



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Β΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Ταξίδι στο Μουσείο»

Συγγραφή: ΚΙΟΥΣΗ ΕΛΕΝΗ

Εφαρμογή: ΤΖΟΒΛΑ ΕΙΡΗΝΗ



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

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

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

Ταξίδι στο Μουσείο

Εφαρμογή σεναρίου

Ειρήνη Τζοβλά

Δημιουργία σεναρίου

Ελένη Κιούση

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Β΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

4^ο Δημοτικό Σχολείο Πεύκης

Χρονολογία

Από 13-02-2015 έως 27-02-2015

Διδακτική/θεματική ενότητα

Σχολικό εγχειρίδιο Γλώσσα Β΄ Δημοτικού, ενότητα 13: «Μεσ στο μουσείο».

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής ζώνης

Νεοελληνική Γλώσσα



Νεοελληνική Λογοτεχνία

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Αισθητική Αγωγή: Εικαστικά

Αισθητική Αγωγή: Θεατρική Αγωγή

Αισθητική Αγωγή: Μουσική

Μελέτη Περιβάλλοντος

III. Ημιτυπικές και άτυπες διαδικασίες εκπαίδευσης

Εκπαιδευτικές εκδρομές

Ευέλικτη Ζώνη

Πολιτιστικά προγράμματα

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 10 διδακτικές ώρες.

Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής

Εκτός σχολείου: μουσείο

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκε στοιχειώδης εξοικείωση των μαθητών με τον Η/Υ. Αυτοί γνώριζαν τη χρήση του πληκτρολογίου, του ποντικιού, της εντολής «σύρε και άφησε» και της διαχείρισης αρχείων. Η βασικότερη δεξιότητα όμως που έπρεπε να έχουν τα παιδιά είναι η εξοικείωση με τις αρχές της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και μάθησης. Όσον αφορά την υλικοτεχνική υποδομή απαιτήθηκε η ύπαρξη ενός βιντεοπροβολέα στην αίθουσα διδασκαλίας και Η/Υ ανάλογα με τις ομάδες που δημιουργήθηκαν.



Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στη Β΄ Τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Ελένη Κιούση, Στο Μουσείο, Νεοελληνική Γλώσσα Β΄ Δημοτικού, 2014

Το σενάριο αντλεί

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

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



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

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

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

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



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

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

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

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

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους, κυρίως σε αφηρημένες έννοιες·



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

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

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

Διδακτικές πρακτικές

Στο συγκεκριμένο σενάριο ο εκπαιδευτικός συντονίζει, καθοδηγεί τις ομάδες, συμβουλεύει, εμπυγχώνει τη μαθησιακή διαδικασία και έχει το ρόλο του διαμεσολαβητή μεταξύ των μαθητών/τριών και της παρεχόμενης γνώσης, διατηρεί τον ρόλο του διευκολυντή των δραστηριοτήτων με στόχο να καλλιεργηθεί η



δεξιότητα της ενσυναίσθησης και οι μαθητές να διαμορφώσουν στάσεις μέσα από συγκεκριμένες βιωματικές εμπειρίες. Έτσι, ο μαθητής ερευνά, ανακαλύπτει, οικοδομεί τη νέα γνώση, αυτενεργεί και δε μένει παθητικός δέκτης της όλης μαθησιακής διαδικασίας. Βρίσκεται στο κέντρο της μάθησης, αφού κρίνει, σκέπτεται, αναστοχάζεται και δημιουργεί συνεργατικά νέες μορφές (Ράπτης & Ράπτη, 2001).

Η ύπαρξη των ομάδων αποτελεί τη βασική μορφή οργάνωσης της τάξης. Οι μαθητές δούλεψαν σε δυάδες ενώ ο αριθμός των Η/Υ ανταποκρίνεται στην αντιστοιχία των μαθητών και κρίνεται ικανοποιητικός για την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία του συγκεκριμένου σεναρίου αποτέλεσε η επίσκεψη του τμήματος στο Μουσείο Πολεμικής Αεροπορίας η οποία συνδυάστηκε με τις εικόνες του προοργανωτή και τις ερωτήσεις του σχολικού βιβλίου (σελ. 47) [της 13^{ης} ενότητας](#).

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

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

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Με τη χρήση των ΤΠΕ στο συγκεκριμένο σενάριο αξιοποιείται: το πρόγραμμα παρουσίασης, εννοιολογικής χαρτογράφησης, πρόγραμμα διαδραστικής επεξεργασίας



κατανόησης video, σύνθεσης πάζλ και άλλες ηλεκτρονικές διευθύνσεις για την παροχή πληροφοριών στη γνώση.

Κείμενα

Μελέτη Περιβάλλοντος, Β΄ Τάξη, 15^η Ενότητα : «[Πολιτισμός](#)».

Λογοτεχνικά κείμενα εκτός σχολικών εγχειριδίων – Παιδική λογοτεχνία

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

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

Βίντεο

Μουσικό Βίντεο: «[Μες στο Μουσείο](#)», 1980, από το cd: «Εδώ Λιλιπούπολη», Μ. Χατζιδάκης (1.51').

Εκπαιδευτική Τηλεόραση: «[Το άγαλμα που κρύωνε](#)», (9.22').

Διαδικτυακά εργαλεία

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

Διαδραστική επεξεργασία video για κατανόηση του περιεχομένου: www.educanon.com

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

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

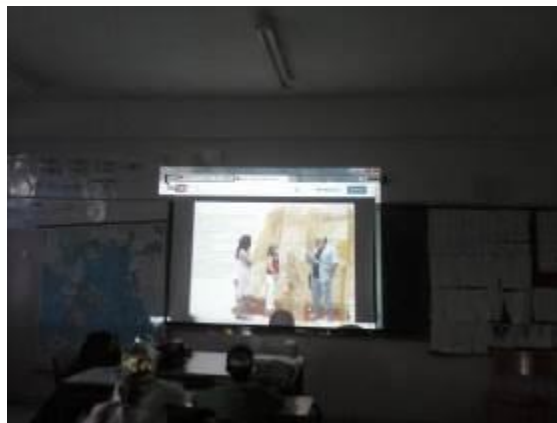
1η & 2η διδακτική ώρα

Η εφαρμογή του σεναρίου ξεκίνησε με την προβολή βίντεο που αφορούσε στο πατητήρι και το πάτημα των σταφυλιών για να συνδεθεί το περιεχόμενο της ενότητας με τη λαογραφία.



Στη συνέχεια έγινε συζήτηση γύρω από την επίσκεψη που η τάξη είχε πραγματοποιήσει στο Μουσείο της Πολεμικής Αεροπορίας κατά το προηγούμενο διάστημα. Οι μαθητές μετέφεραν στην τάξη τις εντυπώσεις τους από την επίσκεψή τους και στη συνέχεια μετέφεραν τις εμπειρίες τους στην ολομέλεια της τάξης από άλλες επισκέψεις που είχαν πραγματοποιήσει σε ανάλογους χώρους, είτε με το σχολείο τους είτε με την οικογένειά τους. Εντύπωση προκάλεσε το πόσο πολλές μνήμες οι μαθητές είχαν από τις προηγούμενες φετινές επισκέψεις μας στο Μουσείο Φυσικής Ιστορίας και το Μουσείο Δροσίνη αλλά και τις περσινές επισκέψεις στο Μουσείο Αφής και στο Σπαθάρειο Μουσείο.

Την επόμενη διδακτική ώρα, διαβάστηκε από την εκπαιδευτικό το λογοτεχνικό βιβλίο «Το άγαλμα που κρύωνε» του Χ. Μπουλώτη και προβλήθηκε στην ολομέλεια το σχετικό [video](#).



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

Στόχος των αρχικών ερωτήσεων ήταν να ζωντανέψει η φαντασία των παιδιών, να επινοήσουν μια δική τους ιστορία που θα μπορούσε να έχει τον τίτλο «Τα αγάλματα ζωντάνεψαν», να μην περιορίζονται στον χώρο και στον χρόνο, να βγουν νοερά έξω από το μουσείο, στον δρόμο, στο βουνό, στην παραλία και να αρχίσουν να μιλάνε στους περαστικούς, τότε *τι θα μπορούσαν να πουν, να ακούσουν, να δουν*. Είναι ένα «παιχνίδι» με τη σκέψη των μικρών μαθητών, που τους βάζει να διαδραματίσουν ρόλους, πέρα από συγκεκριμένους χώρους και να πάρουν και οι ίδιοι μέρος σε αυτό. Οι μαθητές σε ομάδες των 4 ατόμων προέβησαν στη δραματοποίηση



του ζωντανέματος των αγαλμάτων ενός μουσείου και με ζωηρό τρόπο αναπαρέστησαν σκηνές από το ενδεχόμενο γεγονός αυτό.



Παράλληλα, η εκπαιδευτικός έκανε τις ερωτήσεις «Πώς θα ένιωθε ένα άγαλμα, αν το χάιδευαν οι μαθητές;», Ποια συναισθήματα θα αναπτύσσονταν μεταξύ τους;». Ένα «παιχνίδι» ενσυναίσθησης, που έβγαλε ζεστασιά, θαλπωρή, αγάπη, φιλία. Οι μαθητές μίλησαν για τις ιστορίες των αεροπλάνων που είδαν στο Μουσείο της Πολεμικής Αεροπορίας και δημιούργησαν φανταστικές ιστορίες για τις πιθανές αφηγήσεις των αεροπλάνων αυτών. Επειδή στο Μουσείο είχαν δει ένα αεροπλάνο που κατέπεσε στον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, η συγκεκριμένη ομάδα αφηγήθηκε τη μάχη όπως αυτή τη φαντάστηκε.

Εκτός όμως από αυτό, τονίστηκαν και κάποιοι κανόνες που πρέπει να τηρούμε όλοι μας, όταν επισκεπτόμαστε τέτοιους χώρους, όπως: «είναι σωστό να ακουμπάμε τα αγάλματα;», εσείς τι λέτε;», μήπως υπάρχουν κανόνες καλής συμπεριφοράς στο χώρο του μουσείου, επειδή τα εκθέματα καταστρέφονται με το άγγιγμά μας;». Στη συζήτηση αυτή εξηγήθηκαν στους μαθητές οι λόγοι για τους οποίους συμβαίνει αυτό και οι μαθητές θυμήθηκαν κάποια προηγούμενη επίσκεψη σε διαδραστικό μουσείο, όπου οι πινακίδες προέτρεπαν τους επισκέπτες να αγγίζουν. Ήταν μια καλή ευκαιρία να αποσαφηνιστεί στους μαθητές πότε αγγίζουμε και πότε όχι σε ένα μουσείο.

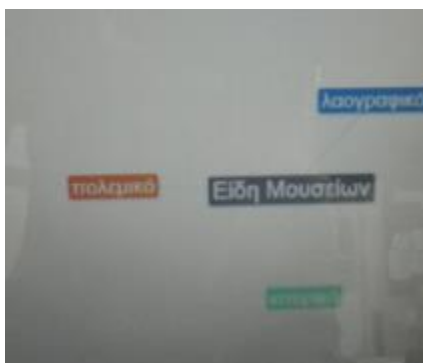


3η & 4η διδακτική ώρα

Σε αυτό το 2^ο διδακτικό δίωρο οι μαθητές κάθισαν μπροστά στους υπολογιστές –αφού ο χωρισμός σε ομάδες έχει ήδη γίνει από το προηγούμενο στάδιο– και εργάστηκαν συνεργατικά στη δραστηριότητα που είναι η λεξιλογική προσέγγιση του όρου «μουσείο», καθώς και άλλων παραγώγων της. Έτσι, συνδέθηκαν στο [Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής](#), έγραψε μέσα στο ορθογώνιο την αρχή της λέξης *μουσείο* και είδαν τις επιλογές που τους έδωσε η λέξη. Διάβασαν εναλλάξ στην ομάδα τους τις πληροφορίες και τις συζήτησαν ([1^ο Φύλλο εργασίας](#)).



Μετά την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, προχώρησαν στη συμπλήρωση του εννοιολογικού χάρτη, προκειμένου να ανιχνευθούν οι γνώσεις που έχουν μέχρι τώρα για τα διάφορα είδη μουσείων που υπάρχουν, αλλά και για να αποκτήσουν νέα γνώση, αφού προκλήθηκε συζήτηση ανάμεσα στις ομάδες. Η δραστηριότητα αυτή έγινε με ένα διαδικτυακό εργαλείο το [text2mindmap](#), ([2^ο Φύλλο εργασίας](#)). Οι μαθητές γνώρισαν αρκετά από τα είδη των μουσείων και συμπλήρωσαν εύκολα τον εννοιολογικό χάρτη.



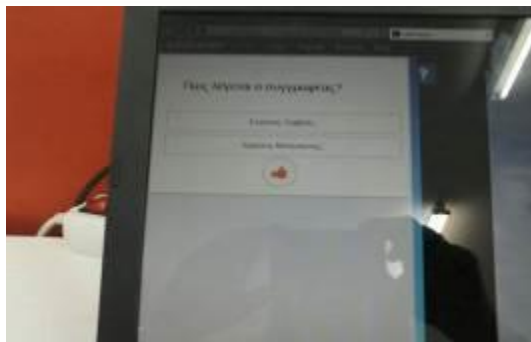


Αφού τελείωσαν και με αυτή τη δραστηριότητα οι μαθητές/-τριες, χαλάρωσαν με το άκουσμα της μουσικής του Μ. Χατζιδάκη, «[Μες στο Μουσείο](#)». Στόχος του σεναρίου σε αυτές τις δραστηριότητες ήταν να εξοικειωθούν με νέους λεξιλογικούς όρους, να τους κατανοήσουν, να αναπαραστήσουν εννοιολογικά σχήματα, να διερευνήσουν τις αντιλήψεις τους σε βασικές έννοιες του γνωστικού αντικείμενου, να σκιαγραφήσουν τυχόν παρανοήσεις ή εσφαλμένες γνωστικές δομές και να ψυχαγωγηθούν με το άκουσμα ενός τραγουδιού.

5η & 6η διδακτική ώρα

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

Στη συνέχεια οι μαθητές, χωρισμένοι σε ομάδες 3 ατόμων κάθισαν στους υπολογιστές και επεξεργάστηκαν διαδραστικά το video, με το εργαλείο δημιουργίας κατανόησης περιεχομένου ([educanon.com](#)). Αυτό έδωσε τη δυνατότητα μέσα από ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, οι μαθητές να επιλέξουν ανάλογα με την αντιληπτική τους ικανότητα ή την προσοχή που δίνουν σε αυτά που ακούν, τη σωστή απάντηση. Η δυνατότητα που υπήρχε να μπορεί να διακοπεί η προβολή του video και οι μαθητές να συζητήσουν μεταξύ τους πριν απαντήσουν ήταν πολύ σημαντική για την εξέλιξη της δραστηριότητας, καθώς οι ομάδες είχαν το χρόνο που η καθεμιά ήθελε για να απαντήσει στις ερωτήσεις. Συνολικά, δόθηκαν 8 ερωτήσεις εμπέδωσης-κατανόησης στους μαθητές. Η δραστηριότητα αυτή συμπληρώθηκε στον ιστότοπο: [εδώ](#) και στο [3^ο Φύλλο εργασίας](#).



Στόχος της δραστηριότητας ήταν οι μαθητές να κατανοήσουν σημαντικά στοιχεία από το βίντεο που προβλήθηκε και αυτό επιτεύχθηκε διαδραστικά με τη συμπλήρωση των ερωτήσεων που υποβάλλονται. Έτσι, οι μαθητές, συζήτησαν το βίντεο, αλληλεπίδρασαν μεταξύ τους και με το βίντεο και η μάθηση οικοδομήθηκε με ενεργητικό τρόπο.

7η & 8η διδακτική ώρα

Την 1η ώρα από αυτό το δίωρο οι μαθητές/-τριες ασχολήθηκαν με τη δημιουργία λεξάντας, στο [4^ο Φύλλο εργασίας](#). Διάβασαν τις πληροφορίες που τους δίνονται για το γράνιμο λεξάντας και αντιλήφθηκαν με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού το ρόλο της, ως ένα διαφορετικό κειμενικό είδος.



Σκοπός της δραστηριότητας ήταν να γράψουν οι μαθητές λεξάντες, να συνειδητοποιήσουν τα μορφολογικά χαρακτηριστικά της όπως: τη συντομία στο περιεχόμενο, την έλλειψη ρημάτων και αντωνυμιών, την παράθεση της ονομασίας του περιγραφόμενου αντικειμένου, του ονόματος του κατασκευαστή, του τόπου

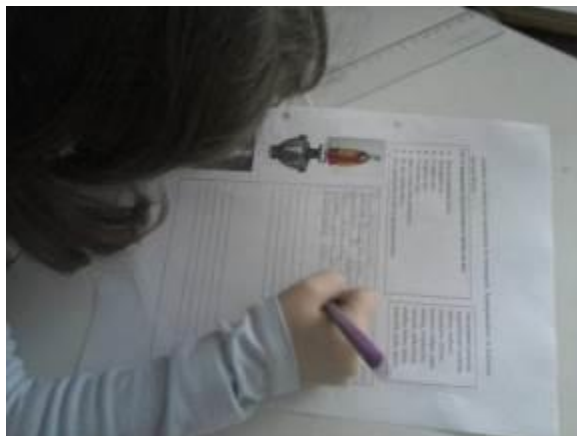


κατασκευής και τέλος να αλληλεπιδράσουν με το λογισμικό παρουσίασης. Οι μαθητές δυσκολεύτηκαν στο να αποδώσουν τις λεζάντες, καθώς το περιεχόμενο των εικόνων ήταν αρκετά σύνθετο. Για τον λόγο αυτό, το φύλλο εργασίας έγινε στην ολομέλεια και με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού.

Τη δεύτερη διδακτική ώρα οι μαθητές ασχολήθηκαν με μια δραστηριότητα αντιστοίχισης ([5^ο Φύλλο εργασίας](#)). Η άσκηση αυτή αποτελούσαν συνέχεια της προηγούμενης με τις λεζάντες, κατά την οποία έπρεπε να βρουν και να σύρουν σωστά τα ορθογώνια κάτω από την εικόνα του αντικειμένου που περιγράφεται. Σκοπός είναι να αντιληφθούν σε ποιο μουσείο ανήκει η κάθε εικόνα. Επίσης να εξοικειωθούν στη χρήση της εντολής «σύρε και άφησε» και στο αριστερό πλήκτρο του ποντικιού. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε μετά από συζήτηση και με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού.

9η & 10η διδακτική ώρα

Σε αυτό το τελευταίο δίωρο οι μαθητές περιέγραψαν τα αντικείμενα που παρατήρησαν στο [6^ο Φύλλο εργασίας](#). Σκοπός είναι η δομημένη περιγραφή του λόγου με αντικείμενα που συναντούμε στα μουσεία, αναφέροντας βασικά χαρακτηριστικά, που τα απαρτίζουν όπως: την ονομασία, το υλικό από το οποίο είναι φτιαγμένα, το μέγεθος, τα σχήματα ή τα σχέδια που έχουν και το μουσείο στο οποίο βρίσκονται. Το φύλλο εργασίας εκτυπώθηκε και έγινε έντυπα, καθώς οι μαθητές δεν είχαν τόσο μεγάλη εξοικείωση να γράφουν μεγάλα κείμενα σε ΠΕΚ.



Το συγκεκριμένο φύλλο επεκτάθηκε και οι μαθητές εκτός από την περιγραφή των αντικειμένων πρόσθεσαν σε κάθε εικόνα του φύλλου εργασίας και μια λεζάντα.

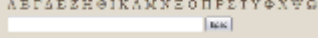



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

1^ο Φύλλο εργασίας

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

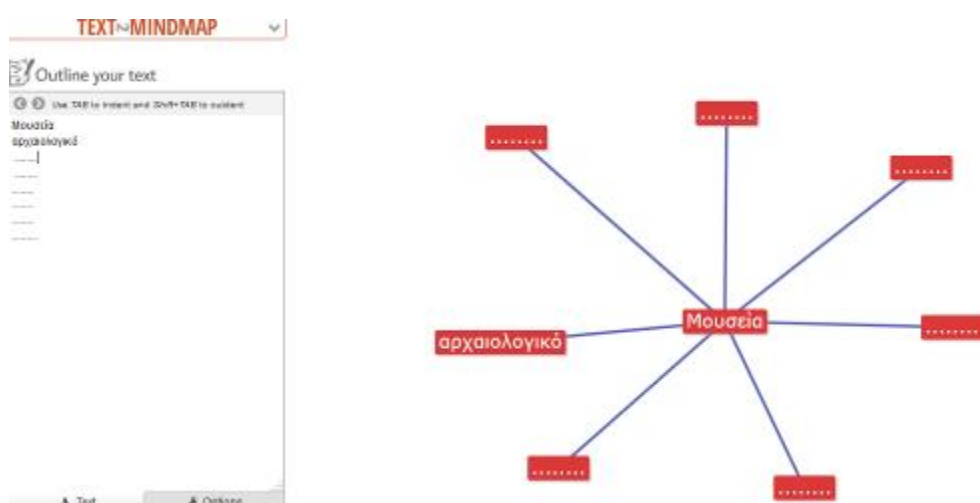
Οδηγίες:

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



2^ο Φύλλο εργασίας

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



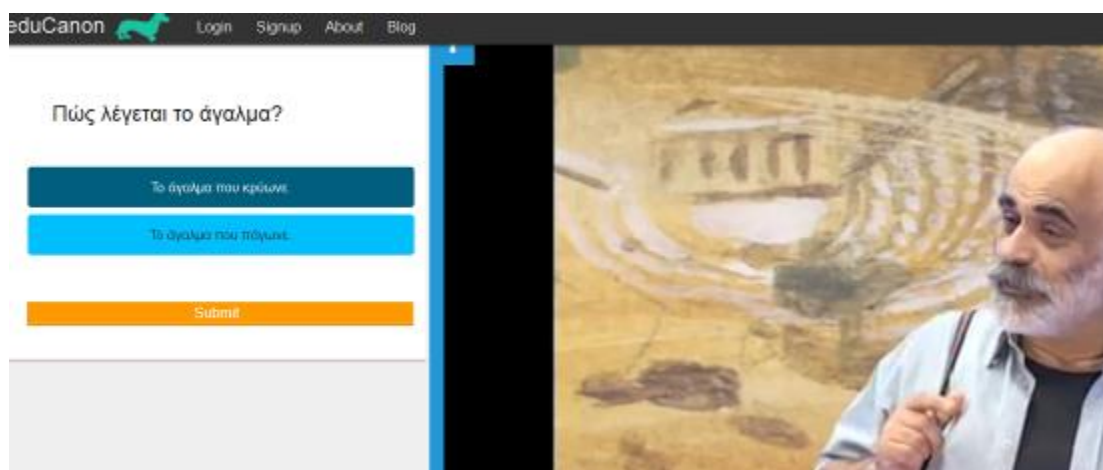
Στην άκρη αριστερά γράφετε το κείμενό σας, ενώ ακριβώς από κάτω στην εντολή options, μπορείτε να αλλάξετε τη γραμματοσειρά, το χρώμα των ορθογωνίων σας, τις γραμμές των συνδέσεών σας και ό,τι άλλο σας αρέσει. Σε αυτό μπορεί να σας βοηθήσει και ο/ η δάσκαλός/α σας. Κατόπιν, συζητήστε τα διάφορα είδη μουσείων που βρήκαν και οι άλλες ομάδες για να έχετε μια πιο ολοκληρωμένη άποψη.



3^ο Φύλλο εργασίας

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



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



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

4^ο Φύλλο εργασίας

Γράψτε κάτω από κάθε εικόνα τη λεζάντα

 <div data-bbox="347 840 678 884" style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 5px; text-align: center;">.....</div>	 <div data-bbox="917 840 1257 884" style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 5px; text-align: center;">.....</div>
 <div data-bbox="343 1243 683 1288" style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 5px; text-align: center;">.....</div>	 <div data-bbox="920 1303 1260 1348" style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 5px; text-align: center;">.....</div>

5^ο Φύλλο εργασίας

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



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

Γεωμετρικός
αμφορέας. Δίπυλο –
Κεραμικός, 8^{ος} αι.
π.χ.

Αρκούδα.
Μουσείο Φυσικής

Χειροποίητο πιάτο
με καράβι.
Λαογραφικό
Μουσείο Σκύρου.

Όπλα 1821.
Συλλογή Σαρόγλου.
Πολεμικό Μουσείο Αθηνών.

Στολές στο θεατρικό
Μουσείο.



6^ο Φύλλο εργασίας

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

Για να περιγράψω ένα αντικείμενο πρέπει να πω:

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

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



Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το θέμα του μουσείου είναι ανεξάντλητο. Συνιστάται η επίσκεψη σε πραγματικούς χώρους μουσείων ή εικονικές περιηγήσεις, επισκεπτόμενος/η, ο/η εκπαιδευτικός τον



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

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

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

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο μέσα από τις δραστηριότητες που προτείνονται επιχειρήσει να συνδέσει τη συνέχεια του ελληνικού πολιτισμού, να καλλιεργήσει την ιστορική συνείδηση, την εθνική ταυτότητα και κουλτούρα του πολιτισμού. Παράλληλα, επιχειρήσει να αναπτύξει στοιχεία ψηφιακού γραμματισμού μέσα από δραστηριότητες, γραπτές και προφορικές, με την ενεργητική ενασχόληση των μαθητών σε μορφολογικά χαρακτηριστικά, προσεγγίζοντας εποικοδομητικά τη μάθηση. Οι περισσότερες από τις δραστηριότητες του σεναρίου ήταν εφαρμόσιμες από τους μαθητές της συγκεκριμένης ηλικίας. Όπως αναφέρεται και στη λεπτομερή περιγραφή του σεναρίου όπου οι μαθητές χρειάζονταν βοήθεια αυτή προσφερόταν από την εκπαιδευτικό.



Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

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

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

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ