: Περιήγηση στα αραβικά ανάκτορα της Αλάμπρας, στην Ισπανία.
11. <http://www.annefrank.org/en/Subsites/Home/>: Περιήγηση στον χώρο όπου κρύφθηκε η οικογένεια της Άννας Φρανκ και οι φίλοι τους την εποχή των Ναζί (όπου εκτυλίσσονται τα γεγονότα του "Ημερολογίου της Άννας Φρανκ").
12. <http://www.louvre.fr/oal>: Μουσείο του Λούβρου, Έργα κάτω από τον φακό (επιλογή έργων του μουσείου).
13. http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html: Περιήγηση στην εκκλησία "Καπέλα Σικστίνα" του Βατικανού.
14. <http://www.mnh.si.edu/vtp/1-desktop/>: Smithsonian Μουσείο Φυσικής Ιστορίας



Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

Α. Στο πλαίσιο της Νεοελληνικής Γλώσσας

1^ο δώρο στην αίθουσα διδασκαλίας

Ως αφορμή επιστρατεύτηκε [το τραγούδι της Λιλιπούπολης «Μεσ στο μουσείο»](#). Αφού τελείωσε το τραγούδι, η εκπαιδευτικός διαπίστωσε ότι το συγκεκριμένο τραγούδι δε θύμιζε κάτι στα παιδιά αλλά όταν εξήγησε ότι προέρχεται από την εκπομπή της Λιλιπούπολης, ορισμένα είπαν ότι την γνωρίζουν. Στη συνέχεια ρώτησε 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. Έδωσε λίγο χρόνο, για να συγκεντρωθούν, ώστε:

α) να ανακαλέσουν στη μνήμη τους κάποιον χώρο στον οποίο θα αναφέρονταν, 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. Ακολούθησαν σύντομες παρουσιάσεις και αιτιολογήσεις με τη σειρά που τα παιδιά ζητούσαν τον λόγο. Η εκπαιδευτικός παρότρυνε όλα τα μέλη του τμήματος να καταθέσουν μια εμπειρία τους.

Όταν πια είχαν μιλήσει όλοι/ες, η εκπαιδευτικός τους ζήτησε να σκεφτούν για ποιο λόγο δημιουργούνται μουσεία. Οι απαντήσεις που ακούστηκαν καταγράφηκαν στον πίνακα: για να μη καταστραφούν/χαθούν σημαντικά αντικείμενα του παρελθόντος, για να απολαύσουν οι επισκέπτες ξεχωριστά έργα τέχνης ή να πλουτίσουν τις γνώσεις τους.

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός διένειμε το [φύλλο εργασίας 1](#) και ζήτησε 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 τους, να καταλήξουν στις απαντήσεις τους. Εντωμεταξύ, ο/η εκπαιδευτικός περιφερόταν από θρανίο σε θρανίο, για να παρακολουθεί την εξέλιξη της προετοιμασίας και να δίνει διευκρινίσεις σε όποιο/α μαθητή/τρια το ζητούσε. Όταν διαπίστωσε ότι οι μαθητές/τριες ήταν έτοιμοι/ες, τους/τις κάλεσε να ξεκινήσουν να παρουσιάζουν τις απαντήσεις.

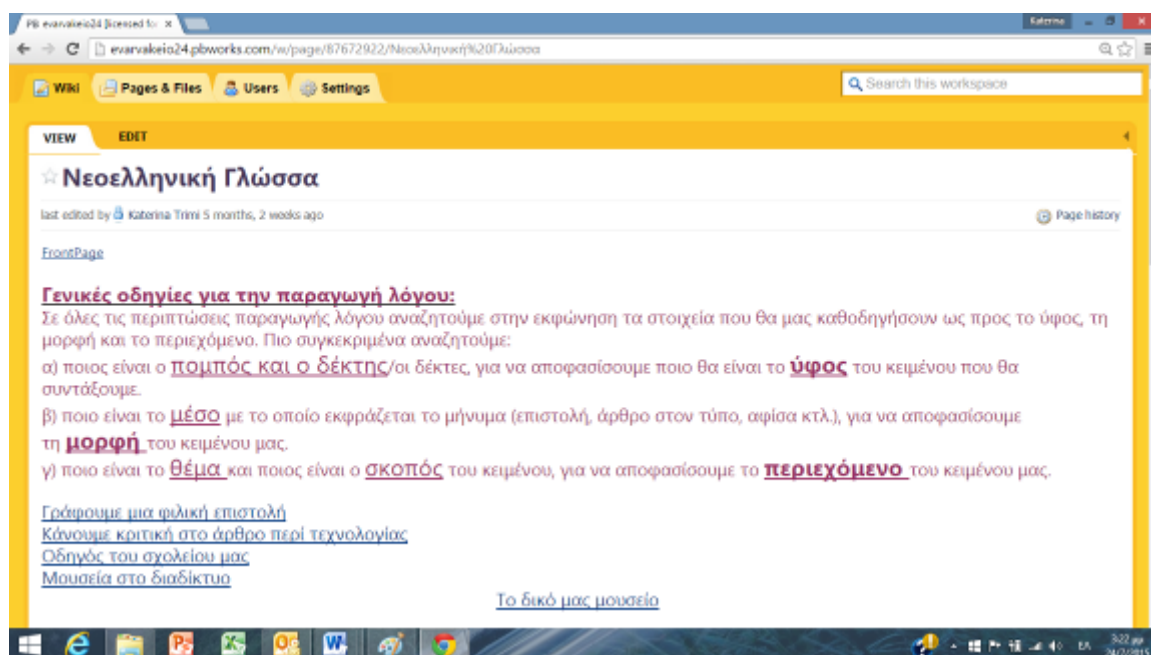
Η πρώτη ομάδα έδωσε την απάντηση στην πρώτη ερώτηση, η δεύτερη ομάδα στη δεύτερη και έτσι μέχρι την τελευταία. Η εκπαιδευτικός παράλληλα συμπύκνωνε τις απαντήσεις και κατέγραφε τηλεγραφικά την εξέλιξη του θεσμού του μουσείου στον πίνακα: 1) Ελληνιστικό Μουσείο Αλεξάνδρειας: χώρος γνώσης και έρευνας (αφιερωμένος στις Μούσες), διακοσμημένος με έργα τέχνης· 2) Ρωμαϊκά χρόνια, Μεσαιώνας: 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 κύριος 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 εξήγησε ότι στο επόμενο μάθημα θα ασχολούνταν με την πιο πρόσφατη εκδοχή μουσείων, τα ψηφιακά. Είχε ήδη αναρτήσει σε ξεχωριστή σελίδα στο wiki με τίτλο «Μουσεία στο διαδίκτυο» τις ηλεκτρονικές διευθύνσεις πολλών τέτοιων ιστότοπων και παρακάλεσε τους/τις μαθητές/τριες να περιηγηθούν σε αυτές

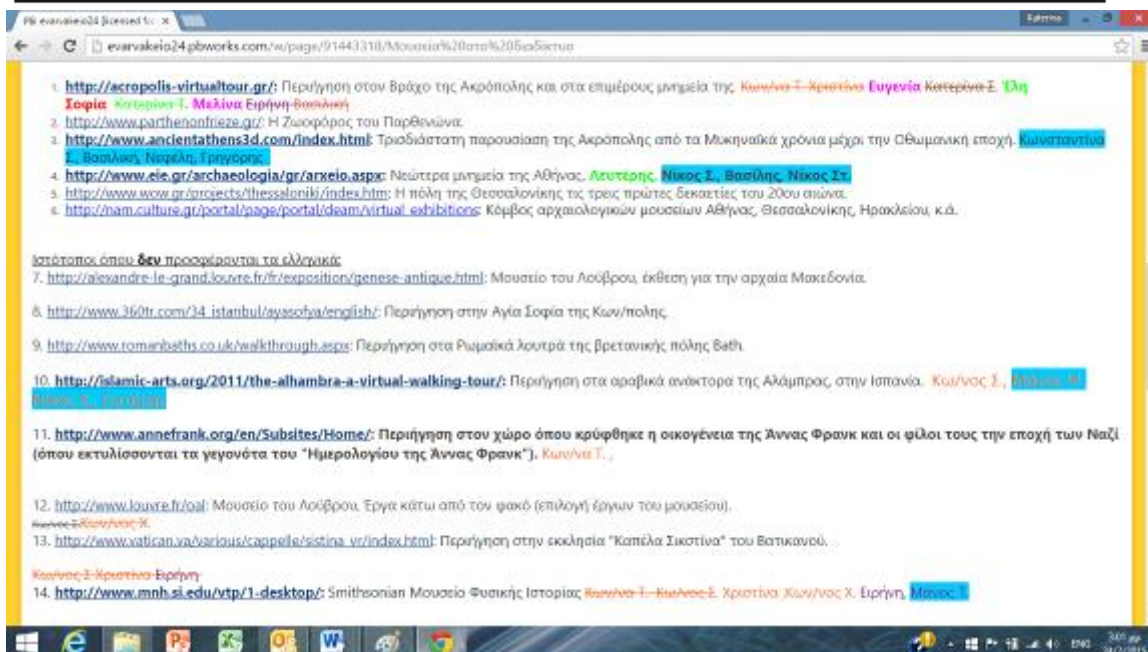


από το σπίτι τους, ώστε να αποκτήσουν μια γενική ιδέα και να επιλέξουν τρεις που τους ενδιέφεραν περισσότερο. Μετά έπρεπε να σημειώσει καθένας/καθεμία το όνομά του δίπλα στα ονόματα των τριών μουσείων που είχε επιλέξει, ώστε η εκπαιδευτικός να διαμορφώσει τις ομάδες βάσει των προτιμήσεών τους. Επισημάνε ότι τους ιστότοπους όπου δεν προσφέρεται ως εναλλακτική γλώσσα η ελληνική, θα έπρεπε να τους δηλώσουν, μονάχα αν ένιωθαν ότι το επίπεδο των γνώσεών τους σε αυτή τη γλώσσα τους επέτρεπε να κατανοήσουν τα κείμενα (βλέπε [Φύλλο Εργασίας 2](#)).

Να σημειωθεί ότι η εκπαιδευτικός δεν περιέλαβε στη λίστα τον ιστότοπο του Μουσείου της Ακρόπολης, γιατί είχε προγραμματίσει επίσκεψη του τμήματος εκεί τις επόμενες μέρες με στόχο να ακολουθήσει δραστηριότητα σύγκρισης μεταξύ του «πραγματικού» και του ψηφιακού Μουσείου της Ακρόπολης.



Στιγμιότυπο από το wiki: Η αρχική σελίδα της Νεοελληνικής Γλώσσας με τους υπερσυνδέσμους για τις σελίδες που αφορούν το συγκεκριμένο σενάριο (οι δύο τελευταίοι)



Στιγμιότυπο από το wiki: Η σελίδα Μουσεία στο διαδίκτυο όπου δήλωσαν τις προτιμήσεις τους οι μαθητές/τριες και βάσει αυτών διαμορφώθηκαν από την εκπαιδευτικό οι ομάδες (φαίνονται σε γαλάζιο φόντο)

2^ο δώρο, στο εργαστήριο φιλολογικών μαθημάτων

Η εκπαιδευτικός ζήτησε από τους μαθητές/τριες να εγκατασταθούν στους σταθμούς εργασίας χωρισμένοι/ες στις ομάδες που είχε ανακοινώσει στο wiki. Στους υπολογιστές ήταν ήδη ανοικτό από το διάλειμμα το [φύλλο εργασίας 2](#). Όταν οι ομάδες είχαν πια τακτοποιηθεί, η εκπαιδευτικός εξήγησε ότι απώτερος στόχος του project που είχε ξεκινήσει από το προηγούμενο μάθημα είναι το τμήμα να δημιουργήσει ένα δικό του ψηφιακό μουσείο. Λεπτομέρειες για αυτό θα συζητούσαν σε άλλη στιγμή, αλλά το σημαντικό σε αυτή τη φάση ήταν να προσπαθήσουν, καθώς θα μελετούσαν τα υπάρχοντα ψηφιακά μουσεία, να αντιληφθούν με ποιον τρόπο ήταν οργανωμένοι αυτοί οι ιστότοποι, καθώς και στοιχεία της μορφής τους που θα μπορούσαν να αξιοποιήσουν αργότερα στον σχεδιασμό του δικού τους μουσείου.



Για την επόμενη ώρα θα έπρεπε να ετοιμάσουν μια πεντάλεπτη παρουσίαση του ψηφιακού μουσείου που είχαν αναλάβει, δηλαδή θα παρουσίαζαν μόνο το πρώτο μέρος του φύλλου εργασίας. Οι σημειώσεις τους για το δεύτερο μέρος θα ήταν χρήσιμες σε επόμενη φάση. Οι μαθητές/τριες ξεκίνησαν να εργάζονται και η εκπαιδευτικός περιφερόταν από ομάδα σε ομάδα, απαντώντας σε απορίες ή δίνοντας κατευθυντήριες γραμμές, όποτε οι ομάδες συναντούσαν δυσκολίες.

Τη δεύτερη ώρα πραγματοποιήθηκαν οι παρουσιάσεις χωρίς οι ομάδες να μετακινηθούν από τον σταθμό εργασίας, επειδή για λόγους τεχνικούς δεν ήταν δυνατόν να γίνει προβολή των ιστότοπων στην κεντρική οθόνη. Έτσι, η ομάδα που παρουσίαζε καθοδηγούσε τις υπόλοιπες πώς να περιηγούνται, ώστε να παρακολουθούν όσα εκείνη παρουσίαζε. Τελικά η ανατροπή του αρχικού σχεδιασμού δεν δημιούργησε κανένα πρόβλημα, καθώς οι ομάδες-θεατές δεν παρακολουθούσαν παθητικά αλλά έπρεπε να βρίσκονται σε εγρήγορση, για να συμβαδίζουν στην περιήγησή τους με την ομάδα που παρουσίαζε.

Επίσκεψη στο Μουσείο της Ακρόπολης

Οι μαθητές/τριες αναζήτησαν στον χώρο του μουσείου τις λύσεις στους γρίφους και στα άλλα ερωτήματα του [Φύλλου εργασίας για το Μουσείο της Ακρόπολης](#), ενώ ταυτόχρονα έπρεπε να παρατηρούν την οργάνωση των εκθεμάτων και των συνοδευτικών κειμένων στον χώρο. Ως εργασία για το σπίτι τους ανατέθηκε να επισκεφθούν τη διαδικτυακή εκδοχή αυτού του Μουσείου και σκεπτόμενοι/ες πάνω στα ερωτήματα του [Φύλλου εργασίας 3](#) να προετοιμαστούν για μια λογομαχία όπου μια ομάδα θα υπερασπιζόταν τα «πραγματικά» μουσεία και η άλλη τα διαδικτυακά.



Μουσεία στο διαδίκτυο

last edited by Katerina Trimi 5 months, 2 weeks ago

Νεοελληνική Γλώσσα

Μετά την επίσκεψη στο Μουσείο της Ακρόπολης ([Στο μουσείο της Ακρόπολης](#)), μπορείτε να περιηγηθείτε στην εικονική εκδοχή του, που βρίσκεται στην εξής διεύθυνση: <https://www.google.com/culturalinstitute/collection/acropolis-museum?projectId=art-project>.

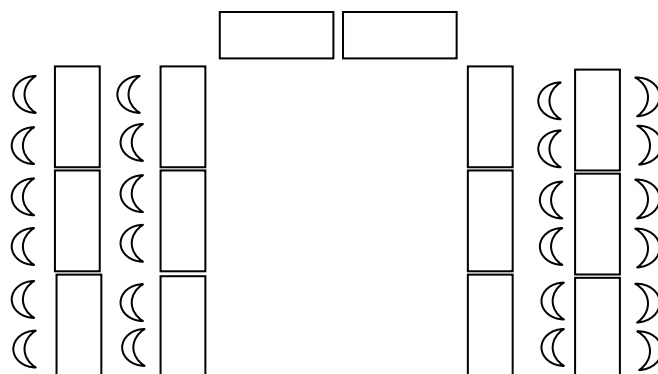
Στόχος σας να συγκρίνετε την εικονική περιήγησή σας με την πραγματική περιήγηση που διοργανώθηκε στο συγκεκριμένο μουσείο/μνημείο. Θα προετοιμαστείτε έτσι για μια λογομαχία με θέμα *Τα ψηφιακά μουσεία ή τα «πραγματικά» μουσεία αποτελούν σημαντικότερη προσφορά στη γνώση και στον πολιτισμό;*

Για να προετοιμαστείτε σκεφτείτε πάνω στα ερωτήματα που ακολουθούν και κρατήστε κάποιες σημειώσεις, ώστε να έχετε πρόχειρα τα επιχειρήματα που θα σας χρειαστούν στη λογομαχία.

α) Σε ποια περίπτωση αποκτά κανείς σαφέστερη εικόνα του μουσείου; Γιατί;
 β) Σε ποια περίπτωση αποκτά κανείς πληρέστερες πληροφορίες για τα εκθέματα; Γιατί;

3^ο δώρο στην αίθουσα διδασκαλίας

Η εκπαιδευτικός είχε φροντίσει στο διάλειμμα με τη βοήθεια μιας μαθήτριας του τμήματος να διαμορφώσει την αίθουσα διδασκαλίας ως εξής: Μπροστά από τον πίνακα τοποθέτησε δύο θρανία, όπου θα κάθονταν οι πέντε μαθητές/τριες που θα αναλάμβαναν τον ρόλο της κριτικής επιτροπής. Σε καθένα από τα δύο άκρα αυτών των θρανίων και κάθετα σε αυτά τοποθέτησε τρία θρανία στη σειρά, σχηματίζοντας το γράμμα Π, όπως φαίνεται στο σχεδιάγραμμα που ακολουθεί. Πίσω από κάθε μία σειρά των τριών θρανίων τοποθέτησε ακόμη μία σειρά τριών θρανίων. Σε κάθε μία από τις δύο διπλές σειρές θα κάθονταν τα έντεκα μέλη των δύο αντίπαλων ομάδων που θα «λογομαχούσαν». Οι καρέκλες των δύο εσωτερικών σειρών του Π ήταν αρχικά στραμμένες στα πίσω θρανία, όπως φαίνεται δεξιά στο σχεδιάγραμμα, ώστε οι αντίπαλες ομάδες να προετοιμάσουν συζητώντας σε δύο υποομάδες τα επιχειρήματά τους. Στη συνέχεια, όταν δηλαδή ξεκίνησε η λογομαχία, τα καθίσματα των εσωτερικών θρανίων του Π επανήλθαν στην κανονική τους θέση, όπως φαίνεται αριστερά στο σχεδιάγραμμα, ώστε οι δύο ομάδες να αντικρίζουν η μία την άλλη.



Η διαρρύθμιση της αίθουσας κατά την προετοιμασία (διάταξη στα δεξιά) και κατά τη λογομαχία (διάταξη στα αριστερά)

Όταν έληξε το διάλειμμα και συγκεντρώθηκε το τμήμα, η εκπαιδευτικός ρώτησε ποιοί/ες θα ήθελαν να γίνουν κριτική επιτροπή, και οι πρώτοι που σήκωσαν χέρι κλήθηκαν να καθίσουν στην κορυφή του Π. Οι υπόλοιποι/ες μαθητές/τριες, αφού τους εξηγήθηκε σε ποια μεριά θα βρίσκονται οι «υπερασπιστές» της κάθε μιας από τις δύο κατηγορίες των μουσείων, κλήθηκαν να καθίσουν σε όποια μεριά ήθελαν. Η κατανομή που προέκυψε ήταν ισόρροπη, μόνο μια μετακίνηση χρειάστηκε να γίνει.

Πριν ξεκινήσει η λογομαχία, εξηγήθηκαν οι κανόνες διεξαγωγής της:

1. Όποιος/α ήθελε να πάρει τον λόγο από κάθε ομάδα, θα σήκωνε το χέρι και ο/η εκπαιδευτικός θα έδινε τον λόγο σε κάποιο από αυτά τα μέλη της ομάδας.
2. Με «κορώνα-γράμματα» θα οριζόταν ποια ομάδα θα ξεκινούσε την επιχειρηματολογία, αναφέροντας ένα (μόνο ένα) επιχείρημα.
3. Από αυτό το σημείο και μετά, κάθε φορά που θα έπαιρνε τον λόγο μια ομάδα θα απαντούσε πρώτα στο επιχείρημα που μόλις είχε ακουστεί από την αντίπαλη ομάδα και στη συνέχεια θα παρουσίαζε ένα νέο δικό της επιχείρημα.



4. Η τοποθέτηση κάθε ομάδας δεν έπρεπε να ξεπερνά τα 2 λεπτά.
5. Οι ομάδες όφειλαν να κρατήσουν τη συζήτηση σε υψηλό επίπεδο, παρουσιάζοντας τεκμηριωμένες, δηλαδή αιτιολογημένες, απόψεις, διατηρώντας τους τόνους χαμηλούς και σεβόμενες η μία την άλλη.

Αφού διευκρινίστηκαν κάποιες απορίες για τους κανόνες, οι αντίπαλες ομάδες ξεκίνησαν την προετοιμασία τους. Η εκπαιδευτικός εξήγησε ότι για την καλύτερη προετοιμασία τους έπρεπε όχι απλώς να αναζητήσουν επιχειρήματα και παραδείγματα για να υποστηρίξουν τη θέση που είχαν αναλάβει αλλά και να προσπαθήσουν να σκεφτούν τα επιχειρήματα που θα παρουσίαζε η αντίπαλη ομάδα, ώστε να προετοιμάσουν απαντήσεις σε αυτά. Θα έπρεπε να κρατούν σημειώσεις όλοι/ες, γιατί ήταν σημαντικό για τη καλή βαθμολογία της ομάδας τους να πάρουν όλα τα μέλη της τον λόγο.

Εντωμεταξύ η κριτική επιτροπή συζήτησε με την εκπαιδευτικό τους κανόνες για την αξιολόγηση: Όποτε έπαιρνε τον λόγο ένα μέλος, όσοι/ες ανήκαν στην κριτική επιτροπή θα σημείωναν ένα συν (+) δίπλα από το όνομά του αν η απάντηση που είχε δώσει στο επιχείρημα της αντίπαλης ομάδας ήταν σαφώς διατυπωμένη και πειστική και άλλο ένα συν (+) αν το νέο επιχείρημα που κατέθετε ήταν σαφές και ισχυρό. Σε περίπτωση επανάληψης επιχειρήματος που είχε ήδη ακουστεί, ακόμα κι αν το επιχείρημα ήταν σαφές και πειστικό, δεν θα λαμβανόταν υπόψη από την κριτική επιτροπή. Οι κριτές μπορούσαν να συνεργάζονται μεταξύ τους στην περίπτωση που δεν ήταν σίγουροι για την αποτίμηση ενός επιχειρήματος. Στο τέλος οι κριτές έπρεπε να προσθέσουν για κάθε ομάδα τον αριθμό των συν που είχαν σημειώσει. Σε περίπτωση ισοψηφίας, νικήτρια θα αναδεικνυαν την ομάδα από την οποία μίλησαν περισσότερα μέλη.

Αφού λύθηκαν κάποιες οι απορίες, η κριτική επιτροπή προετοίμασε ένα φύλλο αξιολόγησης χωρίζοντας μια κόλλα χαρτί σε δύο μέρη, ένα για κάθε ομάδα και τράβηξε κλήρο για να ορισθεί η ομάδα που θα έπαιρνε πρώτη τον λόγο. Τότε η εκπαιδευτικός είπε ότι ήρθε η ώρα να ξεκινήσει η λογομαχία. Οι καρέκλες επανήλθαν



στη θέση τους και ξεκίνησε η διαδικασία. Η εκπαιδευτικός έδωσε τον λόγο σε ένα από τα μέλη της ομάδας που κληρώθηκε πρώτη και στη συνέχεια σε ένα από τα μέλη της αντίπαλης ομάδας, που απάντησε στο επιχείρημα το οποίο μόλις είχε ακουστεί και κατέθεσε ένα νέο επιχείρημα της δικής του ομάδας. Έτσι συνεχίστηκε η διαδικασία, ώσπου κτύπησε το κουδούνι. Μέχρι τέλους συμμετείχαν όλοι/ες με πάθος, με τις ομάδες να επευφημούν τους ομιλητές τους όποτε έδιναν αποστομωτικές απαντήσεις ή κατέθεταν ένα επιχείρημα πολύ δύσκολο να ανατραπεί από την αντίπαλη ομάδα.

Οι κριτές υπολόγισαν στο διάλειμμα τη βαθμολογία των ομάδων και όταν το τμήμα επανήλθε μετά το διάλειμμα ανακοινώθηκε ποια ομάδα είχε νικήσει με μικρή διαφορά. Η εκπαιδευτικός έδωσε συγχαρητήρια και στις δύο ομάδες, γιατί είχαν ατομικά βελτιωθεί ως ρήτορες από την προηγούμενη φορά που είχαν οργανώσει λογομαχία και ταυτόχρονα φάνηκε να λειτουργούν περισσότερο ως ομάδα. Ύστερα ρώτησε αν, τώρα που η λογομαχία τελείωσε, θεωρούν τα μέλη των δύο αντίπαλων ομάδων ότι υπήρχε πράγματι ανάμεσα στις δύο απόψεις αγεφύρωτο χάσμα. Οι μαθητές/τριες που ζήτησαν τον λόγο παραδέχθηκαν ότι η αλήθεια βρισκόταν κάπου στη μέση. Και τα δύο είδη μουσείων ήταν σημαντικά, γιατί εξυπηρετούσαν διαφορετικές ανάγκες. Επίσης, κάποιος θύμισε ότι η λογομαχία ήταν ένα παιχνίδι, έτσι, επειδή ήθελαν να νικήσουν, αναγκαστικά υπερασπίζονταν φανατικά τη θέση που είχαν αναλάβει. Αν δεν υπήρχε το θέμα της ήττας ή της νίκης, θα συζήταγαν πιο χαλαρά.

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός ζήτησε από τις ομάδες να ανατρέξουν στις σημειώσεις τους και να καταθέσουν τι παρατήρησαν στον δικό τους ιστότοπο όσον αφορά τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά αυτού του κειμενικού είδους. Καταγράφηκαν στον πίνακα τα στοιχεία που είχαν εντοπίσει: α) στην αρχική σελίδα υπήρχαν υπερσύνδεσμοι που παρέπεμπαν σε εκθέματα ή σε επιμέρους χώρους του μουσείου ή του αρχαιολογικού χώρου· β) εκεί σε πολλές περιπτώσεις υπήρχαν άλλοι υπερσύνδεσμοι που οδηγούσαν σε πληροφορικά κείμενα για τα εκθέματα· γ) και στην



αρχική σελίδα και στις υπόλοιπες υπήρχαν κατατοπιστικά κείμενα· δ) το ύφος ήταν σοβαρό και όσον αφορά τη γλώσσα που χρησιμοποιούταν και όσον αφορά τα χρώματα, τις γραμματοσειρές, την εικονογράφηση.

Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός είπε ότι, εφόσον είχαν μελετήσει διάφορα ψηφιακά μουσεία, μπορούσαν τώρα να σχεδιάσουν σταδιακά το δικό τους. Καθώς στο σχολικό εγχειρίδιο περιλαμβάνεται μια ενότητα αφιερωμένη στις δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου, πρότεινε 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 περνούσαν τον ελεύθερό τους χρόνο. Ρώτησε αν το τμήμα συμφωνούσε το μουσείο τους να έχει αυτή τη θεματική. Ένας μαθητής είπε ότι το θέμα ήταν πολύ ενδιαφέρον αλλά του φαινόταν δύσκολο, γιατί τα χόμπι δεν είναι αντικείμενα, ώστε να κάνεις μια φωτογραφική έκθεση. Η εκπαιδευτικός αποδέχθηκε ότι δεν ήταν αυτονόητο πώς θα μπορούσαν να τα παρουσιάσουν αλλά αν έβρισκαν το θέμα ενδιαφέρον και ευχάριστο, άξιζε τον κόπο να ψάξουν να βρουν τον τρόπο. Συμφώνησαν αρκετά παιδιά κι έτσι η εκπαιδευτικός ζήτησε να το συζητήσουν λίγο με τον/τη διπλανό/ή τους.

Έδωσε λίγο χρόνο και ακολούθησε καταγισμός ιδεών όπου ακούστηκαν οι εξής ιδέες: α) να ετοιμάσουν κάτι σαν μικρές εκπομπές για την κάθε δραστηριότητα· β) να αναρτηθούν φωτογραφίες όπου θα εμφανίζονταν παιδιά και νέοι την ώρα που έπαιζαν το αγαπημένο τους παιχνίδι ή που ασχολούνταν με την αγαπημένη τους δραστηριότητα και οι φωτογραφίες να συνοδεύονται από ένα κείμενο που να εξηγεί τους κανόνες του παιχνιδιού ή του αγωνίσματος κτλ· γ) να αναρτηθούν και βιντεάκια που να δείχνουν πώς παίζεται ένα παιχνίδι ή πώς χορεύεται ένας χορός κ.ά.

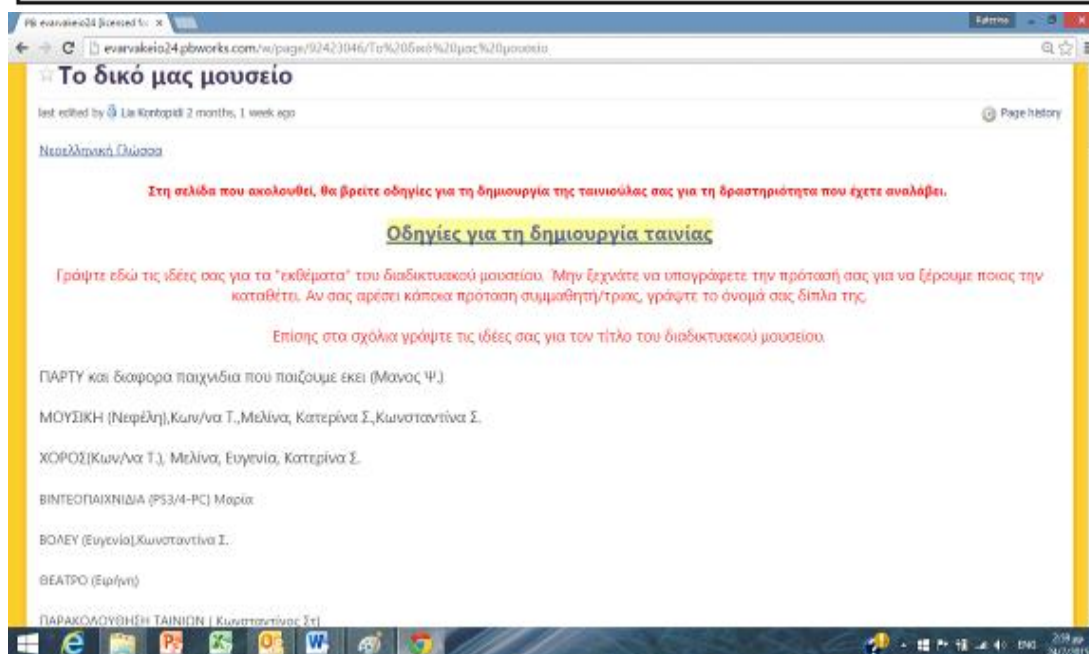
Η εκπαιδευτικός είπε ότι είναι πολύ καλές αυτές οι ιδέες αλλά ότι πρέπει να τηρηθούν κάποιοι κανόνες. Πράγματι θα μπορούσαν να δημιουργήσουν φιλμάκια όπου θα ακούγονται τα παιδιά να εξηγούν τι είναι η δραστηριότητα, πώς τη γνώρισαν, γιατί τη διάλεξαν κτλ. Αυτό που πρέπει να προσέξουν όμως είναι ότι δεν επιτρέπεται να κινηματογραφήσουν το πρόσωπο ανήλικου ατόμου, όπως οι



συμμαθητές/τριές τους. Θα έπρεπε είτε να χρησιμοποιήσουν μόνο τη φωνή του, είτε να κινηματογραφήσουν σημεία του σώματος που δεν είναι αναγνωρίσιμα, π.χ. τα χέρια του ενώ παίζει πιάνο. Επίσης, η εκπαιδευτικός εξήγησε ότι το γύρισμα θα πραγματοποιηθεί εκτός ωρών διδασκαλίας και για να μη χάσουν χρόνο κατά τα γυρίσματα, θα έπρεπε να σχεδιάσουν όσο γίνεται πιο αναλυτικά τι θα κινηματογραφήσουν, πού 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 κινηματογραφικά πλάνα.

Έτσι η εκπαιδευτικός πρότεινε στο επόμενο μάθημα να έρθουν με πιο συγκεκριμένες ιδέες για το πώς θα οργανώσουν την αποστολή τους. Βέβαια πρώτο βήμα ήταν να χωριστούν σε ομάδες ανάλογα με ποιες είναι οι αγαπημένες τους δραστηριότητες. Ζήτησε λοιπόν από τους/τις μαθητές/τριες, στο διάστημα που μεσολαβεί μέχρι το επόμενο μάθημα, να καταθέσουν τις προτιμήσεις τους για τις δραστηριότητες που θα ήθελαν να παρουσιαστούν στο ψηφιακό τους μουσείο στο wiki του τμήματος, στη σελίδα «Το δικό μας μουσείο». Αν μια από τις δραστηριότητες που πρότεινε κάποιος/α ενδιέφερε άλλα δύο μέλη του τμήματος και αυτά το δήλωναν στο wiki, τότε θα σχηματιζόταν μια τριμελής ομάδα και αυτή δραστηριότητα θα συμπεριλαμβανόταν στο μουσείο.

Η εκπαιδευτικός παρακάλεσε επίσης να σκεφτούν τίτλους για το μουσείο τους και να τους καταγράψουν στα σχόλια της ίδιας σελίδας.



Στιγμιότυπο του wiki: προτάσεις για τις δραστηριότητες που θα περιλάμβανε το μουσείο

4^ο δίωρο στην αίθουσα διδασκαλίας

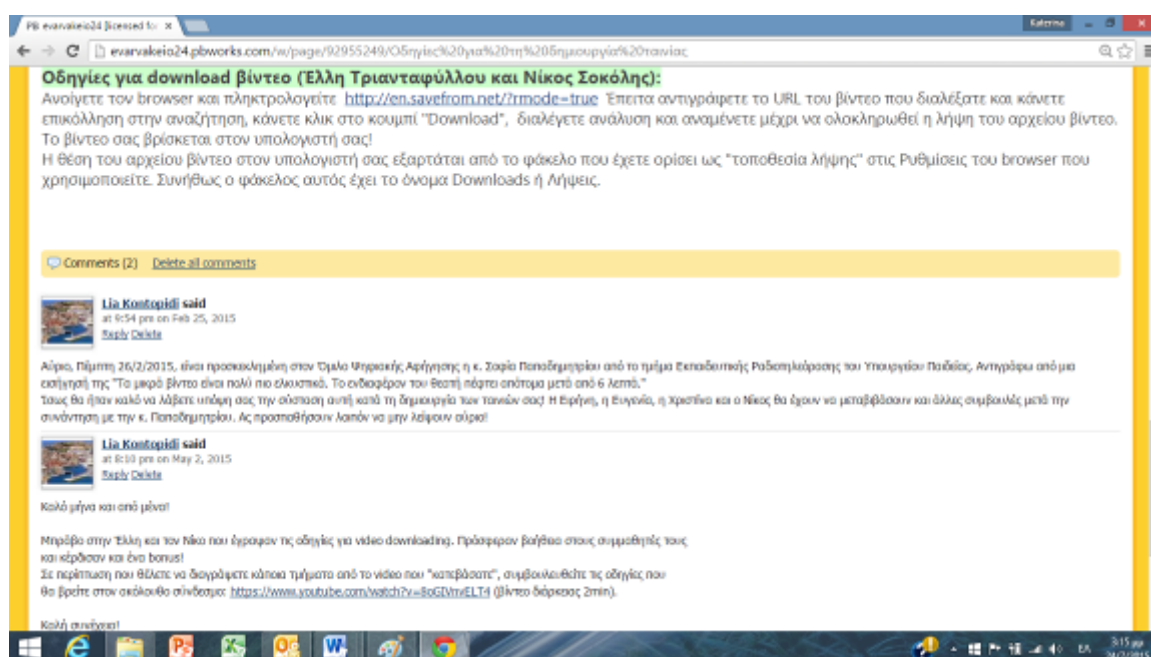
Όταν συγκεντρώθηκε το τμήμα, η εκπαιδευτικός χώρισε τα παιδιά σύμφωνα με τις προτάσεις και τις δηλώσεις προτίμησης που έκαναν στο wiki. Ύστερα πρότεινε πριν να συζητήσει η κάθε ομάδα μόνη της για να οργανώσει τη δουλειά της να συζητήσουν σε ολομέλεια πώς φαντάζονταν τη δομή του ψηφιακού τους μουσείου, αξιοποιώντας ό,τι είχαν παρατηρήσει στα ψηφιακά μουσεία που μελέτησαν.

Η εκπαιδευτικός εκμείευσε με κατάλληλες ερωτήσεις και κατέγραψε στον πίνακα τα εξής: α) τίτλος ιστότοπου, β) εισαγωγικό σημείωμα για τη θεματική και τον σκοπό του μουσείου, γ) υπερσύνδεσμοι για τις επιμέρους δραστηριότητες και δ) κείμενο συνοδευτικό για κάθε δραστηριότητα.

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός ενημέρωσε το τμήμα ότι η καθηγήτρια Πληροφορικής, η κα Ευαγγελία Κοντοπίδη, επρόκειτο να τους κάνει στο πλαίσιο του δικού της γνωστικού αντικειμένου μια επίδειξη του λογισμικού MovieMaker και



γενικά θα στηρίζε το τεχνικό μέρος της προσπάθειας, αναρτώντας σχετικές οδηγίες στο wiki και γενικά παρέχοντας τη βοήθειά της για τη δημιουργία των ταινιών μικρού μήκους.



Στιγμιότυπο από τη σελίδα «Οδηγίες για τη δημιουργία ταινίας»: μηνύματα της καθηγήτριας Πληροφορικής

Ύστερα το τμήμα δούλεψε χωρισμένο σε ομάδες. Οι ομάδες κλήθηκαν να εγκατασταθούν σε τραπέζια που δημιουργήθηκαν από δύο ενωμένα θρανία, για να οργανώσουν τον τρόπο με τον οποίο θα εργαστούν (ποιο υλικό θα πρέπει να συγκεντρώσουν και πώς, ποιος θα αναλάβει τι...) ώστε να παρουσιάσουν τη δραστηριότητα που έχουν αναλάβει. Τους ανέφερε και κάποια καθοδηγητικά ερωτήματα τα οποία έπρεπε να σκεφτούν (ερωτήματα που περιλαμβάνονται στο [φύλλο εργασίας 4](#), το οποίο όμως για τεχνικούς λόγους η εκπαιδευτικός δεν μπόρεσε να το διανείμει). Η εκπαιδευτικός τους εξήγησε ότι δεν είναι δυνατόν να καταλήξουν τώρα σε όλες τις αποφάσεις, γιατί δεν έχουν ακόμα όλα τα δεδομένα. Όμως ήταν



καλό όλα να κουβεντιαστούν, ώστε να ξέρουν ποια θέματα πρέπει να ξεκαθαρίσουν για να φέρουν σε πέρας την αποστολή τους.

Τέλος, υπογράμμισε πως τα κριτήρια με τα οποία θα αξιολογηθούν οι ταινίες τους ήταν 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).

1 ώρα στην αίθουσα διδασκαλίας

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. Αφού έγινε ένας γύρος, φάνηκε ότι οι περισσότερες ομάδες είχαν εντοπίσει παιδιά από τον αθλητικό σύλλογο ή τη σχολή χορού κτλ. στα οποία θα απευθύνονταν, για να πάρουν συνεντεύξεις.

Η εκπαιδευτικός είπε ότι το επόμενο βήμα ήταν να συντάξουν το κείμενάκι που θα συνόδευε το φιλμάκι. Κάλεσε τις ομάδες να σκεφτούν τι θα έπρεπε να περιλαμβάνει αυτό το κείμενο για τη δική τους δραστηριότητα, να το συντάξουν και μετά ένα μέλος κάθε ομάδας να αναλάβει να το αναρτήσει στο wiki, στη σελίδα «Το δικό μας μουσείο», όπου θα λάβουν και τη δική της ανατροφοδότηση. Εξήγησε ότι από το σημείο αυτό και μετά, δηλαδή για τη φάση της υλοποίησης του σχεδιασμού τους όσον αφορά τα φιλμάκια θα αναλάμβανε να τους βοηθήσει η καθηγήτρια της Πληροφορικής.

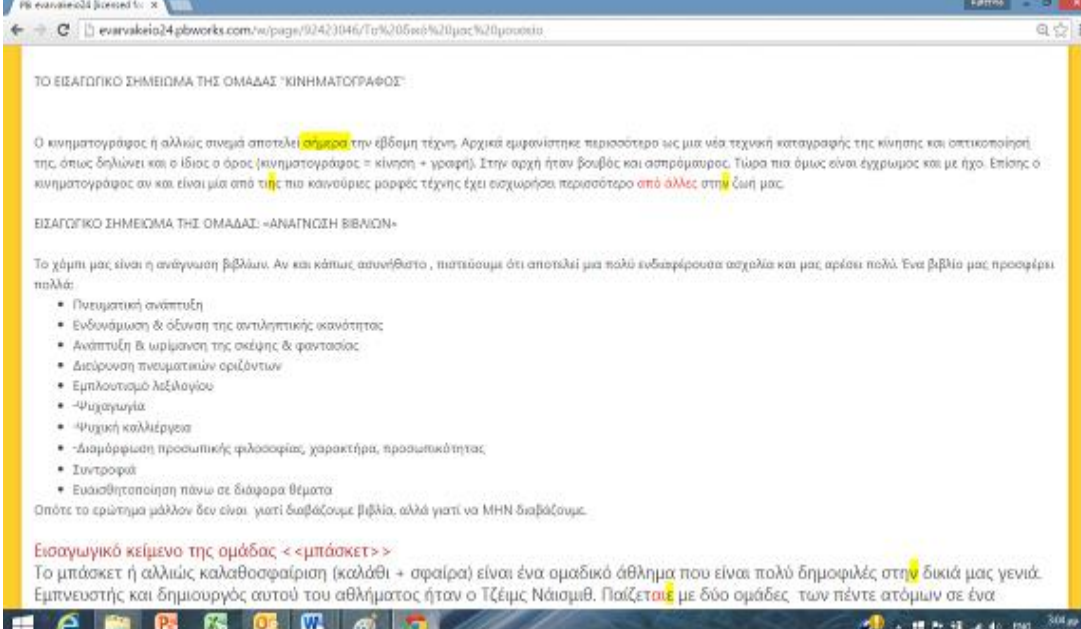


**ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ**
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ**

**ΕΣΠΑ
2007-2013**
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΤΟ ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ 'ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ':

Ο κινηματογράφος ή αλλιώς σινεμά αποτελεί **από τα** την εβδομή τεχνή. Αρχικά εμφανίστηκε περισσότερο ως μια νέα τεχνική καταγραφή της κίνησης και οπτικοποίηση της, όπως δηλώνει και ο ίδιος ο όρος (κίνημα+τογράφος = κίνηση + γραφή). Στην αρχή ήταν βουβός και ασπρόμαυρος. Τώρα πιο όμως είναι έγχρωμος και με ήχο. Επίσης ο κινηματογράφος αν και είναι μία από **τις** πιο καινούριες μορφές τέχνης έχει ενσωματώσει περισσότερο **από άλλες** στην ζωή μας.

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ: «ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΒΙΒΛΙΩΝ»

Το χόμπι μας είναι η ανάγνωση βιβλίων. Αν και κάπως ασυνήθιστο, πιστεύουμε ότι αποτελεί μια πολύ ενδιαφέρουσα ασχολία και μας αρέσει πολύ. Ένα βιβλίο μας προσφέρει πολλά:

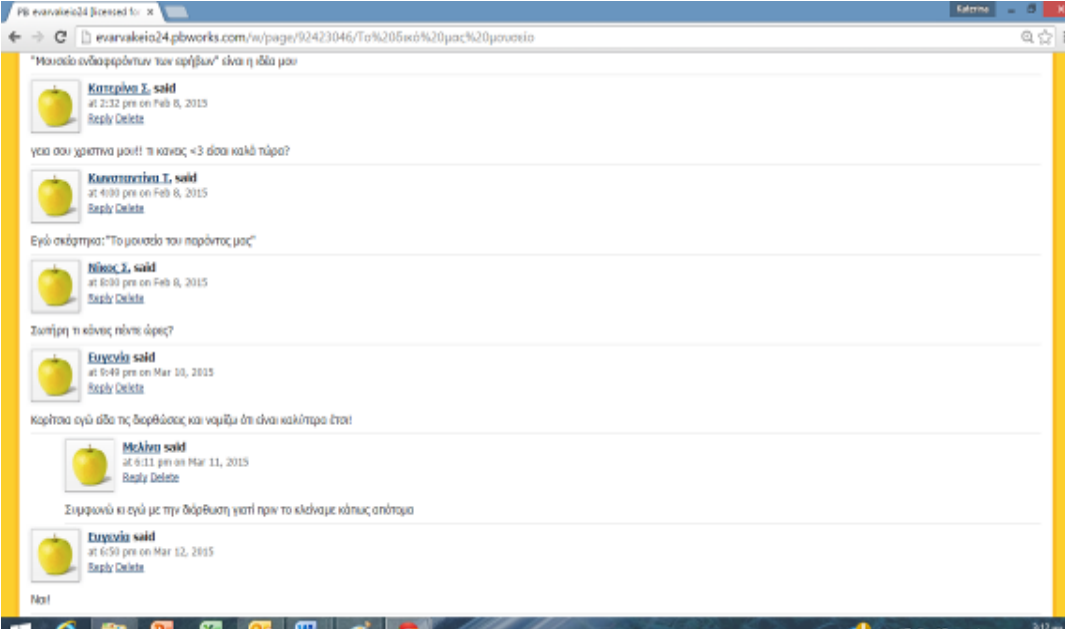
- Πνευματική ανάπτυξη
- Ενδυνάμωση & ούση της αντιληπτικής ακονότητας
- Ανάπτυξη & ωρίμανση της σκέψης & φαντασίας
- Διείρση πνευματικών οριζώντων
- Εμπλουτισμό λεξιλογίου
- Ψυχολογία
- Ψυχική καλλιέργεια
- Διαμόρφωση προσωπικής φιλοσοφίας, χαρακτήρα, προσωπικότητας
- Συντροφιά
- Ευαισθητοποίηση πάνω σε διάφορα θέματα

Οπότε το ερώτημα άλλων δεν είναι γιατί διαβάζουμε βιβλία, αλλά γιατί να ΜΗΝ διαβάζουμε.

Εισαγωγικό κείμενο της ομάδας <<μπάσκετ>>

Το μπάσκετ ή αλλιώς καλαθοσφαίριση (καλάθι + σφαίρα) είναι ένα αμαδικό άθλημα που είναι πολύ δημοφιλές στην **δικιά** μας γενιά. Εμπνευστής και δημιουργός αυτού του αθλήματος ήταν ο Τζέιμς Νάισμιθ. Παιζέται **με** δύο ομάδες των πέντε ατόμων σε ένα

Στιγμιότυπο του wiki: εισαγωγικά σημειώματα των χόμπι μετά την ανατροφοδότηση (η ομάδα του δευτέρου έχει ήδη προχωρήσει στη βελτίωσή του)



"Μουσείο ενδιαφερόμετων των αθήνων" είναι η ιδέα μου

Katerina I. said
at 2:32 pm on Feb 6, 2015
Reply Delete

για σου χριστινα μου!! τι κανεις <3 εσαι καλη ταρα?

Katerina I. said
at 4:09 pm on Feb 6, 2015
Reply Delete

Εγώ σκέφτηκα: "Το μουσείο του παρόντος μας"

Nikos I. said
at 6:30 pm on Feb 6, 2015
Reply Delete

Σωστήη τι κανεις πέντε ώρες?

Eugenia said
at 6:49 pm on Mar 10, 2015
Reply Delete

καρίτσα εγώ εδα τις δουρίσεις και ναμίζω ότι είναι καλύτερα έτσι!

Melina said
at 6:11 pm on Mar 11, 2015
Reply Delete

Συμφωνώ κι εγώ με την ιδέα σου γιατί πριν το κλάμα κάπως σπύταμα

Eugenia said
at 6:59 pm on Mar 12, 2015
Reply Delete

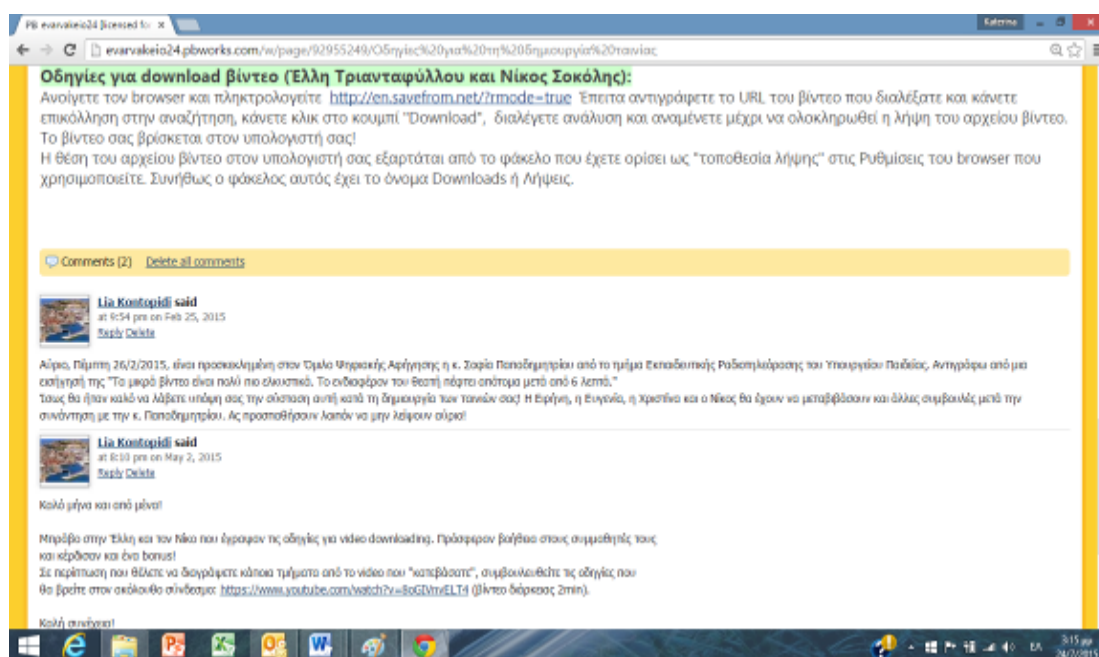
Ναι!

Στιγμιότυπο του wiki: τα σχόλια όπου φαίνεται η συνεννόηση για τη βελτίωση του κειμένου, καθώς και προτάσεις για το όνομα του μουσείου του τμήματος



Η συνέχιση της δουλειάς στο πλαίσιο της Πληροφορικής

Οι ομάδες συνέχισαν να εργάζονται στο πλαίσιο του γνωστικού αντικειμένου της Πληροφορικής. Εξοικειώθηκαν με το λογισμικό δημιουργίας ταινιών, έμαθαν πώς να χειρίζονται τα αρχεία ήχου των ηχογραφήσεων κτλ. Δημιουργήθηκε και μια νέα σελίδα στο wiki με οδηγίες, παραδειγματικά βιντεάκια για τον τρόπο δουλειάς στο MovieMaker, όπου ανάρτησαν οδηγίες και οι ίδιοι/ες οι μαθητές/τριες, απαντώντας σε απορίες συμμαθητών τους. Τα φιλάκια που ολοκληρώθηκαν έγκαιρα αναρτήθηκαν στη σελίδα του wiki «το δικό μας μουσείο».



Στιγμιότυπο από τη σελίδα «Οδηγίες για τη δημιουργία ταινίας»: μηνύματα της καθηγήτριας Πληροφορικής



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

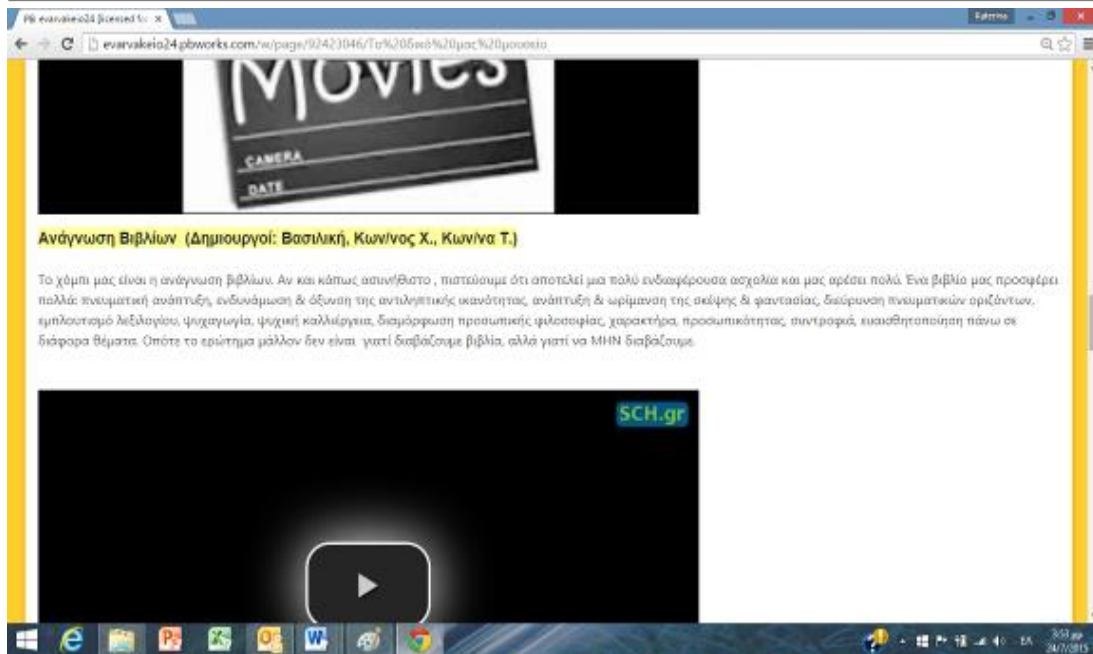


ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Στιγμιότυπο από τη σελίδα όπου αναρτήθηκαν τα εισαγωγικά κείμενα και τα φιλμάκια



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 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^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](#)», *Πεμπουσσία*, 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 κατάργησε 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 θα αναλάβετε στην ολομέλεια και
- β) να παρατηρήσετε τη δομή αυτού του κειμενικού είδους.

Η προετοιμασία στο σπίτι

Στο επόμενο μάθημα θα ασχοληθούμε με την πιο πρόσφατη εκδοχή μουσείων, με τα ψηφιακά μουσεία. Μπορείτε λοιπόν να περιηγηθείτε από το σπίτι σας στις διευθύνσεις που ακολουθούν, ώστε να αποκτήσετε μια γενική εικόνα των ψηφιακών αυτών ιστότοπων. Αφού επισκεφθείτε όσα ψηφιακά μουσεία και μνημεία σας φαίνονται ενδιαφέροντα, θα σημειώσει καθένας/καθεμία σε αυτή τη σελίδα του wiki (e-varnakeio24) το όνομά του/της με χρωματιστούς χαρακτήρες (για να ξεχωρίζουν) δίπλα στους ιστότοπους με τους οποίους θα ήθελε να ασχοληθεί (τουλάχιστον τρεις ιστότοποι), ώστε να χωριστεί το τμήμα σε ομάδες ανάλογα με τα ενδιαφέροντά σας. Επισημαίνεται ότι τους ιστότοπους όπου δεν προσφέρεται ως εναλλακτική γλώσσα η ελληνική, θα πρέπει να τους δηλώσετε μονάχα αν νιώθετε ότι δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα κατανόησης με τα ξενόγλωσσα κείμενα.

Ιστότοποι όπου προσφέρονται τα ελληνικά:

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.ancientathens3d.com/index.html>: Τρισδιάστατη παρουσίαση της Ακρόπολης από τα Μυκηναϊκά χρόνια μέχρι την Οθωμανική εποχή.
4. <http://www.eie.gr/archaeologia/gr/arxeio.aspx>: Νεώτερα μνημεία της Αθήνας.



5. <http://www.wow.gr/projects/thessaloniki/index.htm>: Η πόλη της Θεσσαλονίκης τις τρεις πρώτες δεκαετίες του 20ου αιώνα.
6. http://nam.culture.gr/portal/page/portal/deam/virtual_exhibitions: Κόμβος αρχαιολογικών μουσείων Αθήνας, Θεσσαλονίκης, Ηρακλείου, κ.ά.

Ιστότοποι όπου δεν προσφέρονται τα ελληνικά:

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://www.romanbaths.co.uk/walkthrough.aspx>: Περιήγηση στα Ρωμαϊκά λουτρά της βρετανικής πόλης Bath.
10. <http://islamic-arts.org/2011/the-alhambra-a-virtual-walking-tour/>: Περιήγηση στα αραβικά ανάκτορα της Αλάμπρας, στην Ισπανία.
11. <http://www.annefrank.org/en/Subsites/Home/>: Περιήγηση στον χώρο όπου κρύφθηκε η οικογένεια της Άννας Φρανκ και οι φίλοι τους την εποχή των Ναζί (όπου εκτυλίσσονται τα γεγονότα του "Ημερολογίου της Άννας Φρανκ").
12. <http://www.louvre.fr/oal>: Μουσείο του Λούβρου, Έργα κάτω από τον φακό (επιλογή έργων του μουσείου).
13. http://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html: Περιήγηση στην εκκλησία "Καπέλα Σικστίνα" του Βατικανού.
14. <http://www.mnh.si.edu/vtp/1-desktop/>: Smithsonian Μουσείο Φυσικής Ιστορίας

Ομαδική εργασία μέσα στην αίθουσα διδασκαλίας

- 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...)

Β. 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) Όταν μεταβαίνετε σε κάποια από τις επιλογές τι βρίσκετε εκεί; Μόνο εικόνα ή υπάρχει και κείμενο.

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;

Φύλλο εργασίας για το Μουσείο της Ακρόπολης

Η διπλή αποστολή μας:

1. Κατά τη διάρκεια της επίσκεψης θα παρατηρούμε με ποια μέσα/ποιους τρόπους ενημερώνει το μουσείο τους επισκέπτες για το θέμα του και για τα συγκεκριμένα εκθέματά του.



2. Παράλληλα θα αναζητήσουμε στις προθήκες της αίθουσας του ιστογείου τα αντικείμενα που αντιστοιχούν στις διατυπώσεις που ακολουθούν.
3. Θα σημειώσουμε τις υποθέσεις μας για τα ερωτήματα της πίσω σελίδας που αφορούν τον 1^ο όροφο- .

1^η προθήκη δεξιά

<u>Αριθμός/οί</u>	<u>Ορισμός</u>
	Σβούρα είναι και γυρίζει...
	Δοχείο ερυθρόμορφο του οποίου η ονομασία έχει συνδεθεί και με το ηφαίστειο.
	Αποτελούν απόδειξη ότι είχε ανακαλυφθεί ο διαβήτης κατά τη Γεωμετρική εποχή.

2^η προθήκη δεξιά

<u>Αριθμός/οί</u>	<u>Ορισμός</u>
	Στέκονταν στην άκρη των κεραμιδιών της στέγης
	Παίζουμε με κούκλες;
	Ρίξε μια ζαριά καλή.
	«Γραφική ύλη»

3^η προθήκη δεξιά



<u>Αριθμός/οί</u>	<u>Ορισμός</u>
	Για ράψιμο
	Για χτένισμα
	Για μαγείρεμα
	Για φωτισμό

1^η προθήκη αριστερά

<u>Αριθμός/οί</u>	<u>Ορισμός</u>
	Μελανόμορφο αγγείο (λουτροφόρος) εικονογραφημένο με τις μυθικές Σφίγγες

2^η προθήκη αριστερά

<u>Αριθμός/οί</u>	<u>Ορισμός</u>
	Τρεις λουτροφόροι (θραύσματα) που λειτουργούν ως τρία καρέ ενός... κόμικ: Στο 1 ^ο αγγείο η νύφη προχωρά καλυμμένη με πέπλο, στο 2 ^ο αρχίζει να ανασηκώνεται το πέπλο και στο 3 ^ο ανασηκώνεται καθαρά.

Εντοπίστε επίσης:

- Στον τοίχο δεξιά μια πινακίδα εισόδου σε κάποιο ιερό
- Τάματα ασθενών στον Ασκληπιό, που εικονίζουν εκείνα τα μέλη του σώματος που θεραπεύσε (σας θυμίζουν κάτι;)



- Αν ήσασταν υψηλού επιπέδου λωποδύτες της αρχαιότητας, ποια διάρρηξη θα σχεδιάζατε;
- Κατάλληλα για μεταμφίηση

Ερωτήσεις για τους επόμενους ορόφους

- Βρείτε αποδείξεις ότι τα μαρμάρινα αγάλματα δεν ήταν άσπρα, όπως συνήθως νομίζουμε, αλλά χρωματισμένα.
- Ποιο ήταν το θετικό στοιχείο που προέκυψε για τους ιστορικούς της τέχνης από την εισβολή των Περσών στην Ακρόπολη το 480 π.Χ.
- Γιατί είναι πολύ περισσότερα τα αρχαϊκά αγάλματα-αναθήματα προς τη θεά Αθηνά που σώθηκαν από εκείνα τα αναθήματα που σώθηκαν από τις επόμενες περιόδους;
- Αναζητήστε για ποιους λόγους τα αντικείμενα που διασώθηκαν από τις αρχαίες γειτονιές της Αθήνας είναι κυρίως πήλινα. (Γιατί δεν διασώθηκαν ξύλινα, σιδερένια, δερμάτινα, υφασμάτινα, ασημένια, χρυσά;)

Εργασία για το σπίτι: Θα επισκεφθείτε τη διαδικτυακή έκδοση του Μουσείου της Ακρόπολης για να τη συγκρίνετε με το «πραγματικό» Μουσείο της Ακρόπολης, καθοδηγούμενοι/ες από τα ερωτήματα του Φύλλου εργασίας 3 που έχει αναρτηθεί στο wiki, στο τέλος της σελίδας «Μουσεία στο διαδίκτυο». Προετοιμαστείτε με επιχειρήματα για μια λογομαχία όπου η μια ομάδα θα υπερασπιστεί τα «πραγματικά» μουσεία και η άλλη τα διαδικτυακά.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Φύλλο εργασίας 3

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;



Φύλλο εργασίας 4

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. Αν πρόκειται να αξιοποιήσετε για την παρουσίαση της δραστηριότητας συνεντεύξεις με εφήβους, τότε ποια ερωτήματα θα τους απευθύνετε;
2. 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.
3. 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.
4. 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;
5. Θα προσθέσετε εικονικό υλικό (φωτογραφίες, ζωγραφιές, κόμικ...) ανάμεσα στα πλάνα; Αν ναι, θα αναζητήσετε αυτό το υλικό στο διαδίκτυο ή αλλού;
6. Θα προσθέσετε μουσική υπόκρουση; Τι θα ταίριαζε στη συγκεκριμένη δραστηριότητα και στον ρυθμό που θέλετε να δώσετε στο φιλμάκι;



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Μια απλούστερη εκδοχή του σεναρίου θα ήταν το υλικό του ψηφιακού μουσείου διάσωσης των χόμπι να μη στηριχθεί σε φιλμάκια, που οπωσδήποτε είναι απαιτητικό παραδοτέο, αλλά σε φωτογραφίες συνοδευμένες από κείμενα επεξηγηματικά.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το αδύναμο σημείο της εφαρμογής ήταν ότι δεν ολοκληρώθηκαν όλα τα φιλμάκια για το ψηφιακό μουσείο, συνεπώς ο σχεδιασμός δεν ολοκληρώθηκε. Η βασική αιτία ήταν ότι σύντομα μετά την παράδοση της σκυτάλης από το μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας στο μάθημα της Πληροφορικής προέκυψε μια έκτακτη απόσπαση της φιλολόγου από το σχολείο. Προφανώς κάποια μέλη του τμήματος θεώρησαν ότι δεν έχει νόημα να συνεχίσουν τις προσπάθειες για ένα τόσο απαιτητικό παραδοτέο, εφόσον η νέα φιλόλογος δεν θέλησε να δώσει συνέχεια στο συγκεκριμένο project και έτσι από διαθεματικό είχε μετατραπεί σε project της Πληροφορικής και μόνο.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

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]
- 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].
- 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.