

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

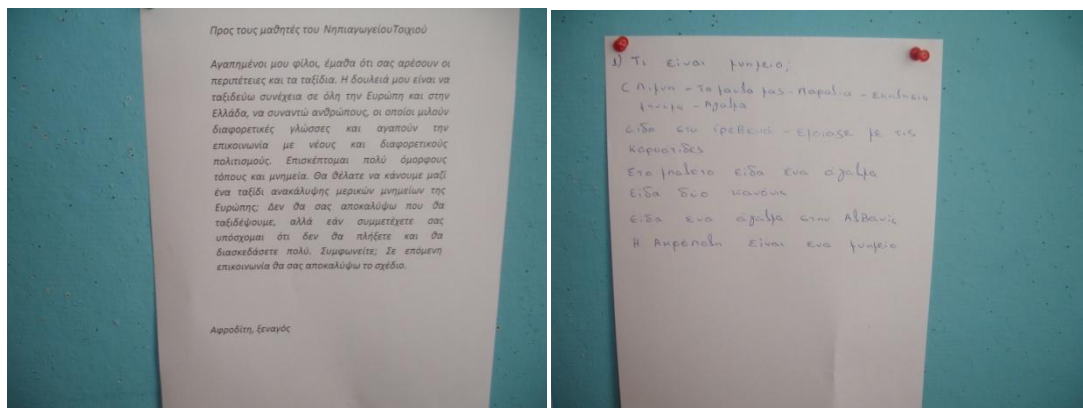
ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: «Δημιουργώ και Καινοτομώ»

1. Υποθεματική : STEM

ΟΙ ΜΙΚΡΟΙ ΕΞΕΡΕΥΝΗΤΕΣ

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 1.

1^η Δραστηριότητα: Ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας. Με αφορμή ένα γράμμα που έρχεται στην τάξη, με το οποίο η αποστολέας, παροτρύνει τους μαθητές να συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι ανακάλυψης και εξερεύνησης μνημείων της Ευρώπης, ανιχνεύονται και αποτιμώνται οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών για τα μνημεία.

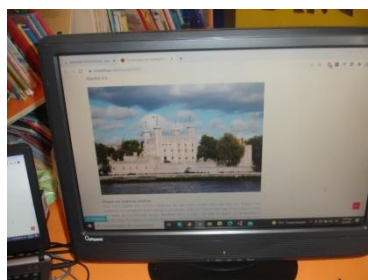
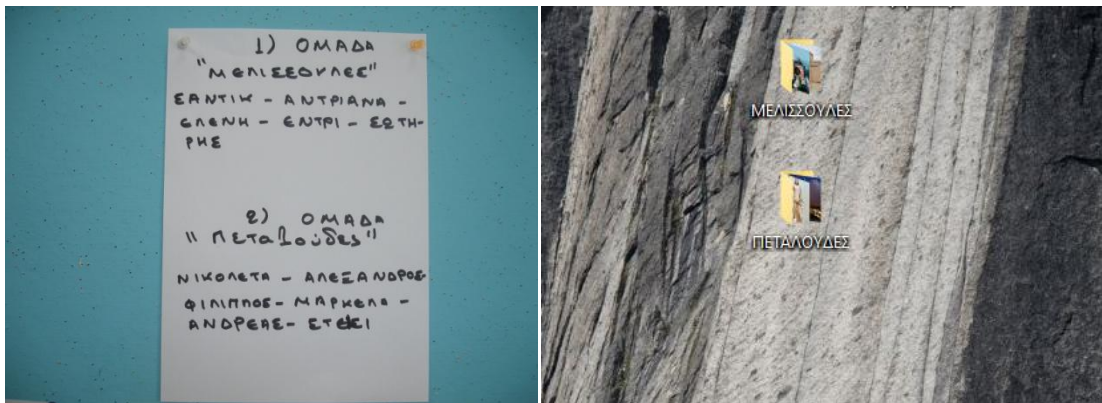


2^η Δραστηριότητα: Έναρξη της έρευνας. Ενισχύονται τα κίνητρα των μαθητών για συνεργασία σε ομάδες και περαιτέρω δραστηριοποίηση με την ενεργή εμπλοκή τους στην έρευνα για τα μνημεία, μέσω της αξιοποίησης ψηφιακών μέσων (εκπαιδευτικές ιστοσελίδες, εικόνες, βίντεο), ταξιδιωτικών εντύπων και φωτογραφιών. Ενημερώνονται οι γονείς για να συμβάλλουν στην έρευνα. Οι μαθητές εξοικειώνονται με την πληκτρολόγηση λέξεων κλειδιών που αντιγράφουν από καρτέλες. Το υλικό εκτυπώνεται ή αποθηκεύεται σε ψηφιακούς φακέλους με τη συμμετοχή των μαθητών, οι οποίοι εξοικειώνονται με τις λειτουργίες «Επιλογή», «Αντιγραφή» «Εκτύπωση»,

«Αποθήκευση», μέσω των συμβόλων τους στη γραμμή εργαλείων. Οι μαθητές φέρνουν στην τάξη υλικό που έχουν συλλέξει με τη βοήθεια της οικογένειάς τους.

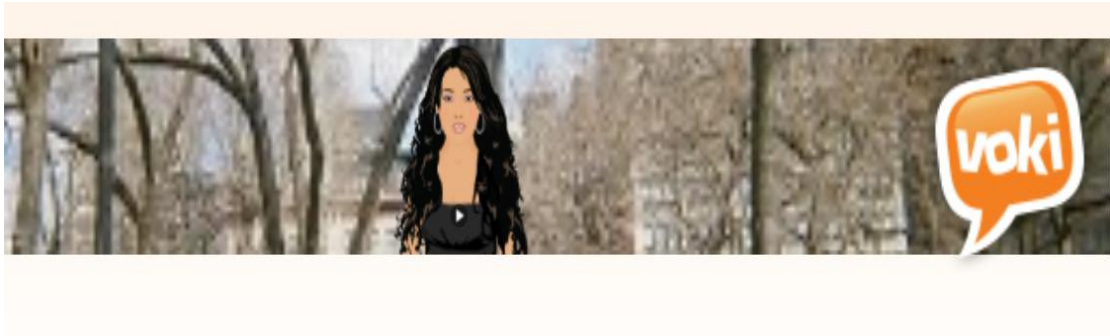


3^η Δραστηριότητα: Ταξινόμηση του υλικού σε κατηγορίες-ενοιολογικός χάρτης



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 2.

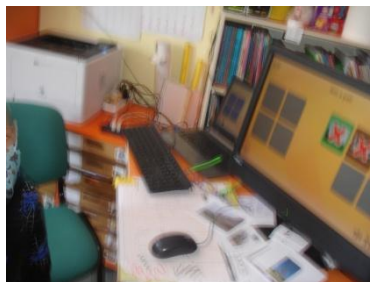
1η δραστηριότητα: Οι μαθητές γνωρίζουν την Αφροδίτη την ξεναγό, που είναι μια ομιλούσα μορφή avatar.



2η δραστηριότητα: Στην εύρεση των μνημείων δημιουργούνται ασκήσεις και quiz για την εύρεσή τους. Συμπληρώνουν φύλλα εργασίας, τα οποία μπορούν να δημιουργηθούν στην εφαρμογή google slides και να συνθέσουν ένα παζλ σε διαδικτυακή εφαρμογή [Βυζαντινά τείχη](https://bit.ly/3oWRu66) για να βρουν τα μνημεία (<https://bit.ly/3oWRu66>). Συμμετέχουν στην άσκηση σε διαδικτυακή εφαρμογή [Βρίσκω τα όμοια](https://bit.ly/3wAt70o) (<https://bit.ly/3wAt70o>)

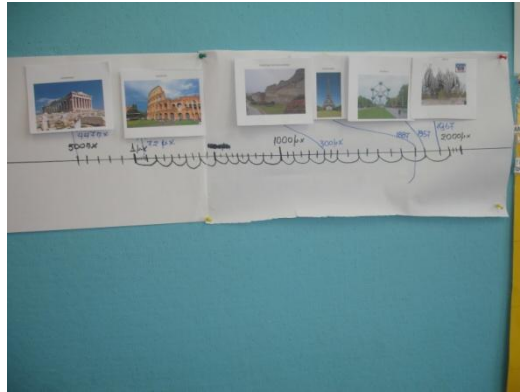


3 Δραστηριότητα: Οι μαθητές όταν λύνουν τους γρίφους και αναγνωρίζουν τα μνημεία συγκεντρώνουν πληροφορίες σε ομάδες για τα συγκεκριμένα δηλ., για τον Παρθενώνα, το Κολοσσαίο, τον πύργο του Άιφελ, το Sibelius (Φινλανδία), το Atomium (Βέλγιο) και τα Βυζαντινά Τείχη της Θεσσαλονίκης.

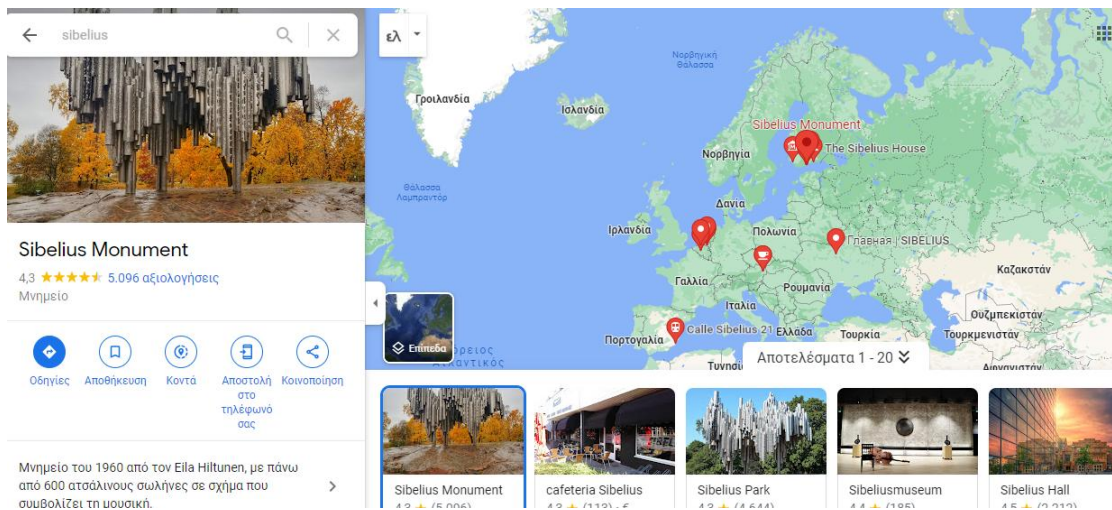


ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 3.

1^η δραστηριότητα: Δημιουργία ψηφιακής πολυμεσικής ιστοριογραμμής Οι μαθητές δημιουργούν μια ιστοριογραμμή των μνημείων, κάνοντας υποθέσεις, συγκρίσεις για τις χρονικές περιόδους κατασκευής τους π.χ. αρχαία χρόνια, βυζαντινά, ρωμαϊκά, σύγχρονα.



2^η δραστηριότητα: Δημιουργία ψηφιακού διαδραστικού χάρτη. Οι μαθητές σε ομάδες περιηγούνται και εντοπίζουν στο χάρτη σε διαδικτυακές εφαρμογές (google earth, google map) τα μνημεία της Ευρώπης.



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 4.

1^η Δραστηριότητα: Βιωματικό παιχνίδι με τα μνημεία. Οι μαθητές συμμετέχουν σε ένα επιδαπέδιο παιχνίδι σε δυάδες. Ο ένας μαθητής είναι ο οδηγός και ο άλλος ο εκτελεστής, κερδίζει η δυάδα που φτάνει γρηγορότερα στους στόχους και συγκεντρώνει τις εικόνες των μνημείων. Σε τετραγωνισμένο πλαίσιο που σχεδιάζεται στο δάπεδο τοποθετούνται φωτογραφίες των μνημείων σε θέσεις που διαφοροποιούνται για κάθε δυάδα μαθητών. Ο οδηγός με βάση το σημείο εισόδου στο τετραγωνισμένο πλαίσιο κωδικοποιεί με βέλη προσανατολισμού την πορεία που θα πρέπει να εκτελέσει ο

μαθητής, ο οποίος υλοποιεί τη διαδρομή για να φτάσει στο μνημείο π.χ. του Παρθενώνα και μετά τον καθοδηγεί προφορικά να την υλοποιήσει.



2η Δραστηριότητα: Το Bee-Bot ταξιδεύει. Οι μαθητές συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι προγραμματισμού του bee-bot. Σε ένα mat (τετραγωνισμένο χαλάκι πάνω στον οποίο κινείται το bee-bot) υπάρχουν οι εικόνες των μνημείων σε διαφορετικά σημεία. Η Αφροδίτη, η ξεναγός με φωνητικά μηνύματα (voki) δίνει γρίφους για την ανακάλυψη του κάθε μνημείου, π.χ.

«Στηρίζεται σε τέσσερα πόδια και ξύνει με τη μύτη του τον ουρανό. Ποιο είναι;». Όταν λύνεται ο γρίφος το bee-bot προγραμματίζεται για να φτάσει στην εικόνα του Άιφελ. Ακολουθεί με τον ίδιο τρόπο η επίλυση όλων των γρίφων.

Οι πρώτοι τρεις [γρίφοι](https://bit.ly/3fstNiH) από την Αφροδίτη (το κείμενο στο Παράρτημα) αφορούν στον πύργο του Άιφελ της Γαλλίας, στο Κολοσσαίο της Ιταλίας και στον Παρθενώνα της Ελλάδας (<https://bit.ly/3fstNiH>)

Οι υπόλοιποι τρεις [γρίφοι](https://bit.ly/3c0KO1u) αφορούν στο Atomium του Βελγίου, στο Sibelius της Φινλανδίας και στα Βυζαντινά τείχη της Θεσσαλονίκης και στην αποστολή για τις κατασκευές των μνημείων (<https://bit.ly/3c0KO1u>).



3^η δραστηριότητα: Ταξιδιωτική γωνιά

Στο τέλος αυτού του εργαστηρίου ο εκπαιδευτικός τους παροτρύνει εφόσον είναι τόσο καλοί να ξεκινήσουν την προσπάθειά τους να στήσουν την «Ταξιδιωτική γωνιά» στην τάξη τους για να την εμπλουτίσουν με το παραγόμενο υλικό και αυτό που έχουν συγκεντρώσει. Τα παιδιά προτείνουν την περιοχή της τάξης, η οποία μπορεί να μετατραπεί σε ταξιδιωτική γωνιά, όπου θα εκτίθεται το υλικό. Η οργάνωσή της και η τοποθέτηση του υλικού γίνεται από τους μαθητές, προτείνουν τρόπους καλύτερης έκθεσης του υλικού και αξιοποιούν εικόνες και υλικό του διαδικτύου για ταξιδιωτικά γραφεία. Συμμετέχουν ως άσκηση αξιολόγησης στην επίλυση ενός quiz για τα μνημεία [Βρίσκω τα ονόματα των μνημείων](https://bit.ly/3frVGaP) (<https://bit.ly/3frVGaP>)



ΒΡΙΣΚΩ ΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΤΩΝ ΜΝΗΜΕΙΩΝ

by Zkolipetri

Share

Like | More ▾

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 5

1^η δραστηριότητα:

Οι μαθητές μαζί με τον εκπαιδευτικό προβληματίζονται για την κατασκευή των αρχαίων μνημείων. Ενδεικτικά, παρακολουθούν το video για τον τρόπο με τον οποίο κτίστηκε [ο Παρθενώνας](https://video.link/w/OPgvc) (<https://video.link/w/OPgvc>) και ο εκπαιδευτικός θέτει ερωτήσεις, σύμφωνα με τη ρουτίνα της σκέψης Βλέπω- Σκέφτομαι- Αναρωτιέμαι.

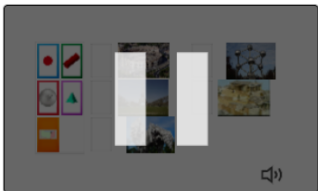


Παρακολουθούν το βίντεο για το Sibelius και θέτουμε τα ερωτήματα «Πώς μπορούμε να παράγουμε ήχους με σωλήνες, όπως γίνεται στο Sibelius; Πώς φτάνουν οι ήχοι στο αυτί

μας;», «Πώς μπορούμε να μετρήσουμε τους ήχους;»,. Θα μπορούσαν οι μαθητές να πειραματιστούν για τη δημιουργία ήχων με κούλους κυλίνδρους, (π.χ. με ρολά από χαρτιά κουζίνας)



3^η δραστηριότητα: Οι μαθητές αποκωδικοποιούν τα μορφολογικά στοιχεία των μνημείων και εντοπίζουν γεωμετρικά σχήματα. [Αντιστοίχιση μνημείων και γεωμετρικών σχημάτων](#) (<https://bit.ly/3oYVvTi>)



Αντιστοίχιση μνημείων και γεωμετρικών σχημάτων

by Zkolipetri

Share

Like | More

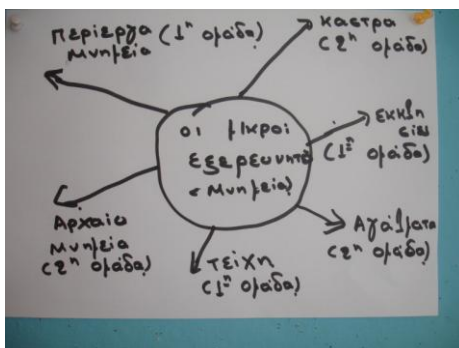
Leaderboard

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 6

1^η δραστηριότητα: Η ψηφιακή ιστορία είναι μια δραστηριότητα αξιολόγησης του προγράμματος καλλιέργειας δεξιοτήτων εργαστηρίων. Η ψηφιακή ιστορία, όπως και η αφήσα λειτουργεί αναστοχαστικά για τους μαθητές και ενισχύει το ψηφιακό γραμματισμό.



2^η δραστηριότητα: Η δημιουργία του 2^{ου} εννοιολογικού χάρτη και η σύγκρισή του με τον 1^ο έχει ως στόχο να αναγνωρίσουν οι μαθητές τις διαφορές. Οι αρχικές και οι τελικές σκέψεις και ιδέες των παιδιών καταγράφονται (στον πίνακα ανακοινώσεων ή ψηφιακά σε ένα κοινό αρχείο).



ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 7

1^η δραστηριότητα: Οι μαθητές οργανώνουν την παρουσίαση του προγράμματος τους για να τους απονεμηθεί το δίπλωμα του «Βοηθού ξεναγού». Αξιοποιείται η ιδέα των «ομιλούντων τοίχων», ως παιδαγωγική τεκμηρίωση, όπου αναρτώνται τα έργα τους, τα οποία σχετίζονται με τα μνημεία



2η δραστηριότητα:

Το πρόγραμμα ολοκληρώνεται με μια εκδήλωση με τίτλο «Σας γνωρίζουμε τα μνημεία».



ΠΗΓΗ: **Δρ. Κολιπέτρη Ζωή ΣΕΕ ΠΕ 60**

